



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
KOMIK PADA MATERI GERAK DAN GAYA UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata-1  
Pendidikan IPA

Oleh:

Meyta Hosana

NIM 2110129320005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
MEI 2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATERI GERAK DAN GAYA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP

Oleh:  
Meyta Hosana  
NIM 2010129110003

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal  
08 Mei 2025 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji:

Ketua Penguji/Pembimbing I

Anggota Dewan Penguji

1. Rizky Febriyani Putri, M.Pd



Mella Mutika Sari, M.Pd  
NIP 19900508 20160120 1 001

Sekretaris Penguji/Pembimbing II



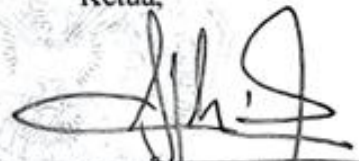
Ratna Yulinda, M.Pd  
NIP 19850907 201212 2 001

Program Studi Pendidikan IPA  
Koordinator,



Syubhan Anur, M.Pd.  
NIP 19791107 200501 1 004

Banjarmasin, Januari 2024  
Jurusan PMIPA FKIP ULM  
Ketua,



Dr. Syahmani, M.Si.  
NIP 19680123 199303 1 002

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin. 21 Mei 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Meyta Hosana', with a stylized, cursive script.

Meyta Hosana

NIM 2110129320005

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATERI GERAK DAN GAYA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP.**

(Oleh: Meyta Hosana; Pembimbing: Mella Mutika Sari, M.Pd, Ratna Yulinda, M.Pd; 2024; halaman)

## **ABSTRAK**

Perubahan cepat abad ke-21 menuntut para pendidik untuk beradaptasi dan menciptakan suasana pembelajaran sekreatif mungkin untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Pada proses pembelajaran ditemukan peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan karena sibuk dengan kegiatan lain seperti bermain atau berbicara dengan teman. Akibatnya, peserta didik kesulitan menjawab tugas atau soal latihan dengan teliti dan benar, terutama pada materi yang memerlukan perhitungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Model pengembangan penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate*), dengan beberapa tahap uji yaitu uji validasi dengan lembar validasi, uji kepraktisan dengan angket respon siswa dan uji keefektifan dengan soal tes hasil belajar. Hasil uji validasi yang dilakukan oleh 3 validator yaitu sebesar 89% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil uji kepraktisan dengan angket respon siswa yaitu sebesar 84% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hasil uji keefektifan yaitu dengan nilai rata-rata 69 dan hasil uji *N-gain* dengan nilai *Ngain\_score* 0,6257 dengan kategori “Sedang”, kemudian nilai *Ngain\_persen* yaitu 62,5733 dengan kategori “Efektif”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi gerak dan gaya valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

**Kata kunci:** Media Komik, Motivasi Belajar, Pengembangan ADDIE

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan begitu banyak nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Gerak Dan Gaya Untuk Meningkatkan Motivasi belajar siswa Smp” tepat pada waktunya. Skripsi ini merupakan syarat untuk dapat menyelesaikan program strata-1 pendidikan IPA.

Tidak lupa ucapan trimakasih penulis haturkan kepada :

1. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM Banjarmasin.
2. Syubhan Annur, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan IPA FKIP ULM Banjarmasin.
3. Mella Mutika Sari, M. Pd selaku dosen pembimbing I
4. Ratna Yulinda, M.Pd selaku dosen pembimbing II
5. Ellyna Hafizah, M.Pd selaku validator I
6. Sri Nurbaiti, S.Pd selaku guru pamong dan validator II
7. Rizky Febriyani Putri, M.Pd selaku validator III
8. H. Achmad Syarwani, S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah SMPN 26 Banjarmasin
9. Kedua orang tua yang telah berjuang demi mewujudkan cita-cita anaknya, selalu memberikan semangat, dan slalu mendoakan yang terbaik.
10. Orang tercinta yang telah membantu banyak semasa berkuliah baik dari segi finansial maupun motivasi.
11. Serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu sampai tersusunnya skripsi ini.

Tidak ada kain yang tidak berlubang, tentu skripsi ini masih memiliki kekurangan namun hal tersebut bukan berarti sebuah kesengajaan melainkan penulis berusaha semaksimal mungkin untuk menampilkan yang terbaik. Akhir kata saya ucapkan terima kasih.

