SKRIPSI

PENGARUH MEDIA KOMIK IPA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 1 PAREPARE

OLEH:

ALISTIANA NUR
NIM : 2020203884206030

PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE

2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENGARUH MEDIA KOMIK IPA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 1 PAREPARE



OLEH:

ALISTIANA NUR
2020203884206030

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare

PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PAREPARE

2026

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi	: Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Parepare
Nama Mahasiswa	: Alistiana Nur
NIM	: 2020203884206030
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas	: Tarbiyah
Dasar Penetapan Pembimbing	: SK. Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor : 5045 Tahun 2023

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama	: Imranah, M.Pd. (.....)
NIP	: 199595152022032001
Pembimbing Pendamping	: Fajriyani, M.Si. (.....)
NIP	: 199506152022032002

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Ahdar, M.Pd.I.
NIP. 197661230200501200 2

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi	: Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Parepare
Nama Mahasiswa	: Alistiana Nur
NIM	: 2020203884206030
Program Studi	: Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas	: Tarbiyah
Dasar Penetapan Peguji	: Nomor.B. 1599/In.39/FTAR01/PP.00.9/05/2025
Tanggal Kelulusan	: 14 Juli 2026

Disetujui Oleh:

Imranah, M.Pd.	(Ketua)	(.....)
Fajriyani, M.Si.	(Sekretaris)	(.....)
St. Humaerah Syarif, M.Pd.	(Anggota)	(.....)
Novia Anugra, M.Pd.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Abdar, M.Pd.I.
NIP. 197661230200501200 2

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ABSTRAK

ALISTIANA NUR Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Parepare

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare. Penelitian ini menggunakan metode quasi-experimental dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, melibatkan kelas eksperimen yang diberikan perlakuan media komik IPA dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar berbasis model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dan tes motivasi belajar pretest–posttest. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), dan uji hipotesis Independent Sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen meningkat secara signifikan dari rata-rata pretest 58,88 menjadi posttest 76,44, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 57,09 menjadi 68,21. Uji Independent Sample t-test menunjukkan t = 6,328 dengan Sig. (2-tailed) = 0,000 (< 0,05), yang menegaskan bahwa perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol signifikan secara statistik. Peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, dengan media komik IPA terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian, minat, kepercayaan diri, dan kepuasan belajar peserta didik.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik IPA efektif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam memahami materi IPA.

Kata kunci: Media Komik IPA, Motivasi Belajar, *Quasi-Experimental*, ARCS, SMP

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KATA PENGANTAR

بِسْمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحْمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

الحمد رب الله العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنْبِيَاء وَ الْمُرْسَلِينَ وَ عَلى آله وصحْبِهِ أَجْمَعِينَ

أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam. Dia-lah sang pemberi nikmat kesehatan, nikmat kekuatan, dan nikmat kesempatan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Parepare" Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan gelar Sarjana Pendidi pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (LAIN) Parepare.

Penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda Alimamma dan Ibunda Gusnawati Nur yang senantiasa memanjatkan doa demi kesuksesan anak-anaknya serta dukungan baik berupa moral maupun material sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Ibu Imranah, M.Pd selaku pembimbing utama dan Ibu Fajriani, M.Si. Pembimbing Pendamping, dan ibu St. Humaerah Syarif, M.Pd. selaku penguji I dan Ibu Novia Anugrah, M.Pd. selaku penguji II atas segala bantuan dan bimbingan Bapak dan Ibu yang telah diberikan selama dalam penulisan skripsi ini, penulis ucapankan banyak-banyak terimah kasih.

Selanjutnya, dengan penuh penghormatan penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Darmawati, S.Ag. M.Pd. selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Abdar, M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdiannya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Ibu Imranah, M.Pd. selaku penanggung jawab program studi Tadris IPA atas segala pengabdian dan bimbingan bagi mahasiswa baik dalam proses perkuliahan maupun diluar perkuliahan.
4. Dosen pada jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang telah meluangkan waktu mereka dalam mendidik penulis selama studi di IAIN Parepare.
5. Jajaran staf administrasi Tarbiyah yang telah banyak membantu mulai dari proses menjadi mahasiswa sampai keberbagai pengurusan untuk berkas penyelesaian studi.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6. Kepala perpustakaan IAIN Parepare beserta jajarannya yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare terutama dalam menyusun skripsi ini.
7. Kepada kedua orang tua serta kakak dan adik saya yang selalu memberikan dukungan dan doa untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, khususnya di Program Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) angkatan 2020 yang telah memberikan banyak motivasi agar cepat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
9. Terakhir, untuk diri ini yang mampu bertahan hingga titik ini dengan melewati begitu banyak proses yang menguras tenaga dan pikiran.

Penulis tak lupa pula mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan ini. Kritik dan saran demi perbaikan penelitian ini sangat diharapkan dan akan diterima sebagai bagian untuk perbaikan kedepannya sehingga menjadi penelitian yang lebih baik. Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 6 Juli 2026 M
21 Muharram 1448 H.
Penyusun,



Alistiana Nur
NIM. 2020203884206030

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Alistiana Nur
NIM	: 2020203884206030
Tempat/Tgl. Lahir	: 31 Januari 2001
Program Studi	: Tadris IPA
Fakultas	: Tarbiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Parepare

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh dengan kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 6 Juli 2026 M
21 Muharram 1448 H.
Penyusun,



Alistiana Nur
NIM. 2020203884206030

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING iii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI iii
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI xv
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tujuan Penelitian 8
D. Kegunaan Penelitian 8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10
A. Tinjauan Penelitian Relevan 10
B. Tinjauan Teori 15
C. Kerangka Pikir 44
D. Hipotesis 48
BAB III METODE PENELITIAN 49
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 49
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 51
C. Populasi dan Sampel 51

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Definisi Operasional Variabel 52
E. Teknik Pengumpulan Data 53
F. Instrument Penelitian 54
G. Validasi Instrumen Penelitian oleh Ahli 63
H. Teknik Analisis Data 64
BAB IV PEMBAHASAN 68
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian 68
B. Uji Prasyarat Analisis 80
C. Uji Hipotesis 80
D. Pembahasan 86
BAB V PENUTUP 91
A. Kesimpulan 91
B. Saran 91
DAFTAR PUSTAKA 93
LAMPIRAN 97

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang 12
Tabel 2. 2Kisi-kisi Motivasi Belajar 24

Tabel 3. 1Nonequivalen Control Group Design. 50
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Penelitian 51
Tabel 3. 3Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik 55
Tabel 3. 4 Lembar Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik 57
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran 59
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik 61
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas Instrumen 63
Tabel 3. 8 8Kategori Ketuntasan Peserta Didik 65
Tabel 3. 9 Kategori N-Gain Score 67

Tabel 4. 1Statistik Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen 69
Tabel 4. 2Statistik Deskriptif Posttest Kelas Eksperimen 70
Tabel 4. 3Statistik Deskriptif Pretest Kelas Kontrol 71
Tabel 4. 4Statistik Deskriptif Posttest Kelas Kontrol 72
Tabel 4. 5Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest 73
Tabel 4. 6 Hasil Angket Motivasi Belajar Aspek Attention (Perhatian) 74
Tabel 4. 7 Hasil Angket Motivasi Belajar Aspek Relevance (Relevansi) 75
Tabel 4. 8 Hasil Angket Motivasi Belajar Aspek Confidence (Kepercayaan Diri) 76
Tabel 4. 9 Hasil Angket Motivasi Belajar Aspek Satisfaction (Kepuasan) 77
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Berdasarkan Aspek ARCS . 78
Tabel 4. 11 Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Selama Pembelajaran Menggunakan Media Komik IPA 79
Tabel 4. 12Hasil Uji Normalitas 81
Tabel 4. 13Hasil Uji Nomogenitas 82
Tabel 4. 14Uji Independent Sample T-Test 83
Tabel 4. 15 Hasil Perhitungan N-Gain 84
Tabel 4. 16 Hasil Perhitungan Effect Size 85
Tabel 4. 17Statistik Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen 150

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 4. 18Statistik Deskriptif Posttest Kelas Eksperimen 150
Tabel 4. 19Statistik Deskriptif Pretest Kelas Kontrol 150
Tabel 4. 20Statistik Deskriptif Posttest Kelas Kontrol..... 151
Tabel 4. 21Hasil Uji Normalitas..... 151
Tabel 4. 22Hasil Uji Nomogenitas 151
Tabel 4. 23Uji Independent Sample T-Test..... 152

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir……44

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....98
Lampiran 2 Absen Kelas VIII.2 dan VIII. 3.....101
Lampiran 3Lembar Validasi Media.....103
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp).....121
Lampiran 5 Lembar Kerja Peserta didik.....137
Lampiran 6 Hasil Analisis Data SPSS.....150
Lampiran 7 Dokumentasi.....153

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin:

Huruf	**Nama**	**Huruf Latin**	**Nama**
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tha	Th	te dan ha
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ذ	Dhal	Dh	de dan ha
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Ketika sebuah kata dimulai, hamzah (ء) muncul setelah vocal tanpa tanda apapun. Ditandai dengan tanda (') jika berada di tengah atau di akhir.

1. Vokal

a. Vokal tunggal Arab atau monoftong, ditransliterasi sebagai berikut dan melambangkan tanda, atau harakat :

Tanda	**Nama**	**Huruf Latin**	**Nama**
ا	Fathah	A	A
ا	Kasrah	I	I
ا	Dammah	U	U

b. Vokal rangkap *(diftong)* bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	**Nama**	**Huruf Latin**	**Nama**
ـَيْ	Fathah dan ya	Ai	a dan i
ـَوْ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *Kaifa*

حَوْلَ : *Ḥaula*

2. *Maddah*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Penyusunan maddah atau huruf vocal panjang, yang lambangnya berupa harakat dan huruf, berbentuk tanda dan huruf, khususnya:

Harkat dan Huruf	**Nama**	**Huruf dan Tanda**	**Nama**
ـَا / ـَى	fathah dan alif atauya	Ā	a dan garis di atas
ـِيْ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ـُوْ	dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ :*Māta* قِيْلَ :*Qīla*

رَمَى :*Ramā* يَمُوْتُ :*Yamūtu*

3. *Ta Marbutah*

a. *Ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah (t).

b. *Ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang terakhir dengan *tamarbutah*diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *(al-)* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tamarbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ :*Rauḍah al-jannah atau rauḍatul jannah*

اَلْمَدِيْنَةُ الْفَاضِلَةِ : *Al-madīnah al-fāḍilah atau al-madīnatulfāḍilah*

اَلْحِكْمَةَ : *Al-hikmah*

4. *Syaddah (Tasydid)*

Dalam sistem penulisan Arab, lambang syaddah adalah tanda tasydid (ـّ). Dalam transkripsi ini, syaddah diwakili oleh pengulangan konsonan ganda.

Contoh:

رَبَّنَا :*Rabbanā*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

اَلْحَجُّ :*Al-hajj*

نُعِّمَ : *Nu'ima*

عَدُوٌّ :*'Aduwwun*

Jika huruf ىbertasydid diakhiri sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah(ـِيّ), maka ia transliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ : *'Arabi* (bukan *'Arabiyy* atau *'Araby*)

عَلِيٌّ :*'Ali*(bukan *'Alyy* atau *'Aly*)

5. Kata Sandang

Huruf Arabپ (alif lam ma'arifah) digunakan untuk melambangkan artikel dalam bentuk tulisan. Mengikuti surat syamsiah atau surat qamariah, pasal tersebut ditransliterasikan seperti biasa dalam pedoman ini, al-. Artikel tidak terdengar seperti surat yang muncul setelahnya. Artikel dipisahkan dengan garis horizontal (-) dan ditulis terpisah dari kata setelahnya.

Contoh:

اَلشَمْسُ :*Al-syamsu* (bukan*asy-syamsu*)

اَلزَّلْزَلَة :*Al-zalzalah*(bukan *az-zalzalah*)

الفَلْسَفَةُ :*Al-falsafah*

البِلاَدُ :*Al-bilādu*

6. Hamzah

Aturan pengubahan huruf hamzah menjadi tanda kutip () hanya berlaku pada kata yang terdapat hamzah di awal, tengah, dan akhir. Namun karena hamzah merupakan huruf alif dalam tulisan Arab, maka tidak disebutkan jika muncul di awal kata.

Contoh:

تَأْمُرُوْنَ :*Ta'murūna*

اَلنَّوْءُ :*Al-nau'*

شَيْءٌ : *Syai'un*

أُمِرْتُ : *Umirtu*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

7. Kata arab yang lazim digunakan dalam bahasa indonesia

Kata frasa atau kalimat yang belum diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia dikenal sebagai kata, istilah, atau kalimat Arab yang ditransliterasi. Kata, frasa, dan kalimat umum yang sering ditulis dalam tulisan Bahasa Indonesia atau menjadi bagian dari leksikon bahasa tersebut tidak lagi ditulis dengan teknik transliterasi seperti dijelaskan di atas. Istilah Al-Qur'an (dari Al-Qur'an) dan sunnah adalah dua contohnya. Namun semua kata tersebut perlu ditransliterasikan jika ditemukan dalam kumpulan tulisan Arab.

Contoh:

Fīẓilāl al-qur'an

Al-sunnahqabl al-tadwin

Al-ibāratbi 'umum al-lafẓlābi khusus al-sabab

8. *LafzAl-Jalalah* (الله)

Transliterasi kata "Allah" menghilangkan huruf hamzah, meskipun didahului partikel seperti huruf jar dan dan huruf lainnya atau mempunyai kedudukan mudafilaih (frasa nominal).

Contoh:

دِيْنُاللهِ : *Dīnullah*

باللهِ : *Billah*

Adapun *tamarbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْفِيرَحْمَةِاللهِ : *Humfīrahmatillāh*

9. Huruf Kapital

Huruf capital tidak dikenali oleh system penulisan Arab namun, dalam transkripsi ini, kata-kata tersebut digunakan sesuai dengan persyaratan ejaan bahasa Indonesia (EYD) yang relevan. Misalnya, huruf pertama nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama suatu frasa harus ditulis dengan huruf kapital. Jika artikel (al-) diletakkan sebelum nama diri, maka huruf awal nama diri harus ditulis dengan huruf kapital, bukan huruf awal artikel. Huruf awal artikel A dikapitalisasi jika muncul di awal kalimat (Al-).

Contoh:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Wa māMuhammadunillārasūl
Inna awwalabaitinwudi'alinnāsilalladhībiBakkatamubārakan

Syahru Ramadan al-ladhīunzilafih al-Qur'anNasir al-Din al-Tusī

AbūNasr al-Farabi

Dua nama terakhir seseorang wajib dicantumkan sebagai nama belakang dalam daftar pustaka atau daftar referensi apabila dalam nama resminya terdapat istilah Ibnu (putra) dan Abū (ayah dari) sebagai nama belakang kedua.

Contoh:

a. Abū al-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: IbnuRusyd,Abūal-WalīdMuhammad (bukan: Rusyd, Abūal-Walid MuhammadIbnu).

b. NaṣrḤamīdAbū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, NaṣrḤamīd (bukan: Zaid, NaṣrḤamīdAbū).

A. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt.	= *Subḥānahūwata'āla*
saw.	= *Sallallāhu 'alaihi wasallam*
a.s.	= *'Alaihi al- sallām*
H	= Hijriah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
Q.S .../...4	= QS Al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahim/ ..., ayat 4
HR	= Hadist Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab, antara lain:

ص	=	صفحة
دو	=	بدون مكان
صهعى	=	صلى‌الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
دن	=	بدون‌ناشر
الخ	=	إلى‌آخرها/إلى‌آخره
خ	=	جزء

Ada beberapa akronim yang perlu dijelaskan secara menyeluruh karena khusus digunakan dalam literature referensi. Ini termasuk yang berikut:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ed. : Karena istilah “redaksi” dalam bahasa Indonesia merujuk kepada seorang atau lebih redaksi, maka dapat pula disingkat menjadi ed. (tanpa huruf s). Editor (atau eds [dari kata editor] jika editornya lebih dari satu).

et al. : Dan teman, atau orang lain (et alia, disingkat). dicetak miring. Alternatifnya adalah dengan menggunakan akronim et al. (dan teman-teman) dalam korespondensi yang rapi dan teratur.

Vol. : Volume: Istilah yang digunakan untuk menggambarkan berapa banyak volume berbahasa Inggris yang dimiliki sebuah buku atau ensiklopedia. Biasanya kata “juz” digunakan untuk novel berbahasa Arab.

No. : angka. digunakan untuk menunjukkan kuantitas skala nomor karya ilmiah yang ditemukan dalam publikasi seperti majalah dan jurnal

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan kekuatan pengetahuan, pengendalian diri, kepribadian, dan kecerdasan[1]. Pendidikan didefinisikan secara sederhana sebagai upaya manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi pembawaan mereka secara fisik dan spiritual sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat dan kebudayaan mereka.

Pendidikan merupakan sesutau hal yang wajib bagi semua individu karena, pendidikan dapat diberikan secara formal, non-formal, atau informal. Pendidikan juga mencakup membangun keterampilan sosial, emosional, dan kognitif seseorang sehingga mereka dapat hidup dan bekerja dengan baik di masyarakat. Pendidikan biasanya diberikan di tempat seperti sekolah dan universitas[2]. Pendidikan membentuk individu yang cerdas dan berkarakter, pendidikan baik sekolah maupun universitas memiliki peran yang saling melengkapi.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah proses pembelajaran didalam kelas yang harus berlangsung secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Proses pembelajaran yang bermutu akan tercermin dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik,

[1] D A N Unsur-unsur Pendidikan, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', 2.1 (2022), 1–8.

[2] Henni Sukmawati, 'Tripusat Pendidikan', *Jurnal Pilar*, 2.2 (2013), 175–94.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang tidak terlepas dari faktor motiasi belajar dan media pembelajaran yang digunalan[3]

Motivasi adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan kekuatan yang mendorong perilaku peserta didik. Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong peserta didik untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi berfungsi sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri yang menimbulkan dan menjamin kelangsungan dan arah kegiatan belajar. Tanpa motivasi peserta didik tidak mampu melakukan kegiatan belajar[4].

Dalam kegiatan belajar, motivasi berfungsi sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan, mengarahkan, dan mempertahankan kegiatan belajar. Tanpa adanya motivasi, peserta didik cenderung kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai. Pentingnya motivasi dalam belajar juga sejalan dengan ajaran Islam yang menekankan bahwa perubahan ke arah yang lebih baik harus diawali dengan adanya kemauan dan usaha dari dalam diri setiap individu. Sebagaimana firman Allah Swt dalam **Q.S. Ar-Ra'd [13]: 11** sebagai berikut.

إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا۟ مَا بِأَنفُسِهِمْ

Artinya :

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri." (Q.S. Ar-Ra'd [13]: 11).[5]

[3] Hamzah B. Uno, *Teori Motiasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

[4] Sunarti Rahman, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2021, 289–302.

[5] Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahan* (Bandung: CV Diponegoro, 2020).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Ayat tersebut menjelaskan bahwa perubahan hanya dapat terjadi apabila seseorang memiliki kemauan dan usaha untuk memperbaiki dirinya. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar merupakan salah satu bentuk dorongan internal yang mendorong peserta didik untuk belajar, berusaha memahami materi, dan mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti media komik IPA.[6]

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa inggris "*scientia*" yang berarti saya tahu. "*Science*" terdiri dari *social sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan alam). Mendefinisikan IPA tidaklah mudah, karena sering kurang dapat menggambarkan secara lengkap pengertian sains sendiri[7]. Pembelajaran IPA sangat penting untuk memahami dunia, karena sifatnya yang abstrak, rumit, dan detail.

Pembelajaran IPA merupakan kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk membentuk pribadi yang mencintai lingkungan alam dan sosial. Peserta didik dihadapkan dengan alam dan segala yang ada didalamnya bukti kuasa Sang Pencipta salah satunya melalui pembelajaran biologi, dengan mempelajari ciptaan-Nya, banyak karakter yang dapat ditumbuhkan, seperti tanggung-jawab manusia

[6] Ghullam Hamdu and Lisa Agustina, 'Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12.1 (2011), 25–33.

[7] Putri Ani Puji, Sri Endah Indriwati, Agung Witjoro, "Eksplorasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Biologi Melalui Inkuiri Terbimbing (Guded Inquiry) di SMA Islam Kepanjen"Jurnal Pendidikan, Vol.1, No.1, (2016), h. 2.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

untuk merawat, menjaga dan peduli terhadap alam.[8] Dengan mempelajari IPA peserta didik memiliki keterampilan ilmiah yang bermanfaat, kesadaran lingkungan, pemahaman mendalam tentang alam semesta, dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas VIII SMPN 1 Parepare, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme yang rendah dalam mengikuti pelajaran IPA. Hal ini terlihat dari minimnya keaktifan mereka dalam bertanya, berdiskusi, maupun menyelesaikan tugas. Salah satu penyebab yang diidentifikasi adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membosankan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat proses pembelajaran menoton.[9] Banyak peserta didik yang merasa tidak tertarik atau mengabaikan buku teks yang disediakan di sekolah bahkan ada yang sengaja melupakan buku teksnya. Akibatnya, mereka tidak mau membaca atau mempelajari buku teks tersebut, yang berdampak negatif pada hasil belajar peserta didik karena minat mereka dalam membaca buku teks pelajaran IPA. Hal ini juga dibuktikan dari penelitian Anggit dkk yang menyatakan bahwa kebanyakan peserta didik lebih

[8] Yanur Setyaningrum, Husamah, "Optimalisasi Penerapan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Berbasis Keterampilan Proses: Sebuah Perspektif Guru IPA-Biologi", Jurnal Penelitian dan Pemikiran Pendidikan, Vol. 1, No. 1, (2011). h. 70.

[9] Fauzi, A., & Suryani, N. Analisis Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 45-58. ISSN: 2338- (2020).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tertarik dengan buku yang bergambar atau ilustrasi seperti komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. [10]

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru IPA di SMPN 1 Parepare yaitu ibu Erawati S.Pd mengatakan bahwa peserta didik masih perlu motivasi belajar. Beliau mengatakan bahwa peserta didik masih sangat susah jika disuruh membaca buku, karena seperti yang diketahui bahwa buku pelajaran setiap halamannya berisi dengan deretan tulisan, terkadang dilengkapi dengan gambar ataupun diagram yang sulit dipahami. Semua itu disusun dengan struktur tetap dan tidak fleksibel seperti diagram besar tapi tulisan kecil ataupun sebaliknya. Semakin besar dan tebal suatu buku berarti semakin banyak halaman yang berisi penuh dengan tulisan yang membut peserta didik semakin susah untuk diajak membaca buku. Dengan demikian, guru harus pandai dalam mengemas materi dengan media yang inovatif yang akan dipelajari dalam kemasan yang lebih menarik sehingga nantinya akan berdampak pada motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat yang akan membantu guru atau pendidik untuk mendesain materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan cara yang lebih baik. Selain itu, jika media pembelajaran digunakan dengan benar dan tepat, maka media pembelajaran akan memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Media ajar alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Media memiliki beberapa manfaat,

[10] Anggit Grahito Wicaksono, Jumanto Jumanto, and Oka Irmade, 'Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10.2 (2020)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

seperti membuat pesan dan informasi yang ingin disampaikan lebih jelas kepada peserta didik, yang memungkinkan peningkatan proses dan hasil belajar.[11]

Komik merupakan solusi pilihan yang tepat dalam media pembelajaran IPA, karena komik sangat baik untuk menyebabarkan gagasan dan kebebasan berpikir. Komik itu sendiri memiliki pesan yang sangat penting, jika tema materi yang disajikan dan dukungan dengan adanya bentuk gambar, hal ini membuat siswa lebih bisa memahami materi yang mereka baca[12]. Diharapkan bahwa penggunaan komik akan membawa inovasi baru dalam pembelajaran IPA dengan mendorong keinginan peserta didik untuk membaca dan belajar. Komik interaktif ini menggabungkan gambar khas yang berurutan dengan panduan kata-kata yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk membaca.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Fitriani dan Naura menyatakan media komik memiliki tampilan yang lebih menarik dan lebih berwarna dari pada media pembelajaran lain, penggunaan media komik dalam pembelajran dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dikelas. Selain itu, penggunaan media komik dapat membantu guru dalam meningkatkan minas peserta didik dalam pelajaran.[13]

[11] Rika Lisiswanti and others, 'Peranan Media Dalam Pembelajaran 1,2,3', 1969, 102–5.

[13] Fitriani Rosadi, Naura Akhlakul, and Nurul Karimah, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik Improving Student Motivation Through Comic Learning Media', *Senapadma*, 1 (2021), 87–96.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Berdasarkan penelitian Nur Mazidah Nafalah menyatakan komik merupakan salah satu jenis sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat berfungsi sebagai pengganti guru dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Komik dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar dan sebagai sumber belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik.[14]

Alasan penulis mengambil judul ini, yaitu terkaitan dengan pengamatan penulis pada saat melaksanakan PPL selama kurang lebih 1 bulan yang ditempatakan pada SMPN 1 Parepare, peneliti melihat masih kurangnya motivasi peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, peserta didik merasa kesulitan memahami materi IPA yang disajikan hanya menggunakan buku dan bantuan papan tulis yang membuat peserta didik kurang termotivasi belajar untuk meingkatkan hasil belajar IPA.

Peneliti membawa konsep komik sebagai upaya untuk mendorong motivasi peserta didik dalam mempelajari materi IPA, karena peserta didik sekarang lebih sering berinteraksi melalui konten visual seperti komik, media sosial, dan game online. Tentunya hal ini memberikan penulis pemahaman mengenai bentuk minat agar memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya serta mengikuti perkembangan zaman sekarang. Berdasarkan penelitian terdahulu, terdapat beberapa celah yang mendasari penelitian ini. Penelitian sebelumnya oleh Indaryati dan Jailani menunjukkan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar, namun berfokus pada siswa SD, sedangkan penelitian ini menargetkan siswa SMP. I Wayan, dkk membahas Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi

[14] Nur Mazidah Nafala, 'Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3.1 (2022), 114–30 <https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571>.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika, sementara penelitian ini fokus pada sistem ekskresi. Perbedaan pada sasaran, materi, dan pendekatan ini menjadi dasar dilakukannya penelitian berjudul ***"Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Parepare."***

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.
2. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah :

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1. Bagi Siswa: Membantu peserta didik lebih memahami materi IPA, menumbuhkan karakter baik, motivasi serta daya tarik mereka terhadap pelajaran IPA.
2. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta membantu memilih media yang tepat untuk membuat pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan.
3. Bagi Pembaca: Memberikan inspirasi untuk penelitian lebih lanjut tentang pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar.
4. Bagi Peneliti: Menambah keterampilan dalam melakukan penelitian eksperimen dan menganalisis pengaruh suatu media pembelajaran terhadap motivasi belajar.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Relevan

Penelitian Pertama "Pengaruh Media Komik Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA" dapat disimpulkan dari penelitian tersebut bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, Media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 39,39% sampai 45,45%. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode deskriptif Studi Hubungan (Interrelationship Studies), teknik dalam pengumpulan data yang dilakukan, yaitu dengan cara observasi dan tes objektif sebanyak dua kali (dua siklus). [15]

Penelitian kedua dari sebuah jurnal yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Bullying terhadap Motivasi Belajar Siswa". Tujuan dari penelian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah siswa kelas 5A di SD Negeri 62 Pekanbaru termotivasi untuk ikut dalam kegiatan belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa komik yang membahas bullying. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimental. Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran komik dengan tema bullying berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Media

[15] SUSIANI. "Pengaruh Media Komik Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA." *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah* 2.3 (2022): 348-356.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

komik ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena cerita yang menarik dan visual yang mendukung memudahkan siswa dalam memahami konsep dan nilai-nilai yang disampaikan. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan perbedaan signifikan setelah penerapan media pembelajaran komik bullying. [16]

Penelitian Ketiga dengan judul: Pengaruh Media E-Komik Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas 5a Di Sd Inpres BTN IKIP I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media e-komik secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka . Nilai rata-rata hasil belajar meningkat dari 42,92 menjadi 81,85 dengan nilai N-Gain sebesar 0,66 (kategori sedang-tinggi). [17]

Penelitian keempat dari jurnal dengan judul " Pengaruh Media Komik Visual Terhadap Motivasi belajar Siswa Ditinjau Dari Gender berbeda". Penelitian ini ini mengkaji pengaruh media komik visual terhadap motivasi belajar siswa berdasarkan gender berbedaenelitian menggunakan desain pra-eksperimental dengan rancangan pre-testdan post-testpada satu kelompok perlakuan. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi berdasarkan model ARCS yang meliputi aspek perhatian, relevansi, kepuasan, ketekunan, kemandirian, dan kepercayaan diri. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan

[16] Muhammad Nuralfian dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Bullying terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4567–4575

[17] Nurul Aulia Putri, "Pengaruh Media E-Komik terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas 5A di SD Inpres BTN IKIP I" (Skripsi S1, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo, 2023), 45–50.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

yang signifikan dalam aspek *attention* dan *diligence*. Lebih lanjut, siswa perempuan menunjukkan motivasi yang lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki. Hasil ini mengindikasikan bahwa faktor demografi seperti gender mempengaruhi respons terhadap media pembelajaran seperti komik visual. [18]

Penelitian kelima dengan judul "Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan komik berorientasi kearifan lokal Bali terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep fisika. Penelitian ini tergolong kuasi eksperimen dengan rancangan posttest only control group design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar dan pemahaman konsep yang signifikan antara kelompok siswa yang belajar dengan menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali dan siswa yang belajar tanpa menggunakan komik berorientasi kearifan lokal Bali ($F=44,20$; $p<0,05$). Hal ini menandakan bahwa penggunaan komik berorientasi kearifan lokal Bali berpengaruh terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep fisika[19]

Tabel 1. 1Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Media Komik Terhadap	Penelitian keduanya masing-masing	Penelitiian sebelumnya merujuk

[18] Husnul Jannah, Sri Nopita Primawati, Akhmad Sukri, Bq. Sri Wahyuni, dan Masiah, "Pengaruh Media Komik Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa Ditinjau dari Gender Berbeda," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 8, no. 4 (2023): 567–582, https://doi.org/10.26858/jp3.v8i4.45678.