Banjarmasin, April 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	9
1.6 Penjelasan Istilah, Asumsi dan Batasan Penelitian .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
2.1 Kajian Pustaka .....	12
2.2 Penelitian Relevan.....	30
2.3 Penelitian dan Pengembangan.....	33
2.4 Kerangka Berpikir .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
3.1 Desain Penelitian Pengembangan.....	36
3.2 Definisi Operasional Variabel .....	41
3.3 Subjek dan Objek Penelitian .....	42
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
3.5 Perangkat dan Instrumen Penelitian .....	42
3.6 Tahap Uji Coba Produk .....	49
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	51
3.8 Teknik Analisis Data .....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	58
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	87
4.3 Kelemahan Penelitian.....	95
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>96</b>
5.1 Simpulan.....	96
5.2 Saran .....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>98</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>104</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek dan indikator validasi media .....	44
Tabel 3.2 Aspek dan indikator validasi tes hasil belajar .....	45
Tabel 3.3 Aspek dan indikator validasi modul.....	46
Tabel 3.4. Aspek dan indikator validasi angket respon siswa.....	47
Tabel 3.5 Aspek dan indikator angket respon siswa .....	48
Tabel 3.6 Desain uji coba.....	51
Tabel 3.7 Skala likert .....	53
Tabel 3.8 Kriteria penilaian validasi instrumen penelitian .....	54
Tabel 3.9 Kriteria penilaian kepraktisan media komik .....	55
Tabel 3.10 Kriteria penilaian efektivitas penggunaan media komik.....	56
Tabel 3.11 Kriteria ngain_score .....	57
Tabel 4.1 Indikator pembelajaran .....	60
Tabel 4.2 Tujuan pembelajaran.....	61
Tabel 4.3 Rekap validasi media pembelajaran.....	72
Tabel 4.4 Rekap validasi modul.....	72
Tabel 4.5 Rekap validasi tes hasil belajar .....	73
Tabel 4.6 Rekap angket respon siswa .....	73
Tabel 4.7 Rekapulasi keseluruhan validasi instrument penelitian .....	74
Tabel 4.8 Saran dan masukan dari validator 1 .....	75
Tabel 4.9 Saran dan masukan dari validator 2 .....	76
Tabel 4.10 Saran dan masukan dari validator 3 .....	76
Tabel 4.11 Hasil pretest.....	81
Tabel 4.12 Hasil posttest.....	83
Tabel 4.13 Rekap nilai keseluruhan pretest-posttest.....	84
Tabel 4.14 Hasil Ngain pretest-posttest .....	85
Tabel 4.15 Rekap angket respon siswa .....	86

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka berpikir.....	35
Gambar 3. 1 Tahapan model ADDIE.....	37
Gambar 4. 1 Tampilan luar komik .....	64
Gambar 4. 2 Tampilan rancangan pembahasan materi pada komik .....	65
Gambar 4. 3 Desain teka-teki silang .....	66
Gambar 4. 4 Desain soal latihan komik .....	67
Gambar 4. 5 Halaman akhir media pembelajaran.....	68
Gambar 4. 6 Cover modul.....	68
Gambar 4. 7 Informasi umum .....	69
Gambar 4. 8 Komponen inti modul.....	70
Gambar 4. 9 Lampiran modul .....	70
Gambar 4. 10 Revisi media pembelajaran .....	77
Gambar 4. 11 Revisi modul .....	78
Gambar 4. 12 Revisi tampilan keseluruhan soal .....	78
Gambar 4. 13 Revisi butir soal nomor 11. ....	79
Gambar 4. 14 Revisi butir soal nomor 16 .....	79
Gambar 4. 15 Revisi angket respon siswa .....	79
Gambar 4. 16 Proses pembelajaran.....	82

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat permohonan validasi .....	104
Lampiran 2. Validasi media pembelajaran komik oleh validator .....	107
Lampiran 3. Validasi modul oleh validator.....	116
Lampiran 4. Validasi tes hasil belajar .....	125
Lampiran 5. Validasi angket respon siswa.....	134
Lampiran 6. Surat izin penelitian fakultas .....	140
Lampiran 7. Surat izin penelitian dinas pendidikan.....	141
Lampiran 8. Absensi peserta didik.....	142
Lampiran 9. Rekap data hasil validasi terhadap instrumen penelitian.....	143
Lampiran 10. Rekap data uji kepraktisan .....	144
Lampiran 11. Rekap data uji keefektifan .....	145
Lampiran 12. Kisi-kisi tes hasil belajar.....	147
Lampiran 13. Modul pembelajaran .....	151
Lampiran 14. Instrumen tes hasil belajar .....	171
Lampiran 15. Angket respon siswa.....	175
Lampiran 16. Media pembelajaran berbasis komik .....	177
Lampiran 17. Dokumentasi proses penelitian .....	201