[19] I Wayan Adi Putra, Ni Nyoman Sri Artini, dan I Nyoman Sudiadnyani, "Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika," *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 8, no. 2 (2020): 150–159, https://doi.org/10.15294/jpfi.v8i2.12345..

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA	menggunakan media komik terhadap peningkatan motivasi belajar	pada jenis penelitian PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif
2.	Pengaruh Media Pembelajaran Komik Bullying terhadap Motivasi Belajar Siswa	Persamaan kedua penelitian ini terdapat pada tujuan penelitian yaitu, meningkatkan motivasi belajar siswa	Peneliti sebelumnya menargetkan penelitian terhadapa sekolah dasar SD, sedangkan penelitian ini merujuk pada siswa SMP
3.	Pengaruh Media E-Komik Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas 5a Di Sd Inpres BTN IKIP I	Menggunakan media komik dalam penelitiannya	Peneliti sebelumnya menargetkan penelitian terhadapa sekolah dasar SD, sedangkan penelitian ini merujuk pada siswa SMP
4.	Pengaruh Media Komik Visual Terhadap Motivasi belajar Siswa Ditinjau dari Gender berbeda.	Memiliki persamaan denan penggunaan media komik	Penelitian sebelumnya merujuk pada peningkatan motivasi ditinjau dari gender, sedangkan penelitian ini digunakan untuk semua gender.
5.	Pengaruh Penggunaan Komik Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep	Persamaan penelitian ini terdapat pada media komik terhadap motivasi belajar	Penelitian sebelumnya merujuk pada komik beriorentasi pada kearifan lokal pemahaman kosenp

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Fisika		fisika sedangkan pada penelitian ini menggunakan komik pada umumnya yang membahas materi system ekskresi

Penelitian terdahulu menunjukkan beberapa keterbatasan. Penelitian mengenai komik sebagai media pembelajaran banyak difokuskan pada jenjang sekolah dasar, pada materi tertentu, atau menggunakan komik berbasis digital maupun media sosial. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengembangkan komik interaktif berbasis cetak untuk peserta didik SMP dengan pendekatan penelitian dan pengembangan yang sistematis.

Penelitian ini menawarkan kebaruan (novelty) berupa:

1. fokus pada materi sistem ekskresi yang jarang diteliti dalam konteks penggunaan komik;
2. sasaran penelitian pada peserta didik SMP kelas VIII yang memiliki karakteristik kognitif berbeda dari jenjang SD; serta
3. pengukuran motivasi belajar berdasarkan teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction), yang belum banyak diterapkan bersama media komik IPA.

Dengan berbagai kebaruan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran IPA yang inovatif, relevan dengan kebutuhan peserta didik, serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Tinjauan Teori

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.[20] Selain itu, pendapat lain tentang motivasi belajar yaitu kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.[21]

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi. Jadi pendidikan dan pengajaran akan sangat kesulitan untuk mencapai tujuannya dengan maksimal tanpa adanya motivasi atau dorongan pada masing-masing individu yang memiliki hubungan dengan kegiatan pendidikan.[22]

Menurut Atkinson, motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. AW. Bernard memberikan pengertian, motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali ke arah tujuan-

[20] Sandi Bega, 'Penerapan Motivasi Berprestasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen', *Metanoia*, 2.1 (2022), 1 <https://doi.org/10.55962/metanoia.v2i1.35>.

[21] Sukarman Purba and others, 'Pengaruh Lingkungan Dan Gaya Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Batangkuis', *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2.2012 (2024), 246–49.

[22] Sardiman A.M, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2017), h. 40

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu.[23]

Motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka ia akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh rangsangan dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan pada arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.[24]

Secara lebih khusus jika orang menyebutkan motivasi belajar yang dimaksudkan tentu segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada orang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperolah prestasi yang lebih baik lagi. Motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam individu itu sendiri. Motivasi yang berasal dari luar individu diberikan oleh motivator seperti orangtuanya, guru, konselor, ustadz/ustadzah, orang dekat, dan lain-lain. Sedangkan motivasi yang berasal atau timbul dalam diri seseorang,

[23] Purwa Atmaja Prawira, Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru, (Jogjakarta: ArRuzz Media, 2019), h.319

[24] Hamzah B. Uno, Teori motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan, (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), h. 23

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dapat disebabkan seseorang mempunyai keinginan untuk dapat menggapai sesuatu (cita-cita) dan lain sebagainya.[25]

b. Unsur-unsur motivasi belajar

Menurut Dimyati dan Mudjiono ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar,yaitu:[26]

1) Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk ”menjadi seseorang” akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Citacita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ektrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2) Kemampuan Belajar

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya).

---

[25] Yopi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam, Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 2024..

[26] Saputri, ‘PENGARUH MOTIVASI BELAJAR MELALUI VARIASI MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD NEGERI KARANGMONCOL 05 PEMALANG Belia Ayu Saputri * Rahmat Rais Eka Sari Setianingsih Pendidikan Guru Sekolah Dasar ’, 2.2 (2021), 168–73.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya.

3) Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa

Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misalnya siswa yang kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya bergadang atau juga sakit.

4) Kondisi Lingkungan Kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datangnya dari luar masyarakat. diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

5) Unsur-unsur Dinamis Belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.

6) Upaya Guru Membelajarkan Siswa

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Sardiman fungsi motivasi belajar ada tiga yakni sebagai berikut:[27]

1) Mendorong manusia untuk berbuat

Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

2) Menentukan arah perbuatan

Yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.

3) Menyeleksi perbuatan

Yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

Hamalik juga mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu;[28]

---

[27] Sardiman A.M, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2017), h. 40

[28] Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. .((2004),h.16

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

1) Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan

Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar.

2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah

Artinya menggerakkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang di inginkan.

3) Motivasi berfungsi penggerak

Motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan atau perbuatan.

Jadi Fungsi motivasi secara umum adalah sebagai daya penggerak yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan tertentu untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

c. Jenis Motivasi Belajar

Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman motivasi, macam macam motivasi belajar dibedakan menjadi dua macam atau kumpulan, secara khusus melekat dan lahiriah: [29]

1. Motivasi intrinsik, motivasi ini dicirikan sebagai suatu pemikiran yang menjadi dinamis sehingga dapat bekerja tanpa dorongan dari luar dengan alasan bahwa setiap orang memiliki kecenderungan untuk menindaklanjuti sesuatu. Misalnya, jika seseorang mendapat kesempatan untuk membaca,

[29] Sardiman A.M, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2017), h. 50

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

ada alasan kuat untuk memberi tahu mereka atau memberdayakan merekadia rajin mencari buku untuk dibaca sendiri.

2. Motivasi ekstrinsik, motivasi ini mengacu pada motivasi yang bersifat aktif dan fungsional sebagai akibat adanya rangsangan dari luar. Misalnya, seseorang belajar karena tahu akan ditanya keesokan paginya dengan harapan mendapat nilai bagus, agar teman atau pacarnya mendapatkannya, atau untuk mendapatkan hadiah.

d. Indikator Motivasi Belajar

Apabila seseorang memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi maka hal tersebut dapat dilihat melalui indikator motivasi karena dengan indikator merupaka sebagai alat ukur yang dijadikan gambaran dalam mengamati bagaimana siswa dalam motivasi belajarnya siswa. Indikaor motivasi belajar seperti di bawah ini akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Indikator motivasi belajar yang akan digunakan dalam menyusun kisi-kisi instrumen angket untuk mengungkap masalah dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar. Adapun indikator moivasi belajar menurut beberapa ahli sebagai berikut:

Menurut Sardiman dalam (Zubairi, 2023)Indikator motivasi belajar diantaranya:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil,

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4) Adanya penghargaan dalam belajar,

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Sedangkan menurut Susanto mengemukakan indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:[30]

1). Durasi kegiatan; menunjukan bahwa berapa lama anak didik senang dalam menyukai pembelajaran

2) Frekuensi kegiatan; dalam waktu tertentu berapa kali kegiatan dilakukan

3) Persistensi; terletak pada suatu tujuan

4). Ketabahan; mampu mengahdapi kesulitan

5) Devosi;suatu pengabdian untuk mencapai tujuan

6) Tingkat kerinduan; (Niat, rencana, keyakinan, tujuan dan contoh yang baik untuk dicapai melalui latihan selesai.

7) Derajat kemampuan eksekusi atau item atau hasil yang didapat melalui latihannya, seberapa banyak, masuk akal atau tidak, enak/tidak.

8) Arah mentalitasnya ke arah tindakan objektif (suka atau benci), positif atau negatif.

Untuk merangsang motivasi belajar ekstrinsik, maka dapat digunakan pendekatan dan disain pembelajaran yang dapat menarik perhatian pembelajar, untuk kemudian mewujudkan kepercayaan diri dan kepuasan atas

[30] Sardiman, AM. (2006). Integrasi dan Motivasi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

hasil belajarnya. Salah satu pendekatan pembelajaran yang demikian itu, dikenal dengan model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction) yang dirumuskan oleh Keller (1987). Sebagaimana namanya, model ARCS ini terdiri atas 4 komponen motivasi, yakni Perhatian (Attention), Relevansi (Relevance), Percaya diri (Confidence), dan Kepuasan (Satisfaction). Dengan pendekatan ini dosen diharapkan mampu menciptakan suasana belajar dalam suatu strategi yang dapat melibatkan komponen model ARCS.

Model dasar untuk desain Motivasi Pembelajaran ARCS merupakan analisis permasalahan motivasi peserta didik berdasarkan pada mata pelajaran, yang di dalamnya terdapat empat kategori yang menjadi strategi dalam desain motivasi ARCS, yaitu:

(1) Minat/Perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran dalam membangun rasa ingin tahu dan perhatian yang berkelanjutan,

(2) Relevan/Hubungan untuk menghubungkan Mata Pelajaran dengan motif dan kepentingan yang dibutuhkan peserta didik dari pembelajaran tersebut, (3) Harapan peserta didik dari mata pelajaran tersebut dalam membangun kepercayaan diri dengan motivasi untuk kesuksesan,

(4) Kepuasan peserta didik dari proses pembelajaran pada mata pelajaran tersebut untuk mengelola penguatan intrinsik dan ekstrinsik.

Adapun Kisi-Kisi Motivasi belajar Menurut Teori Model Arch yaitu:

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 1 2Kisi-kisi Motivasi Belajar

Indikator Motivasi	Sub Indikator	Butir Pernyataan	Jenis pernyataan(positif/negative)
Perhatian	keingintahuan	1,2, 3,4,5	Positif
	kejenuhan	10,11,12,13	Negatif
	Variasi kegiatan	6,7,8,9	Positif
Relevansi	Kesesuaian dengan kebutuhan	14,15,	Positif
	Kaitan dengan pengalaman	20,21	Negatif
	Kegunaan masa depan	17, 19	Positif
	Ketertarikan pribadi	16,18	
Percaya diri	Keyakinan diri	22,24,25	Positif
	Kontrol hasil	26,27	Negatif
	kekhawatiran	28	Positif
Rasa puas	Kepuasan hasil belajar	29,30,31	Positif
	Penghargaan	32,33,34,35	Negatif
	Ketidakpuasan	36	Positif

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi untuk belajar adalah sudut mental yang menciptakan, atau setidaknya, dipengaruhi oleh keadaan fisiologis dan perkembangan mental siswa.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Sesuai Rubiana, faktor motivasi terbagi menjadi dua, yaitu faktor dalam dan faktor luar:[31]

1. faktor batiniah, khususnya faktor yang berasal dari dalam diri individu, terdiri dari kebutuhan individu, baik fisik maupun mental, kesan individu terhadap diri sendiri yang mendukung dan membimbing perilaku menuju aktivitas, keyakinan dan pencapaian, tujuan dan masa depan, keinginan untuk maju, Minat dan pemenuhan prestasi merupakan faktor yang muncul dari diri sendiri.

2. Faktor eksternal yaitu Faktor eksternal meliputi penghargaan, kompetisi, hukuman, pujian, ketidakseimbangan, penerimaan, dan situasi lingkungan umum.

Selain itu beberapa unsur yang memengaruhi motivasi dalam belajar yaitu: [32]

1. Keinginan dan tujuan siswa membentengi motivasi siswa untuk belajar baik secara alami maupun lahiriah. Semua hal dipertimbangkan, mencapai tujuan mendorong pengakuan diri.

2. Kemampuan siswa, keinginan anak harus dibarengi dengan kemampuan atau kemampuan untuk mewujudkannya. Kapasitas akan memperkuat motivasi anak untuk mencapai tugas-tugas formatif.

3. Kapasitas siswa dan keinginan siswa harus tetap tidak terpisahkan dengan kemampuan atau keinginan untuk mencoba belajar degan usahanya. siswa akan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan jika memiliki kemampuan.

---

[31] Rubiana, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 13.

[32] Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 231–232.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4. Kondisi Lingkungan Siswa, Kondisi lingkungan, kondisi tempat tinggal, pergaulan teman sebaya, dan kehidupan sosial semuanya dapat menjadi faktor dalam lingkungan siswa. Siswa akan lebih semangat belajarnya lebih kuat jika berada diiklim sekolah yang kokoh, terlindungi, tenang, metodis, dan menyenangkan.

5. Komponen dinamis dalam pembelajaran adalah komponen yang keberadaannya dalam sistem pembelajaran tidak stabil, kadang padat, kadang ringkih, dan kadang hilang, seperti Semangat belajar, perasaan siswa, dan lain-lain.

6. Pekerjaan pendidik dalam menampilkan siswa adalah tugas guru dalam merencanakan menampilkan siswa, dimulai dengan menguasai materi, menyampaikannya, menangkap pertimbangan siswa, dan hasil belajar.

2. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang alam semesta beserta isinya, serta interaksi antara manusia dan lingkungannya. Para ahli memberikan definisi yang beragam mengenai pembelajaran IPA, namun pada intinya menekankan pada tiga aspek utama, yaitu sains sebagai produk, sains sebagai proses, dan sains sebagai sikap.

IPA diartikan sebagai suatu pendekatan yang menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses serta sikap ilmiah. Tujuannya adalah agar siswa memiliki

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep IPA dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari[33]

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah proses pendidikan yang bersifat holistik, yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi atau produk sains, tetapi juga pada pengembangan keterampilan ilmiah dan pembentukan sikap ilmiah. Tujuan akhirnya adalah membentuk peserta didik menjadi individu yang mampu berpikir logis, kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan pengetahuan ilmiah untuk kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan pembelajaran IPA dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik dari dalam maupun luar diri siswa.

a. Faktor Internal:

1) Keterampilan Berpikir Logis dan Kritis: Kemampuan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara rasional sangat memengaruhi pemahaman konsep-konsep IPA yang seringkali abstrak.
2) Rasa Ingin Tahu : Dorongan alami siswa untuk mengeksplorasi dan mencari jawaban terhadap fenomena alam. Rasa ingin tahu yang tinggi akan memotivasi siswa untuk aktif bertanya dan melakukan penyelidikan.
3) Minat Terhadap IPA: Kecenderungan siswa untuk menyukai dan menikmati pembelajaran IPA. Minat yang kuat akan

[33] Dina Amelia, 'Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Storytelling Slide and Sound', *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2.1 (2021), 22 <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.948>.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

b. Faktor Eksternal:

1) Metode Pembelajaran: Penggunaan metode yang bervariasi, seperti metode eksperimen, demonstrasi, dan diskusi, akan membuat pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan bermakna.
2) Lingkungan Belajar: Ketersediaan fasilitas laboratorium yang memadai, alat peraga, dan sumber belajar lainnya akan mendukung siswa untuk melakukan praktikum dan observasi secara langsung.
3) Kompetensi Guru: Kemampuan guru dalam menguasai materi, merancang pembelajaran yang efektif, dan membimbing siswa untuk mengembangkan keterampilan ilmiah sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau mengantar. Media adalah perantara atau pengantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.[34] Menurut Bovee dalam buku Rayandra Asyhar, media digunakan karena fungsinya sebagai perantara atau pengantar pesan dari si pengirim (sender)

[34] Rayandra Asyhar, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (Jakarta : Referensi Jakarta, 2019), h. 4

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

kepada si penerima (receiver) pesan.[35] Sedangkan menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sementara, menurut Suparman, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efesien dan efektif.

Rossi dan Breidle dalam buku Wina Sanjaya, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.

[35] Rayandra Asyhar, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (Jakarta : Referensi Jakarta, 2019), h. 7

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Disamping menyenangkan media pengajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa36. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efesien serta terjalin hubungan baik antara guru dan siswa.

Penggunaan media pembelajaran dalam membantu pengajar dalam menyampaikan materi yang disampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, hal ini berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung yaitu: 1) penyampaian pembelajaran jauh lebih menarik, 2) pembelajaran dapat lebih menarik, 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, 5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, 6) pembelajaran dapat diberikan kapan diinginkan atau diperlukan, 7) sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari dan 8) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.[37]

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama,

---

[36] Wina Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h. 58.

[37] Rostina Sundayana, Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika (Bandung :Alfabeta, 2020), h. 25.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan senang, netral, atau senang.[38]

a. Macam-Macam Media Pembelajaran

Pada buku strategi belajar mengajar, Syaiful Bahri dan Aswan Zain membagi media menjadi tiga klasifikasi, yaitu dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta pembuatannya.[39]

1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi:
   a) Media auditif adalah media yang hanya megandalkan kemampuan suara saja seperti radio dan cassete recorder.
   b) Media visual adalah media yang hanya mengandalan indera penglihatan seperti film, slides, foto, gambar, lukisan, dan cetakan.
   c) Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, seperti film suara dan video
2) Dilihat dari gaya liputnya, media dibagi menjadi:
   a) Media dengan daya liput luas serentak, contohnya radio dan televisi.

[38] Maya Siskawati, dkk,"Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa", Jurnal studi sosial, Vol. 4/No. 1. (FKIP Universitas Lampung, 2019), h. 75.
[39] Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2006 atau edisi revisi terbaru 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b) Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat, contohnya film sound slide, film rangkai, dan sejenisnya.

c) Media untuk pengajaran individual, contohnya modul berprogram dan pengajaran menggunakan komputer.

3) Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi menjadi:

a) Media sederhana, media ini bahannya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

b) Media kompleks, media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya

c) memerlukan keterampilan yang memadai.[40]

b. Fungsi Dan Manfaat Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitan keiginan dan minat yang baru, membangitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membentu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.[41]

Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

---

[40] Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), h. 120.

[41] Irfa Aulaini Damanik, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT." (2018): 559-561.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu:
   a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
   b) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
   c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu akan terjadi dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
   d) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
   e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
   f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-tenik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.[42]

[42] Amelia Putri Wulandari, dkk, Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, *Journal on Education,* Vol.5, No.2, 2023, h.3932-3934

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4. Media Komik

Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selain itu, komik adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor.[43]

Seperti yang diketahui, komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan dimana tempat masing-masing komik tersebut berada. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. Scout McCloud memberikan pendapat bahwa komik memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.[44]

M.S. Gumelar dalam bukunya juga menjelaskan bahwa komik adalah urutanurutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lattering yang diperlukkan sesuai dengan kebutuhan. Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya.[45]

---

[43] Ahmad Rohani, Media Instruksional Edukkatif, (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), h.78

[44] Heru Dwi Waluyanto, "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pendidikan", Jurnal Nirmala, Vol. 7, No. 1 (Januari 2018), h.51.

[45] MS. Gumelar, Comic Making, (Jakarta: PT. Indeks, 2011), h. 7.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Komik merupakan media, media penyampaian ide, gagasan bahkan kebebasan berpikir. Komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk penyampaian pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas dan alur ceritanya juga harus menarik bagi pembaca. Selain berfungsi sebagai media hiburan, komik juga dapat dipergunakan secara efektif dalam upaya membangkitkan minat baca, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca serta dapat dijadikan media efektif untuk tujuan pembelajaran. Di sekolah tentu dipilih media pembelajaran komik yang mendidik, dapat menimbulkan gairah belajar pada siswa, komik yang lucu, dan komik yang dikenal oleh siswa yang disesuaikan dengan dunianya.[46]

Peranan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas siswa. Seperti diketahui bahwa, komik memiliki banyak arti dalam debutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.[47]

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah mengingat materi yang

[46] Eny Enawaty dan Hilma Sari, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit", Jurnal Pendidikan Ipa dan Matematika, Vol.1, No.1 (2019), h. 27.

[47] Tri Kurnia Wardani, "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural", International Journal Of Indonesian Society and Culture, Vol.4, No.2 (2022), h. 232.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dipelajarinya. Keterampilan pesan visual dan belajar daripadanya memerlukan keterampilan, oleh karena dengan melihat pesan visual tidak dengan sendirinya seseorang akan mampu belajar dari padanya. Itulah sebabnya para siswa harus dibimbing dalam menerima dan menyimak pesan-pesan visual secara tepat.[48]

a. Jenis Media Komik

Selain sederhana media ini mudah pembuatanya masing-masing jenis media grafis memiliki keunikan, keunggulan, keterbatasan sendiri yang tentunya menarik . Ada beberapa jenis media komik, yaitu sebagai berikut :

1) Kartun *(Cartoon)* Komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini di dalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan- tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar (kartun/tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.

g) Komik Potongan (*Comic Strip*) Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian / sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung dan dibuat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik Potongan (Comic Strip) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin.

[48] Ary Nur Wahyuningsih, "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran Yang Menggunakan Strategi PQ4R", Journal Of Innovative Science Education, Vol.1, No.1 (2020), h. 20.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius untuk dibaca setiap episodenya hingga tamat ceritanya.

h) Komik Tahunan (Comic Annual) Komik ini biasanya terbit setiap 1 tahun sekali bahkan bisa juga 1 bulan sekali. Penerbit bisanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

i) Komik Online (Web comic) Komik yang ditayangkan di situs web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik Online lebih menguntungkan dari pada komik media cetak, karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.

j) Buku Komik (Comic Book) Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku Komik (Comic Book) ini sering kita jumpai dan dibaca. Comic book sering kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya di dalam komik ini berisikan 32 halaman, tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja) , superhero (pahlawan) dan.49

k) Komik Ringan (Comic Simple) Komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang di fotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternatif ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena

[49] Hasan Sastra Negara, Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI), (Lampung: Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3, Desember 2019), h. 70.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

hanya bermodal ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran yang sangat ringan. Sang pencipta komik ini bisa ikut berpartisipasi dalam membuat komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal untuk menjadi seorang komikus.

l) Buku Instruksi dalam format Komik (*Instructional Comics*) Komik ini biasanya digunakan dalam media pembelajaran. Banyak sekali sebuah buku panduan atau instruksi yang dibuat dalam format komik, bisa dalam bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Biasanya pembaca buku ini akan lebih mudah cepat mengerti dari pada menggunakan buku panduan yang tidak bergambar. Dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa menguti langkah-langkah yang tertera pada komik. Dengan adanya gambar yang dimuat dalam format komik, buku bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan.[50]

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Media komik dipilih sebagai solusi pemecahan masalah disebabkan karena komik sebagai media mempunyai kelebihan seperti yang dinyatakan Sudjana dan Rivai yaitu sebagai berikut:

1) Kemampuan komik dalam menciptakan minat siswa
2) Penjelasan materi menjadi lebih menarik
3) Membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak

[50] Nickolas Isac Juanda, Heru Dwi Waluyanto,Aznar Zacky, "Perancangan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak", e-jurnal, Vol.1, No.6, (2019), h. 4.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4) Jalan cerita komik menuju pada kebaikan (pesan moral) dan studi lain[51]

Selain memiliki kelebihan, media komik juga memiliki kekurangan sebagai berikut:

1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca buku tidak bergambar sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku yang tidak bergambar
2) Hanya menekankan persepsi indera mata, sedangkan kita tahu tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual, karena setiap orang mempunyai gaya belajar masing-masing.

5. Materi Sistem Ekskresi/pembuangan

a. Pengertian Sistem Ekskresi

Sistem ekskresi merupakan sistem dalam tubuah makhluk hidup yang dikenal sebagai system ekskresi bertanggung jawab untuk membuang zat-zat sisa metabolism yang tidak diperlukan atau beracun. Hal inia dilakuakan karena jika tidak dibuang dari dalam tubu, zat-zat sisa dan racun tersebut dapat menyebabkan masalah kesehatan[52]. Sistem ekskresi tidak hanya bertugas untuk membuang zat-zat sisa, tetapi juga bertanggung jawab untuk menjaga kesimbangan tubuh, termasuk mengatur kadar air, elektronik, dan PH darah.

---

[51] Putu Dian Wahyuni, Luh Putu Putrini Mahadewi, Dewa Nyoman Sudana, "Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn", e-Jurnal, Vol. 5, No. 2 (2020), h. 4

[52] Ketut Putranadi, Dessy Seri Wahyuni, and Ketut Agustini, 'Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia Untuk Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 2 Singaraja', *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10.3 (2021), 300 <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

b. Organ Sistem Ekskresi

1) Ginjal

Ginjal adalah organ pengeluaran (ekskresi) utama manusia. Bentuknya mirip dengan biji kacang merah, berwarna ungu, dan berjumlah dua buah. Bobot kedua ginjal pada orang dewasa berkisaran antara 120 dan 150 gram. Manusia memiliki sepasang ginjal yang terletak dibelakang perut atau di belakang abdodmen. Struktur ginjal, fungsi, dan proses pembentukan urine adalah sebagai berikut. Ginjal melakukan banyak hal, seperti mengeluarkan zat berbahaya atau racun, menjaga keseimbangan cairan, menjaga keseimbangan antara asam dan basa, dan mengeluarkan amoniak, protein, ureum, keratin, dan sisa metqabolisme. Secara umum, struktur ginjal terdiri dari tiga bagian: korteks (kulit ginjal), medulla (sumsusm ginjal), dan pelvis renalis.

2) Kulit

Kulit adalah lapisan tipis yang menutupi seluruh lapisan permukaan tubuh bagian luar. Kulit tidak hanya berfungsi untuk menutupi tubuh, tetapi juga berfungsi sebagai alat pengeluaran. Air dan garam-garam keluar dari kulit. Kulit masusia terdiri dari tiga lapisan utama: lapisan ari (epidermis), lapisan kulit jangat (dermis), dan lapisan ikat bawah kulit.

3) Paru-paru

Paru-paru adalah organ yang bertindak sebagai alat pernapasan, paru-paru juga berfungsi sebagai alat eksresi dengan mengeluarkan karbondioksida (CO^2) dan uap air (H^2O). Agar funsi tubuh tidak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

terganggu, kedua zat ini harus dikeluarkan. Bagian bawah paru-paru menempel pada diafragma dan terletak dibawah rongga dada.

Karbondioksida dan uap air berdifusi dari alveolus paru-paru yang lembab. Paru-paru adalah satu-satunya organ yang mengeluarkan CO^2 dari tubuh. Air yang dibuang malalui paru-paru berasal dari aktuvitas metabolism, yang merupakan zat buangan dari respirasi. Asal dan jumlah air yang dikeluarkan dari paru-paru tidak penting karena tubuh mengandung banyak air.

4) Hati

Dibawah kerangka iga, hati adalah organ visceral terbesar dalam rongga abdomen. Hati berwarna merah tua karena persediaan darah yang tinggi dan nutrient yang berasal dari vena portal dan vena hepatical. Sebagai system eksresi tubuh, hati manusia memiliki struktur dan fungsi yang sangat penting. Hati terdiri dari dua bagian yaitu, belahan hati kanan, yang terlihat di lobus kanan, dan belahan hati kiri, yang terlihat di lobus kiri. Kapsul Gilson menyatukan pembuluh darah dan kelenjar empeduh didalam hati dengan selaput tipis diluarnya yang disebut kapsula hepatis[53]. Tubuh tidak dapat mempertahankan keseimbangan internal yang diperlukan untuk kehidupan tanpa system ekskresi, yang sangat penting untuk kesehatan tubuh.

c. Gangguan Pada Sistem Ekskresi

[53] Ari Sandi Shodiqin, 'Sistem Ekskresi Manusia Dan Upaya Menjaga Kesehatan', *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2022, 1–45.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kita dapat menyebut sistem ekskresi sebagai cara tubuh mengeluarkan zat beracun dari tubuh manusia. Tubuh menggunakan mekanisme ini untuk menjaga homeostasis (keseimbangan kondisi internal tubuh) dan mencegah kerusakan. Adapun penyakit yang menyebabkan gangguan pada sistem ekskresi sebagai berikut:

1) Batu ginjal

   Batu ginjal, juga dikenal sebagai kencing batu adalah penyakit yang disebabkan oleh pengendapan pada rongga ginjal atau kandung kemih. Batu ginjal juga dapat terjadi karena sering menahan buang air kecil dan kurang minum. Hidronefrosis adalah pembesaran salah satu ginjal karena aliran ginjal menyempit atau tersumbaat oleh batu ginjal.

2) Tumor ginjal

   Benjolan yang muncul di ginjal akibat pertumbuhan sel abnormal disebut tumor ginjal. Tumor kecil biasanya jinak, tetapi tumor besar biasanya ganas dan dapat menyebabkan kanker ginjal.

3) Kanker kulit

   Kanker kulit adalah pertumbuhan sel-sel kulit yang tidak normal yang dapat terjadi diberbagai bagian tubuh, terutama yang sering terpapar sinar matahari seperi wajah, leher, tangan, dan lengan.

4) Biduran

   Alergi makanan, bahan kimia, dan udara dingin adalah beberapa sumber biduran. Timbulnya bentol-bentol yang tidak beraturan dan gatal adalah tanda-tanda penyakit ini. Untuk mencegah penyakit ini, hindari makanan dan produk kimia yang menyebabkan alergi.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5) Jerawat

Jerawat adalah gangguan kulit pada kelenjar minyak. Jika kulit anda mengalamai jerawat, anda harus menjaga kelenjar minyak anda tetap bersih, makan makanan yang seimbang, cukupa tidur dan berolahraga.[54]

C. Kerangka Konseptual

Untuk mengetahui serta memahami dengan jelas terkait pembahasan dalam proposal ini, maka penulis menguraikan pengertian dari judul penelitian ini yaitu:

1. Media Komik IPA

Media komik IPA merupakan bahan ajar visual berbentuk cerita bergambar yang disusun secara sistematis berdasarkan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VIII SMP, dengan pendekatan naratif dan ilustratif yang menarik. Komik ini dikembangkan untuk menyampaikan konsep-konsep IPA secara sederhana dan menyenangkan, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik..

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat belajar pada peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur berdasarkan indikator seperti minat terhadap pelajaran, perhatian saat proses belajar, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dan antusiasme mengikuti pelajaran IPA.

[54] Yanti Siti, Nuryanti Sugiharti, and S Pd, 'Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Biologi Pada Sistem Ekskresi', 2022.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pengukuran motivasi belajar dilakukan melalui angket motivasi yang divalidasi dan disesuaikan dengan konteks peserta didik kelas VIII SMP.

3. Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Parepare

Yang dimaksud dengan peserta didik kelas VIII adalah siswa-siswi yang sedang menempuh pendidikan di kelas delapan pada SMP Negeri 1 Parepare pada tahun ajaran berlangsung. Mereka menjadi subjek dalam penelitian ini karena berada pada tahap perkembangan kognitif yang sesuai untuk memahami materi IPA serta menanggapi media komik secara optimal.

C. Kerangka Pikir

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi dalam pembelajaran, kurang tertarik terhadap materi yang dipelajari, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMPN 1 Parepare, ditemukan bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA masih tergolong rendah. Guru IPA menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik kurang berminat membaca buku pelajaran karena isi buku didominasi oleh teks yang panjang dan penyajian materi yang kurang menarik. Selain itu, peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung, kurang aktif bertanya maupun berdiskusi, serta mudah merasa bosan ketika guru menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar utama.

Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik juga menunjukkan bahwa mereka lebih menyukai media pembelajaran yang memiliki banyak

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

gambar, warna, dan cerita dibandingkan buku pelajaran yang berisi banyak tulisan. Peserta didik mengungkapkan bahwa materi IPA sering dianggap sulit dipahami karena banyak istilah ilmiah dan konsep yang abstrak. Oleh karena itu, mereka menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik, menghubungkan materi dengan kehidupan mereka, meningkatkan rasa percaya diri dalam belajar, serta memberikan kepuasan setelah mengikuti pembelajaran. Keempat aspek tersebut sejalan dengan teori motivasi ARCS yang dikemukakan oleh Keller, yaitu *Attention* (Perhatian), *Relevance* (Relevansi*), Confidence* (Percaya Diri), dan *Satisfaction* (Kepuasan).

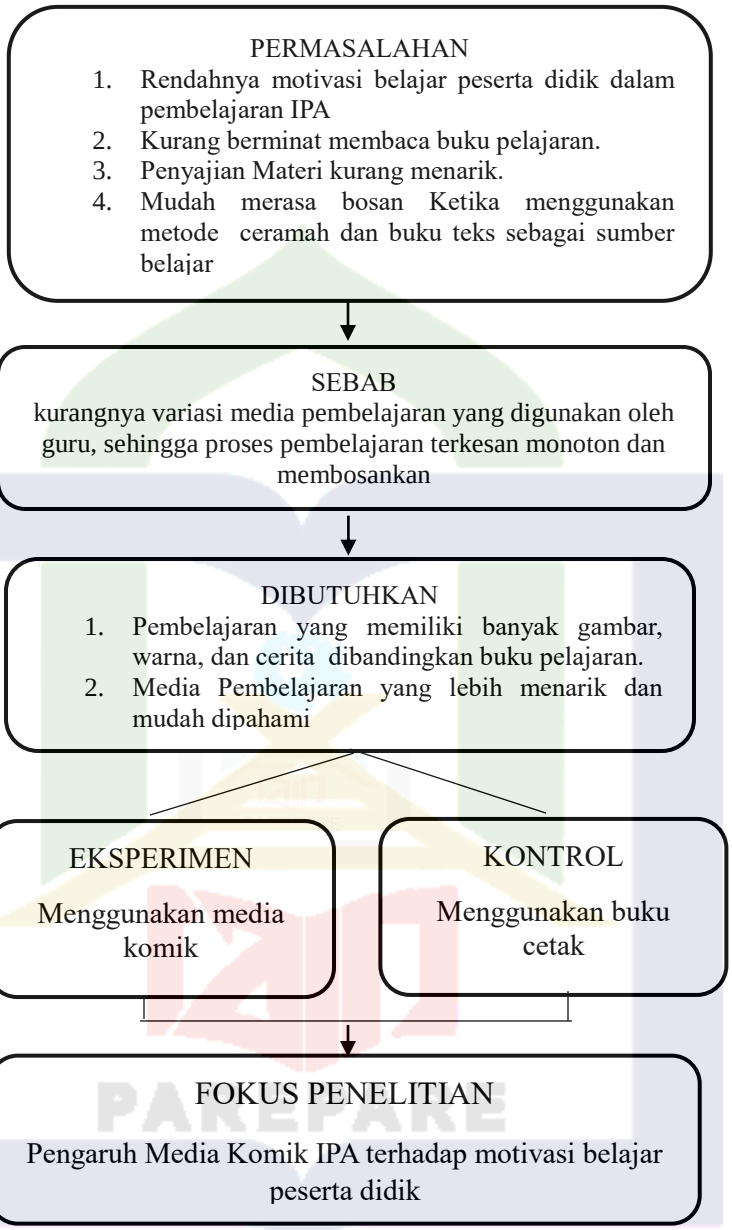
Media komik dipilih sebagai solusi karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Komik menggabungkan unsur gambar, warna, dialog, dan alur cerita yang menarik sehingga mampu menarik perhatian peserta didik (*attention*). Penyajian materi melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan relevansi materi dengan pengalaman peserta didik (*relevance*). Selain itu, visualisasi konsep IPA dalam bentuk gambar membantu peserta didik memahami materi yang abstrak sehingga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar (*confidence*). Ketika peserta didik mampu memahami materi dengan lebih mudah dan menikmati proses pembelajaran, maka akan muncul rasa senang dan puas terhadap pembelajaran yang diikuti (*satisfaction*).

Pemilihan media komik juga didasarkan pada karakteristik peserta didik saat ini yang termasuk generasi Z dan terbiasa berinteraksi dengan media visual seperti komik digital, media sosial, video, dan animasi. Oleh karena itu, media komik dianggap lebih sesuai dengan gaya belajar peserta didik dibandingkan penggunaan buku teks konvensional yang dominan berisi tulisan.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Dengan demikian, penggunaan media komik IPA pada materi sistem ekskresi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik berdasarkan aspek Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction (ARCS). Semakin baik kualitas media komik yang digunakan dalam pembelajaran, maka semakin tinggi motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.
- H1: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah *quasi experimental design* (eksperimen semu). Desain eksperimen semu digunakan karena dalam pelaksanaan penelitian tidak memungkinkan melakukan pengacakan (randomisasi) terhadap subjek penelitian, sebab kelas-kelas yang ada sudah terbentuk sebelumnya. Menurut Sugiyono , *quasi experimental design* merupakan desain yang digunakan apabila peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel luar yang dapat memengaruhi jalannya eksperimen, namun tetap memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol. [55]

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*, memakai dua kelas, yakni kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kedua kelas ini awalnya dilakukan tes awal untuk mengetahui tidak ada perbedaan yang signifikan, kemudian diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan media komik dan diakhiri dengan memberikan tes akhir pada kelompok eksperimen dan kontrol untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media komik terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.

[55] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengukur sejauh mana pengaruh perlakuan terhadap variabel terikat melalui perbandingan antara kelompok yang diberi perlakuan dan kelompok yang tidak diberi perlakuan.[56]

Tabel 3. 1*Nonequivalen Control Group Design.*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X_1	O_2
Kontrol	O_3		O_4

(Sumber: Sugiyono, 2021)

Keterangan:

O_1 dan O_3 = pengukuran awal (pre-test) terhadap motivasi belajar peserta didik
X = perlakuan berupa penggunaan *media komik IPA* dalam proses pembelajaran
O_2 dan O_4 = pengukuran akhir (post-test) terhadap motivasi belajar peserta didik setelah perlakuan.

Dalam penelitian ini, variabel bebas (*independen*) adalah *media komik IPA*, sedangkan variabel terikat (*dependen*) adalah motivasi belajar peserta didik. Pengukuran motivasi belajar dilakukan dengan menggunakan angket skala Likert, sehingga data yang diperoleh bersifat kuantitatif. Desain ini sesuai digunakan untuk mengukur perubahan pada aspek afektif, seperti motivasi belajar, karena perlakuan pembelajaran dengan memberikan media komik IPA dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi peserta didik

[56] Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Parepare pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026

2. Waktu Penelitian

   Waktu pelaksanaan penelitian diperkirakan selama ± 4 bulan, dimulai setelah pelaksanaan seminar proposal hingga penyusunan laporan akhir.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Parepare Tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari 9 kelas dengan jumlah keseluruhan 261 peserta didik.

Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VIII.1	31
VIII.2	32
VIII.3	32
VIII.4	30
VIII.5	29
VIII.6	28
VIII.7	29
VIII.8	29
VIII.9	24
JUMLAH	261

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. [57] Terdapat beberapa teknik dalam menentukan sampel yang dapat dilakukan dan hasilnya dapat mewakili semua populasi. Sampel pada penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas VIII.2 yang terdiri dari 32 orang peserta didik dan kelas VIII.3 terdiri dari 32 orang peserta didik.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik *Purposive Sampling*, yakni teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik sampel dilakukan dengan pertimbangan setelah melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA dan saat memilih sampel, dua teknik yang harus diperhitungkan, jumlah sampel yang cukup dan persyaratan bahwa profil sampel yang dipilih mewakili seluruh populasi yang ada. Maka peneliti mengambil kelas VIII.2 dan kelas VIII.3 sebagai pertimbangan karena berdasarkan data empirik kedua kelas ini setara nilai rata-rata pembelajaran IPA yang dimiliki serta jumlah peserta didik dalam satu kelas sama yaitu 32 orang peserta didik.

Maka sampel yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti adalah kelas VIII.2 menjadi kelas kontrol dan VIII.3 yang menjadi kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberikan tindakan penggunaan Media Komik IPA dan kelas kontrol diberikan tindakan menggunakan Media buku paket pelajaran IPA.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Media Komik IPA

   Media pembelajaran berbentuk buku komik yang memuat materi Sistem Ekskresi, disajikan dalam bentuk cerita bergambar menarik dan interaktif, bertujuan mempermudah peserta didik untuk memahami materi IPA.

[57] Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 81.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Motivasi Belajar IPA

Motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil observasi setelah pembelajaran, diukur dengan angket (kuisioner) yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban, sehingga responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian yang digunakan, yaitu quasi experimental dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Tujuan pengumpulan data adalah untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kuantitatif, teknik pengumpulan data dilakukan dengan instrumen terstandar sehingga hasilnya dapat diolah secara statistik.[58]

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket (Kuisioner)

Teknik pertama dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner), yaitu seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk memperoleh data tentang motivasi belajar peserta didik. Angket yang digunakan merupakan angket motivasi belajar berbentuk skala Likert dengan empat atau lima alternatif jawaban, seperti: *Sangat Setuju (SS)*, *Setuju (S)*, *Tidak Setuju (TS)*, dan *Sangat Tidak Setuju(STS)*. Instrumen ini diberikan kepada kedua kelompok, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, pada dua tahap yaitu, Pre-test untuk mengetahui tangkat motivasi belajar sebelum diberi perlakuan

[58] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

dan Post-test untuk mengetahui perubahan motivasi belajar setelah perlakuan menggunakan media komik IPA. Data dari angket ini kemudian dianalisis untuk mengetahui perbedaan skor motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Observasi

Kedua, teknik observasi dilakukan untuk melengkapi data kuantitatif. Peneliti mencatat secara langsung aktivitas dan perilaku belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran kualitatif mengenai bagaimana siswa berinteraksi dengan media pembelajaran yang berbeda (media komik dan buku paket), serta untuk mengamati tingkat motivasi dan keterlibatan mereka di dalam kelas.

3. Dokumentasi

Ketiga, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung yang bersifat sekunder. Data-data ini meliputi daftar nama siswa, foto-foto kegiatan selama penelitian, dan arsip nilai siswa. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti fisik dan data pendukung yang akan melengkapi hasil tes dan observasi, sehingga analisis penelitian menjadi lebih valid dan akurat. Kombinasi ketiga teknik ini memastikan bahwa data yang dikumpulkan cukup lengkap untuk mengukur pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa.

F. Instrument Penelitian

1. Angket (kuisioner)

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) motivasi belajar berbentuk skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap suatu fenomena sosial. Dalam penelitian ini, fenomena yang dimaksud adalah motivasi belajar peserta didik setelah penggunaan media komik IPA.

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Tabel 3. 3Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah Butir
1.	Perhatian (*attention*)	Ketertarikan terhadap media pembelajaran	1, 2, 4, 5	4
		Rasa ingin tahu dan keunikan media	3, 6, 7, 8, 9	5
		Kebosanan / perhatian negatif	10, 11, 12, 13	4
2.	Relevansi (*Relevance*)	Kejelasan tujuan pembelajaran	14	1
		Keterkaitan dengan pengetahuan awal	15	1
		Kesesuaian dengan minat dan kebutuhan	16, 19	2
		Manfaat dalam kehidupan sehari-hari	17, 18	2
		Ketidaksesuaian materi	20, 21	2
3.	Kepercayaan Diri	Keyakinan awal terhadap pembelajaran	22	1
		Keyakinan selama proses pembelajaran	23, 25	2
		Keyakinan terhadap keberhasilan	24	1
		Kesulitan memahami materi	26, 27	2
		Contoh manfaat bagi orang lain	28	1

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4.	Kepuasan (*satisfaction*)	Kepuasan menyelesaikan tugas	29, 34	2
		Pentingnya keberhasilan belajar	30	1
		Kesenangan dan minat lanjutan	31, 32, 35	3
		Penguatan dan apresiasi	33	1
		Kesulitan memahami materi	36	1
Total			36 Pernyataan	

Sumber : Diadaptasi dari model motivasi ARCS yang dikembangkan oleh **Keller (1987)** dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket motivasi belajar peserta didik yang disusun berdasarkan model motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh John M. Keller (1987). Model ARCS menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh empat komponen utama, yaitu perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*).[59] Oleh karena itu, penyusunan indikator dan pernyataan pada angket motivasi belajar disesuaikan dengan keempat aspek tersebut.

Aspek *attention* digunakan untuk mengukur tingkat perhatian dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Aspek *relevance* digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memandang materi pembelajaran memiliki hubungan dengan kebutuhan, minat, dan pengalaman mereka. Aspek *confidence* digunakan untuk mengukur keyakinan peserta didik terhadap kemampuan mereka dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Sementara itu, aspek satisfaction digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan

[59] John M. Keller, *Development and Use of the ARCS Model of Instructional Design*, *Journal of Instructional Development* 10, no. 3 (1987): 2–10.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan aktivitas belajar yang diberikan.

Berdasarkan keempat aspek tersebut, diperoleh sebanyak 36 butir pernyataan yang terdiri atas pernyataan positif dan negatif. Angket ini menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).

2. Lembar Observasi

a. Lembar Observasi Motivasi Belajar Peserta didik

Lembar observasi motivasi belajar peserta didik digunakan untuk memperoleh data mengenai perilaku peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media komik IPA. Aspek yang diamati disusun berdasarkan model motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh John M. Keller (1987). Observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran atau observer dengan memberikan skor pada setiap indikator sesuai dengan perilaku yang ditunjukkan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Adapun kisi-kisi lembar observasi motivasi belajar peserta didik disajikan pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Lembar Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik

No.	Aspek ARCS	Indikator Pengamatan	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
A. Attention (Perhatian)						
1	Attention	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung.				
2	Attention	Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap media komik IPA yang digunakan dalam pembelajaran.				
3	Attention	Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu dengan bertanya atau memberikan tanggapan terhadap materi.				
B. Relevance (Relevansi)						

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

4	Relevance	Peserta didik mampu menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman atau kehidupan sehari-hari.				
5	Relevance	Peserta didik menunjukkan bahwa materi yang dipelajari bermanfaat bagi dirinya.				
C. Confidence (Kepercayaan Diri)						
6	Confidence	Peserta didik berani mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan guru.				
7	Confidence	Peserta didik yakin dapat menyelesaikan tugas yang diberikan menggunakan media komik IPA.				
8	Confidence	Peserta didik berusaha menyelesaikan tugas tanpa mudah menyerah.				
D. Satisfaction (Kepuasan)						
9	Satisfaction	Peserta didik menunjukkan rasa senang selama mengikuti pembelajaran menggunakan media komik IPA.				
10	Satisfaction	Peserta didik menyelesaikan tugas dengan baik dan merasa puas terhadap hasil belajarnya.				
11	Satisfaction	Peserta didik tetap antusias mengikuti pembelajaran hingga kegiatan berakhir.				

Sumber : Diadaptasi dari model motivasi ARCS yang dikembangkan oleh **Keller (1987)** dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Berdasarkan Tabel 3.4, lembar observasi motivasi belajar peserta didik disusun berdasarkan empat aspek utama dalam model motivasi ARCS, yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (kepercayaan diri), dan *Satisfaction* (kepuasan). Masing-masing aspek dijabarkan ke dalam beberapa indikator pengamatan yang digunakan untuk mengamati perilaku peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media komik IPA. Melalui indikator-indikator tersebut,

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

observer dapat mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik berdasarkan perilaku yang ditunjukkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penilaian pada lembar observasi menggunakan skala 1–4, yaitu skor 1 (sangat kurang), skor 2 (kurang), skor 3 (baik), dan skor 4 (sangat baik). Pemberian skor dilakukan berdasarkan tingkat ketercapaian setiap indikator yang diamati oleh observer selama proses pembelajaran. Semakin tinggi skor yang diperoleh peserta didik, semakin tinggi pula motivasi belajar yang ditunjukkan selama mengikuti pembelajaran menggunakan media komik IPA.

Hasil observasi motivasi belajar peserta didik digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil angket motivasi belajar. Dengan demikian, data yang diperoleh tidak hanya berasal dari persepsi peserta didik melalui angket, tetapi juga didukung oleh hasil pengamatan langsung terhadap perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih objektif mengenai motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media komik IPA.

b. Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Selain lembar observasi aktivitas peserta didik, penelitian ini juga menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran menggunakan media komik IPA dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Observasi dilakukan oleh guru mata pelajaran atau observer dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom "Ya" apabila kegiatan pembelajaran terlaksana dan pada kolom "Tidak" apabila kegiatan tersebut tidak terlaksana. Adapun kisi-kisi lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada Tabel 3.5.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No.	Tahap	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Pembelajaran		Ya	Tidak
A. Kegiatan Pendahuluan				
1	Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa.			
2	Guru mengecek kehadiran peserta didik.			
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.			
4	Guru memberikan apersepsi dan memotivasi peserta didik.			
B. Kegiatan Inti				
5	Penyajian materi	Guru membagikan media komik IPA kepada peserta didik.		
6	Penyajian materi	Guru menjelaskan cara penggunaan media komik IPA.		
7	Eksplorasi	Peserta didik membaca dan memahami isi komik IPA.		
8	Diskusi	Guru membimbing peserta didik berdiskusi berdasarkan isi komik IPA.		
9	Tanya jawab	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.		
10	Penguatan	Guru memberikan penjelasan dan penguatan terhadap materi yang dipelajari.		
11	Evaluasi	Guru memberikan latihan atau evaluasi pembelajaran.		
C. Kegiatan Penutup				
12	Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.			
13	Guru memberikan umpan balik terhadap hasil pembelajaran.			
14	Guru menyampaikan tindak lanjut dan menutup pembelajaran.			

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Sumber: Diadaptasi dari Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah serta disesuaikan dengan RPP penelitian.

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran digunakan sebagai instrumen pendukung untuk memastikan bahwa seluruh tahapan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan RPP. Data hasil observasi ini berfungsi untuk mendukung pelaksanaan penelitian sehingga dapat diketahui bahwa perlakuan *(treatment*) berupa penggunaan media komik IPA telah diterapkan secara konsisten selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Lembar observasi aktivitas peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media komik IPA. Observasi dilakukan oleh observer dengan mengamati aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi perhatian, keaktifan, kerja sama, keberanian mengemukakan pendapat, serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Data hasil observasi ini digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun kisi-kisi lembar observasi aktivitas peserta didik disajikan pada Tabel 3.6.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

No.	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Memperhatikan pembelajaran	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung.		
2	Keaktifan bertanya	Peserta didik mengajukan pertanyaan mengenai materi yang dipelajari.		
3	Keaktifan menjawab	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.		
4	Menggunakan media komik IPA	Peserta didik membaca dan memanfaatkan media komik IPA dalam proses pembelajaran.		
5	Diskusi kelompok	Peserta didik aktif berdiskusi dan		

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		bertukar pendapat dengan anggota kelompok.		
6	Kerja sama	Peserta didik bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.		
7	Menyampaikan pendapat	Peserta didik berani mengemukakan pendapat atau hasil diskusi di depan kelas.		
8	Mengerjakan tugas	Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan guru secara mandiri maupun kelompok.		
9	Antusias mengikuti pembelajaran	Peserta didik menunjukkan minat dan semangat selama pembelajaran menggunakan media komik IPA.		
10	Menyimpulkan pembelajaran	Peserta didik berpartisipasi dalam menyampaikan kesimpulan pembelajaran.		

Sumber: Diadaptasi dari indikator aktivitas belajar menurut Paul B. Diedrich dalam Hamalik (2019) dan disesuaikan dengan sintaks pembelajaran pada RPP penelitian.

Lembar observasi aktivitas peserta didik digunakan untuk memperoleh informasi mengenai keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Semakin banyak indikator yang terlaksana, menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media komik IPA semakin baik. Hasil observasi ini berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian mengenai pengaruh media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berguna untuk proses pengumpulan data baik dalam sejarah dan perkembangan yang terjadi di sekolah, daftar dari nama-nama siswa termasuk pengetahuan awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning serta hal-hal yang berhubungan dengan administrasi sekolah baik berupa arsip, tabel, serta foto-foto, semua data ini telah didapatkan dari Tata Usaha (TU) sekolah yang bersangkutan yaitu SMP Negeri 1 Parepare.

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

G. Validasi Instrumen Penelitian oleh Ahli

Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli (*expert judgment*). Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen yang digunakan sehingga mampu mengukur variabel penelitian sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Instrumen yang divalidasi meliputi lembar observasi, angket motivasi belajar peserta didik, dan tes yang digunakan dalam penelitian.

Proses validasi dilakukan oleh dua orang validator, yaitu dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang pendidikan IPA dan metodologi penelitian. Validator memberikan penilaian terhadap setiap butir instrumen berdasarkan beberapa aspek, antara lain kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian, kejelasan bahasa, ketepatan isi, serta kesesuaian format penyajian instrumen.

Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi dengan skala Likert 1–4, yaitu skor 1 (tidak valid), skor 2 (kurang valid), skor 3 (valid), dan skor 4 (sangat valid). Selanjutnya, hasil penilaian validator dihitung untuk memperoleh tingkat kelayakan instrumen menggunakan rumus sebagai berikut.

.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase validitas

ΣX = Jumlah skor yang diperoleh

ΣXi = Jumlah skor maksimum

Adapun kriteria penilaian validitas instrumen dapat dilihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3. 7 Kriteria Validitas Instrumen

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Persentase (%)	Kategori
81–100	Sangat Valid
61–80	Valid
41–60	Cukup Valid
21–40	Kurang Valid
≤20	Tidak Valid

Sumber: Dimodifikasi dari Riduwan (2019).

Instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh kategori valid atau sangat valid. Apabila terdapat saran atau masukan dari validator, maka instrumen direvisi sesuai rekomendasi sebelum digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Tujuan dari teknik analisis data adalah untuk memberikan temuan mengenai pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap Motivasi belajar IPA siswa pada materi Sistem Ekskresi. Analisis data dilakukan dalam dua tahap, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial (uji hipotesis).

1. Analisis Deskriptif

Analisis ini digunakan agar diperolehnya gambaran secara jelas, pendeskripsian, penjabaran, dan menyusun data agar mudah dimengerti.[60] Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai hasil belajar siswa baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data yang dianalisis meliputi:

- Modus → Nilai yang paling sering muncul.
- Rata-rata (Mean) → Jumlah seluruh nilai dibagi dengan banyaknya data.

[60]Syofian Siregar, *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

- Nilai tertinggi (Max) → Skor tertinggi yang diperoleh siswa.
- Nilai terendah (Min) → Skor terendah yang diperoleh siswa.
- Range → Selisih antara nilai tertinggi dan terendah.
- Standar deviasi (Std. Deviasi) → Menggambarkan penyebaran nilai terhadap nilai rata-rata.

Kategori ketuntasan hasil belajar siswa di SMPN 1 Parepare adalah:

Tabel 3.5. Kategori Ketuntasan Peserta Didik.[61]

Kategori ketuntasan peserta didik pada SMP Negeri 1 Parepare dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 3. 8 8Kategori Ketuntasan Peserta Didik

Nilai	Kategori
≥ 75	Tuntas
< 75	Tidak Tuntas

Sumber : SMP Negeri 1 Parepare

2. Analisis Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan adalah *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil motivasi belajar antara kelas eksperimen (menggunakan media komik IPA) dan kelas kontrol (menggunakan media buku paket pelajaran IPA).

Syarat pelaksanaan uji t:

- Data berdistribusi normal (uji normalitas).
- Varians kedua kelompok homogen (uji homogenitas).

[61]Willem Mertens, Amedeo Pugliese, Jan Recker, *"Quantitative Data Analysis : A Companion for Accounting and Information Systems Research"*(Swiss : Springer Cham, 2018).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hipotesis penelitian:

- H_0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik IPA terhadap Motivasi Belajar IPA peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.
- H_1: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik IPA terhadap Motivasi Belajar IPA peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.

Dasar pengambilan keputusan:

- Jika sig. (2-tailed) < 0,05 → H_0 ditolak dan H_1 diterima (ada pengaruh).
- Jika sig. (2-tailed) ≥ 0,05 → H_0 diterima dan H_1 ditolak (tidak ada pengaruh).[62]

I. Uji Pengaruh (*Effect Size*)

Besar pengaruh media komik terhadap motivasi belajar siswa dilakukan dengan cara menghitung cohen"d menggunakan rumaus Effect Size sebagai berikut:

$$d = \frac{Xt - Xc}{S_{pooled}}$$

Keterangan:

d : nilai effect size

$d = Xt - Xc\ Spooled$

X_t : nilai rata-rata kelompok eksperimen

X_c : nilai rata-rata kelompok kontrol Spooled : standar deviasi gabungan

Adapun cara mencari Spooled menggunakan rumus sebagai berikut:

[62]I'anatut Thoifah, *Statistik Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*, (Malang : Madani, 2015).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

$$S_{pooled} = \frac{(n_t - 1)S_t^2 + (n_t - 1)S_c^2}{n_t + n_c}$$

Keterangan:

n_t : jumlah sampel kelas eksperimen

n_c : jumlah sampel kelas kontrol

S_t : standar deviasi kelas eksperimen

Sc : standar deviasi kelas kontrol

Nilai d menggambarkan besarnya pengaruh variabel bebas yang diaplikasikan pada kelompok percoban pada suatu variabel terikat.

H. Uji *N-Gain Score*

Uji *N-Gain Score* bertujuan untuk mencari sebuah keefektifan model atau perlakuan dalam sebuah penelitian, terutama pada penelitian ini menggunakan quasi eksperimen maka digunakan rumus sebagai berikut: [63]

$$N - Gain \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ ideal - skorpretest}$$

Tabel 3. 9 Kategori N-Gain Score

Nilai N-Gain	Interpretasi
G >0,7	Tinggi
0,3<g<0,7	Sedang
0<g<0,3	Rendah
g<0	Gagal

Sumber: Hake (1999).

[63] Richard R. Hake, "Analyzing Change/Gain Scores," *Indiana University* (1999), hlm. 1–4.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB IV
PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* dengan pola sebagai berikut.

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	–	O_4

Keterangan:

O_1 = pretest kelas eksperimen

O_2 = posttest kelas eksperimen

O_3 = pretest kelas kontrol

O_4 = posttest kelas kontrol

X = perlakuan berupa penggunaan media komik IPA

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket motivasi belajar peserta didik yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Angket motivasi belajar digunakan untuk mengetahui perubahan motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran IPA. Instrumen angket disusun berdasarkan aspek motivasi belajar model ARCS, yaitu *Attention, Relevance, Confidence*, dan *Satisfaction*. Dalam proposal, angket motivasi belajar terdiri atas 36 butir pernyataan yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik secara psikologis dan perseptual.

1. Data Pretest Kelas Eksperimen

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pretest pada kelas eksperimen dilakukan sebelum peserta didik memperoleh perlakuan berupa penggunaan media komik IPA. Tujuan pemberian pretest adalah untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar peserta didik sebelum pembelajaran menggunakan media komik IPA diterapkan.

Berdasarkan hasil pengolahan data, skor pretest kelas eksperimen menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum perlakuan berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media komik IPA, peserta didik masih membutuhkan dorongan belajar yang lebih kuat, khususnya dalam aspek perhatian, ketertarikan terhadap media pembelajaran, dan rasa percaya diri dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Tabel 4. 1Statistik Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai
Jumlah Peserta Didik	32
Nilai Minimum	50
Nilai Maksimum	68
Rata-rata (Mean)	58,88
Standar Deviasi	4,844

Sumber: Hasil Output SPSS (diolah peneliti, 2025)

Berdasarkan Tabel 4.1, nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 58,88. Nilai tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan media komik IPA masih berada pada kategori sedang. Rentang nilai (range) sebesar 18, dengan nilai minimum 50 dan maksimum 68, menunjukkan adanya variasi skor peserta didik yang relatif moderat. Standar deviasi sebesar 4,844 dan varians 23,468 menandakan bahwa sebaran skor motivasi belajar cukup homogen di

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

sekitar rata-rata. Kondisi ini menjadi dasar penting bagi peneliti untuk menerapkan media komik IPA sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik agar lebih aktif, tertarik, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran IPA.

2. Data Posttest Kelas Eksperimen

Posttest pada kelas eksperimen diberikan setelah peserta didik mengikuti pembelajaran IPA menggunakan media komik IPA. Media komik IPA digunakan sebagai perlakuan dalam proses pembelajaran dengan tujuan menghadirkan materi IPA dalam bentuk visual, cerita, dan dialog yang lebih menarik.

Berdasarkan hasil posttest, terjadi peningkatan skor motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik IPA mampu memberikan suasana belajar yang lebih menarik, membantu peserta didik memahami materi, serta mendorong keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. 2Statistik Deskriptif Posttest Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai
Jumlah Peserta Didik	32
Nilai Minimum	68
Nilai Maksimum	88
Rata-rata (Mean)	76,44
Standar Deviasi	5,719

Sumber: Hasil Output SPSS (diolah peneliti, 2025)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Berdasarkan Tabel 4.2, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen adalah 76,44. Nilai tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan media komik IPA meningkat menjadi kategori tinggi. Rentang nilai (range) sebesar 20, dengan nilai minimum 68 dan maksimum 88, memperlihatkan variasi skor yang lebih luas dibandingkan pretest. Standar deviasi sebesar 5,719 dan varians 32,706 menunjukkan bahwa sebaran data posttest relatif konsisten, meskipun terdapat beberapa peserta dengan peningkatan yang lebih menonjol. Kondisi ini mengindikasikan bahwa penerapan media komik IPA secara signifikan berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu memacu antusiasme siswa dalam memahami materi sistem ekskresi.

3. Data Pretest Kelas Kontrol

Pretest pada kelas kontrol dilakukan sebelum peserta didik mengikuti pembelajaran biasa atau konvensional. Kelas kontrol tidak diberikan perlakuan berupa media komik IPA, melainkan mengikuti pembelajaran menggunakan media buku paket pelajaran IPA sebagaimana pembelajaran yang biasa dilakukan.

Hasil pretest kelas kontrol digunakan sebagai pembanding terhadap kondisi awal kelas eksperimen. Dengan adanya pretest pada kedua kelas, peneliti dapat melihat apakah kedua kelompok memiliki kondisi awal motivasi belajar yang relatif setara sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 4. 3Statistik Deskriptif Pretest Kelas Kontrol

Statistik	Nilai
Jumlah Peserta Didik	32
Nilai Minimum	50
Nilai Maksimum	66

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Rata-rata (Mean)	57,09
Standar Deviasi	4,617

Sumber: Hasil Output SPSS (diolah peneliti, 2025)

Berdasarkan Tabel 4.3, nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 57,09. Nilai tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran masih berada pada kategori sedang. Rentang nilai (range) sebesar 16, dengan nilai minimum 50 dan maksimum 66, memperlihatkan variasi skor yang moderat antar peserta didik. Standar deviasi sebesar 4,617 dan varians 21,314 menandakan bahwa sebaran data cukup homogen dan sebagian besar siswa memiliki skor yang tidak terlalu jauh dari rata-rata. Kondisi ini menjadi dasar penting untuk membandingkan perubahan motivasi belajar setelah pembelajaran, sehingga dapat dilihat sejauh mana pengaruh penggunaan media komik IPA pada kelas eksperimen dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Tabel 4. 4Statistik Deskriptif Posttest Kelas Kontrol

Statistik	**Nilai**
Jumlah Peserta Didik	32
Nilai Minimum	60
Nilai Maksimum	77
Rata-rata (Mean)	68,21
Standar Deviasi	5,158

Sumber: Hasil Output SPSS (diolah peneliti, 2025)

Berdasarkan Tabel 4.4, nilai rata-rata posttest kelas kontrol adalah 68,21. Nilai tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran konvensional berada pada kategori sedang. Rentang nilai (range) sebesar 17, dengan nilai minimum 60 dan maksimum 77, memperlihatkan variasi skor peserta didik yang moderat. Standar deviasi sebesar 5,158 dan varians 26,607 menunjukkan sebaran skor yang relatif konsisten, meskipun ada beberapa siswa yang

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

mengalami peningkatan motivasi lebih tinggi dibanding yang lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional tetap memberikan efek positif terhadap motivasi belajar peserta didik, tetapi peningkatannya lebih rendah dibandingkan dengan kelas eksperimen yang menggunakan media komik IPA, sehingga penggunaan media komik dapat dianggap lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar.

4. Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Perbandingan rata-rata pretest dan posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk melihat perubahan motivasi belajar peserta didik pada kedua kelompok. Perbandingan ini penting karena desain penelitian yang digunakan bertujuan mengetahui perbedaan hasil antara kelompok yang diberikan perlakuan dan kelompok yang tidak diberikan perlakuan.

Tabel 4. 5Perbandingan Rata-Rata Pretest dan Posttest

Kelompok	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	Selisih
Eksperimen	32	58,88	76,44	17,56
Kontrol	32	57,09	68,21	11,12

Sumber: Hasil Output SPSS (diolah peneliti, 2025)

Berdasarkan Tabel 4.5, kelas eksperimen mengalami peningkatan rata-rata motivasi belajar dari 58,88 menjadi 76,44, dengan selisih peningkatan sebesar 17,56 poin. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan rata-rata dari 57,09 menjadi 68,21, dengan selisih sebesar 11,12 poin.

Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, secara deskriptif dapat dikatakan bahwa penggunaan media komik IPA memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5. Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar

Untuk memperkuat hasil analisis mengenai peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media komik IPA, peneliti juga menganalisis hasil angket motivasi belajar berdasarkan model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction*). Aspek pertama yang dianalisis adalah *Attention* (Perhatian) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat perhatian, ketertarikan, dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap media komik IPA yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis angket pada aspek Attention disajikan pada Tabel 4.11 berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Angket Motivasi Belajar Aspek Attention (Perhatian)

Indikator	Nomor Pernyataan	Persentase (%)	Kategori
Ketertarikan terhadap media pembelajaran	1, 2, 4, 5	82,50	Tinggi
Rasa ingin tahu dan keunikan media	3, 6, 7, 8, 9	80,63	Tinggi
Kebosanan/perhatian negatif	10, 11, 12, 13	75,00	Tinggi
Rata-rata Attention		79,38	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.11, aspek Attention (Perhatian) memperoleh persentase sebesar 79,38% dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik IPA mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Tingginya persentase pada indikator ketertarikan terhadap media pembelajaran sebesar 82,50% menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap pernyataan seperti *"Pada awal pembelajaran, media yang digunakan menarik bagi saya"*, *"Materi pembelajaran ini sangat menarik perhatian"*, dan *"Kualitas tulisannya menarik membuat saya tertarik"*. Selain itu, indikator rasa ingin tahu dan keunikan media juga memperoleh persentase yang tinggi, yaitu 80,63%, yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa tertarik untuk mengetahui lebih jauh isi materi yang disajikan melalui media komik IPA. Hasil ini mengindikasikan bahwa

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

penggunaan gambar, cerita, ilustrasi, dan penyajian materi yang menarik dalam komik IPA berhasil membangkitkan perhatian serta rasa ingin tahu peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Aspek kedua yang dianalisis adalah Relevance (Relevansi). Aspek ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memandang bahwa materi yang disajikan melalui media komik IPA memiliki hubungan dengan kebutuhan, minat, pengalaman, dan kehidupan sehari-hari mereka. Hasil analisis angket pada aspek Relevance disajikan pada Tabel 4.12 berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Angket Motivasi Belajar Aspek Relevance (Relevansi)

Indikator	Nomor Pernyataan	Persentase (%)	Kategori
Kejelasan tujuan pembelajaran	14	78,91	Tinggi
Keterkaitan dengan pengetahuan awal	15	77,34	Tinggi
Kesesuaian dengan minat dan kebutuhan	16, 19	80,47	Tinggi
Manfaat dalam kehidupan sehari-hari	17, 18	81,25	Tinggi
Ketidaksesuaian materi	20, 21	74,22	Tinggi
Rata-rata Relevance		78,44	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.12, aspek Relevance (Relevansi) memperoleh persentase sebesar 78,44% dengan kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik menilai materi yang disajikan melalui media komik IPA memiliki keterkaitan dengan kebutuhan, minat, dan pengalaman belajar mereka. Persentase tertinggi terdapat pada indikator manfaat dalam kehidupan sehari-hari sebesar 81,25%, yang menunjukkan bahwa peserta didik merasakan manfaat materi pembelajaran dalam kehidupan nyata. Hal ini didukung oleh respon positif terhadap pernyataan seperti *"Terdapat penjelasan dan contoh-contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan dalam media pembelajaran ini"* dan *"Saya dapat menghubungkan isi media pembelajaran ini dengan hal-hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pikirkan dalam kehidupan sehari-hari". Selain itu, indikator kesesuaian dengan minat dan kebutuhan juga memperoleh persentase tinggi sebesar 80,47%, yang menunjukkan bahwa media komik IPA mampu menyajikan materi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, media komik IPA tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga membuat materi pembelajaran lebih bermakna dan relevan bagi mereka.

Aspek ketiga yang dianalisis adalah Confidence (Kepercayaan Diri). Aspek ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keyakinan peserta didik terhadap kemampuan mereka dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, dan mencapai keberhasilan belajar setelah menggunakan media komik IPA. Hasil analisis angket pada aspek Confidence disajikan pada Tabel 4.13 berikut.

Tabel 4. 8 Hasil Angket Motivasi Belajar Aspek Confidence (Kepercayaan Diri)

Indikator	Nomor Pernyataan	Persentase (%)	Kategori
Keyakinan awal terhadap pembelajaran	22	76,56	Tinggi
Keyakinan selama proses pembelajaran	23, 25	79,69	Tinggi
Keyakinan terhadap keberhasilan	24	77,34	Tinggi
Kesulitan memahami materi	26, 27	73,44	Tinggi
Contoh manfaat bagi orang lain	28	78,91	Tinggi
Rata-rata *Confidence*		77,19	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.13, aspek *Confidence* (Kepercayaan Diri) memperoleh persentase sebesar 77,19% dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik IPA mampu meningkatkan keyakinan peserta didik terhadap kemampuan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Persentase tertinggi terdapat pada indikator keyakinan selama proses pembelajaran sebesar 79,69%, yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa mampu mengikuti dan memahami isi materi yang disajikan melalui media komik IPA. Hal ini terlihat dari respon positif terhadap pernyataan seperti *"Selagi saya bekerja pada media pembelajaran ini, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya"* dan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

"Susunan materi pada media pembelajaran baik membuat saya percaya diri bahwa saya akan mudah mempelajarinya". Selain itu, indikator contoh manfaat bagi orang lain juga memperoleh persentase yang tinggi sebesar 78,91%, yang menunjukkan bahwa peserta didik semakin yakin terhadap pentingnya materi yang dipelajari. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik IPA mampu membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah sehingga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam belajar.

Aspek keempat yang dianalisis adalah Satisfaction (Kepuasan). Aspek ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik IPA, baik dari segi pengalaman belajar, penyelesaian tugas, maupun hasil yang diperoleh selama proses pembelajaran. Hasil analisis angket pada aspek Satisfaction disajikan pada Tabel 4.14 berikut.

Tabel 4. 9 Hasil Angket Motivasi Belajar Aspek Satisfaction (Kepuasan)

Indikator	**Nomor Pernyataan**	**Persentase (%)**	**Kategori**
Kepuasan menyelesaikan tugas	29, 34	81,25	Tinggi
Pentingnya keberhasilan belajar	30	83,59	Sangat Tinggi
Kesenangan dan minat lanjutan	31, 32, 35	82,03	Sangat Tinggi
Penguatan dan apresiasi	33	79,69	Tinggi
Kesulitan memahami materi	36	74,22	Tinggi
Rata-rata *Satisfaction*		80,16	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.14, aspek Satisfaction (Kepuasan) memperoleh persentase sebesar 80,16% dengan kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa puas setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik IPA. Persentase tertinggi terdapat pada indikator pentingnya keberhasilan belajar sebesar 83,59% dan indikator kesenangan serta minat lanjutan sebesar 82,03%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang dan termotivasi untuk mempelajari materi lebih lanjut setelah menggunakan media komik

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

IPA. Temuan ini didukung oleh Respon positif terhadap pernyataan seperti *"Saya sangat senang pada media pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan materi"* dan *"Saya sangat senang mempelajari pembelajaran ini dengan menggunakan media pembelajaran ini"* menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media komik IPA. Selain itu, indikator kepuasan menyelesaikan tugas juga memperoleh persentase tinggi sebesar 81,25%**,** yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa puas terhadap hasil belajar yang dicapai setelah mengikuti pembelajaran**.** Hasil tersebut didukung oleh lembar observasi motivasi belajar yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tampak antusias mengikuti pembelajaran hingga kegiatan berakhir, mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik, serta menunjukkan ekspresi senang selama menggunakan media komik IPA. Observer juga mencatat bahwa peserta didik tetap aktif mengikuti setiap tahapan pembelajaran dan memberikan respons positif terhadap penggunaan media komik IPA. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media komik IPA tidak hanya mampu meningkatkan kepuasan belajar berdasarkan hasil angket, tetapi juga terlihat secara langsung melalui perilaku peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media komik IPA mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan kepuasan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Setelah dilakukan analisis terhadap masing-masing aspek motivasi belajar berdasarkan model ARCS, selanjutnya dilakukan rekapitulasi untuk mengetahui gambaran motivasi belajar peserta didik secara keseluruhan setelah menggunakan media komik IPA. Hasil rekapitulasi persentase motivasi belajar pada setiap aspek ARCS disajikan pada Tabel 4.15 berikut.

Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Berdasarkan Aspek ARCS

Aspek Motivasi	Persentase (%)	Kategori
*Attention (*Perhatian)	79,38	Tinggi
Relevance (Relevansi)	78,44	Tinggi

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Confidence (Kepercayaan Diri)	77,19	Tinggi
Satisfaction (Kepuasan)	80,16	Tinggi
Rata-rata Keseluruhan	78,79	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.15, seluruh aspek motivasi belajar yang terdiri atas *Attention* (79,38%), *Relevance* (78,44%), *Confidence* (77,19%), dan *Satisfaction* (80,16%) berada pada kategori tinggi, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 78,79%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik IPA memperoleh respon positif dari peserta didik pada seluruh aspek motivasi belajar. Aspek yang memperoleh persentase tertinggi adalah *Satisfaction* (Kepuasan), sedangkan aspek dengan persentase terendah adalah Confidence (Kepercayaan Diri), meskipun masih berada pada kategori tinggi. Secara keseluruhan, hasil angket ini memperkuat temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media komik IPA mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, nilai N-Gain sebesar 0,43 dengan kategori sedang, serta Effect Size sebesar 1,58 dengan kategori sangat besar. Dengan demikian, media komik IPA terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.

Tabel 4. 11 Hasil Observasi Motivasi Belajar Peserta Didik Selama Pembelajaran Menggunakan Media Komik IPA

No.	Aspek ARCS	Hasil Observasi	Kategori
1	**Attention (Perhatian)**	Sebagian besar peserta didik memperhatikan penjelasan guru, menunjukkan ketertarikan terhadap media komik IPA, serta aktif mengajukan pertanyaan.	Sangat Baik
2	**Relevance (Relevansi)**	Peserta didik mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari dan memahami manfaat materi yang dipelajari.	Baik
3	**Confidence (Kepercayaan Diri)**	Peserta didik berani menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, dan mampu menyelesaikan tugas secara mandiri maupun berkelompok.	Baik
4	**Satisfaction (Kepuasan)**	Peserta didik menunjukkan antusiasme hingga akhir pembelajaran, menyelesaikan tugas	Sangat Baik

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

		dengan baik, serta tampak puas terhadap hasil belajar yang diperoleh.	

Berdasarkan Tabel 4.16, hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran menggunakan media komik IPA berada pada kategori baik hingga sangat baik pada setiap aspek model ARCS. Pada aspek Satisfaction, peserta didik terlihat antusias mengikuti pembelajaran hingga selesai, menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik, serta menunjukkan ekspresi senang selama menggunakan media komik IPA. Hasil observasi ini mendukung hasil angket yang menunjukkan bahwa indikator kepuasan menyelesaikan tugas memperoleh persentase sebesar 81,25% dengan kategori tinggi.

B. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis. Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat penggunaan uji statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hal ini sesuai dengan teknik analisis data pada proposal, yaitu uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test dengan syarat data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan analisis statistik parametrik, seperti *Independent Sample t-test*. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS versi 25. Penggunaan uji *Shapiro-Wilk* didasarkan pada jumlah sampel penelitian yang berjumlah 32 peserta didik pada masing-masing kelas (N < 50). Uji Shapiro-Wilk lebih direkomendasikan untuk sampel berukuran kecil karena memiliki tingkat kekuatan (power) yang lebih baik dalam mendeteksi kenormalan data dibandingkan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

uji normalitas lainnya.[64] Oleh karena itu, uji Shapiro-Wilk dipilih sebagai dasar dalam menentukan apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk disajikan pada Tabel 4.6

Tabel 4. 12Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Sig. (Shapiro-Wilk)	Kriteria	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,787	Sig. > 0,05	Normal
Posttest Eksperimen	0,116	Sig. > 0,05	Normal
Pretest Kontrol	0,378	Sig. > 0,05	Normal
Posttest Kontrol	0,573	Sig. > 0,05	Normal

Sumber: Hasil Output SPSS (diolah peneliti, 2025)

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 peserta didik (n = 32). Berdasarkan Tabel 4.6, nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar 0,787**,** posttest kelas eksperimen sebesar 0,116, pretest kelas kontrol sebesar 0,378**,** dan posttest kelas kontrol sebesar 0,573**.** Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, salah satu syarat penggunaan uji parametrik telah terpenuhi sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan *Independent Sample t-test***.**

Berdasarkan Tabel 4.6, seluruh nilai signifikansi pada data pretest dan posttest kelas eksperimen maupun kelas kontrol menunjukkan nilai lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Karena data telah memenuhi asumsi normalitas, maka analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik, yaitu Independent Sample t-test, untuk mengetahui pengaruh media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.

[64] Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*, Edisi ke-10 (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018), hlm. 161.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas penting dilakukan karena uji Independent Sample t-test mensyaratkan bahwa dua kelompok yang dibandingkan memiliki varians yang relatif sama.

Tabel 4. 13Hasil Uji Nomogenitas

Statistik	Nilai
Levene Statistic	0,823
df1	3
df2	124
Sig.	0,484
Kesimpulan	Homogen

Sumber: Hasil Output SPSS (diolah peneliti, 2025)

Berdasarkan Tabel 4.7, diperoleh nilai Levene Statistic sebesar 0,823 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,484. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 (0,484 > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, salah satu syarat penggunaan uji parametrik telah terpenuhi sehingga analisis dapat dilanjutkan menggunakan Independent Sample t-test.

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare. Uji yang digunakan adalah Independent Sample t-test, yaitu uji

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang berbeda, dalam hal ini kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.
H_1: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.

Tabel 4. 14Uji Independent Sample T-Test

Statistik	Nilai
t hitung	6,328
df	62
Sig. (2-tailed)	0,001
Mean Difference	8,688
Keputusan	H_0 Ditolak
Kesimpulan	Terdapat pengaruh media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik

Sumber: Hasil Output SPSS (diolah peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil Independent Samples Test, uji Levene menunjukkan bahwa varians antar kelompok homogen dengan nilai F = 0,499 dan Sig. = 0,483 (lebih besar dari 0,05). Hal ini memastikan bahwa asumsi homogenitas terpenuhi untuk uji t. Selanjutnya, uji t untuk perbedaan rata-rata posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan t = 6,328 dengan df = 62 dan Sig. (2-tailed) = 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 76,44 sedangkan kelas kontrol 67,75, sehingga perbedaan rata-rata sebesar 8,688 poin dengan interval kepercayaan 95% antara 5,943 hingga 11,432.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan media komik IPA memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare. Temuan ini memperkuat bahwa media komik IPA efektif dalam meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan minat belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

E. Uji Pengaruh

1. Uji N-*Gain*

Untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan, dilakukan analisis menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain). Analisis N-Gain bertujuan untuk mengukur besarnya peningkatan skor motivasi belajar dari kondisi awal (pretest) ke kondisi akhir (posttest) pada masing-masing kelompok penelitian. Penggunaan uji N-Gain dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai efektivitas media komik IPA dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Adapun kategori N-Gain yang digunakan mengacu pada klasifikasi Hake, yaitu kategori tinggi, sedang, dan rendah. Hasil perhitungan N-Gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 4.9 berikut.

Tabel 4. 15 Hasil Perhitungan N-Gain

Kelompok	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	58,88	76,44	0,43	Sedang
Kontrol	57,09	68,21	0,26	Rendah

2. *Effect Size*

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Setelah dilakukan uji hipotesis dan diperoleh adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, langkah selanjutnya adalah menghitung nilai *effect size*. Perhitungan effect size bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik. Menurut Cohen (1988), effect size merupakan ukuran yang digunakan untuk menunjukkan kekuatan pengaruh suatu perlakuan dalam penelitian. Oleh karena itu, selain melihat nilai signifikansi hasil uji statistik, penelitian ini juga menghitung nilai *effect size* agar dapat memberikan informasi yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media komik IPA dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil perhitungan effect size disajikan pada Tabel 4.10 berikut.

Tabel 4. 16 Hasil Perhitungan Effect Size

Kelompok	**Mean**	**SD**
Eksperimen	76,44	5,719
Kontrol	67,75	5,255

Effect Size (Cohen's d)	**Kategori**
1,58	Sangat Besar (Large Effect)

Interpretasi Effect Size

Menurut Cohen (1988), kriteria effect size adalah:

Nilai d	Kategori
0,20	Kecil
0,50	Sedang
0,80	Besar
> 0,80	Sangat Besar

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai Effect Size (Cohen's d) sebesar 1,58. Nilai tersebut berada pada kategori sangat besar (*large effect*)**.** Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik IPA memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media komik IPA terbukti memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,001 < 0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan media komik IPA dengan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan media komik IPA berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Pengaruh positif media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik sejalan dengan teori motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction***)** yang dikembangkan oleh John M. Keller (1987). Menurut Keller, motivasi belajar akan meningkat apabila pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik (*attention*), memiliki keterkaitan dengan kebutuhan peserta didik (*relevance*), menumbuhkan kepercayaan diri (*confidence*), serta memberikan kepuasan dalam belajar (*satisfaction*). Hasil angket motivasi belajar pada penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh aspek ARCS berada pada kategori tinggi, yaitu aspek Attention sebesar 79,38%, Relevance sebesar 78,44%, Confidence sebesar 77,19%, dan Satisfaction sebesar 80,16%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik IPA mampu memenuhi keempat komponen motivasi belajar yang dikemukakan oleh Keller.

Pada aspek *Attention,* diperoleh persentase sebesar 79,38% dengan kategori tinggi. Persentase ini menunjukkan bahwa media komik IPA mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh tingginya persentase pada indikator ketertarikan terhadap media pembelajaran sebesar 82,50%, yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa tampilan komik, ilustrasi gambar, warna, dan penyajian materi mampu menarik minat mereka untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, indikator rasa ingin tahu dan keunikan media juga

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memperoleh persentase sebesar 80,63%, yang menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi IPA. Meskipun indikator kebosanan atau perhatian negatif memperoleh persentase sebesar 75,00%, hasil tersebut tetap berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran menggunakan media komik IPA. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik IPA berhasil memenuhi komponen *attention* menurut Keller, yaitu mampu membangkitkan perhatian dan mempertahankan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada aspek *Confidence*, diperoleh persentase sebesar 77,19% dengan kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik IPA mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari indikator keyakinan selama proses pembelajaran yang memperoleh persentase sebesar 79,69%, yang menunjukkan bahwa peserta didik merasa mampu memahami materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, indikator contoh manfaat bagi orang lain memperoleh persentase sebesar 78,91%, yang menunjukkan bahwa peserta didik semakin yakin akan pentingnya materi yang dipelajari. Sementara itu, indikator keyakinan awal terhadap pembelajaran memperoleh persentase sebesar 76,56%, sedangkan indikator keyakinan terhadap keberhasilan memperoleh persentase sebesar 77,34%, yang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki keyakinan bahwa mereka dapat mencapai hasil belajar yang baik setelah menggunakan media komik IPA. Meskipun indikator kesulitan memahami materi memperoleh persentase sebesar 73,44%, hasil tersebut masih berada pada kategori tinggi, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik merasa media komik IPA membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Temuan ini sejalan dengan komponen *confidence* menurut Keller yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih termotivasi apabila memiliki keyakinan bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas dan mencapai keberhasilan dalam belajar.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Selain mampu menarik perhatian dan meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, media komik IPA juga dinilai relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik serta mampu memberikan kepuasan selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari aspek Relevance yang memperoleh persentase sebesar 78,44% dan aspek Satisfaction sebesar 80,16%, yang keduanya berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media komik IPA tidak hanya memberikan pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap motivasi belajar, tetapi juga mampu memenuhi seluruh komponen motivasi belajar menurut teori ARCS yang dikembangkan oleh Keller (1987).

Media komik IPA memiliki karakteristik yang memadukan unsur gambar, warna, cerita, dan materi pembelajaran dalam satu media yang menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar membuat peserta didik lebih aktif, tidak mudah bosan, dan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya perhatian, minat, kepercayaan diri, serta kepuasan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irma Sari Rokib yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik IPA mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif.[65] Selain itu, berbagai penelitian mengenai media komik dalam pembelajaran menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan minat belajar, motivasi belajar, dan keterlibatan peserta didik karena mampu menyajikan materi yang kompleks menjadi lebih sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, media komik IPA dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA.

Besarnya pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil perhitungan *Effect Size* (Cohen's d) yang

[65] Irma Sari Rokib, *Pengembangan KOMPAS (Komik IPA SMP) Interaktif sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Pernapasan Manusia* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2024)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

memperoleh nilai sebesar 1,58. Berdasarkan kriteria Cohen, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat besar (*large effect*). Hasil ini menunjukkan bahwa media komik IPA tidak hanya memberikan pengaruh secara statistik, tetapi juga memberikan pengaruh yang kuat secara praktis dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,43 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh nilai sebesar 0,26 dengan kategori rendah. Temuan tersebut semakin memperkuat bahwa peningkatan motivasi belajar peserta didik lebih besar terjadi pada kelas yang menggunakan media komik IPA dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar kognitif dan afektif peserta didik. Menurut penelitian tersebut, penyajian materi dalam bentuk gambar, ilustrasi, dan cerita mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran[66]. Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa aspek Attention memperoleh persentase 79,38% dengan kategori tinggi, sehingga media komik IPA mampu membangkitkan perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, media komik IPA efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa media komik memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih percaya diri, aktif, dan termotivasi dalam mempelajari materi IPA[67]. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian ini yang menunjukkan bahwa aspek Confidence memperoleh persentase 77,19% dan aspek Satisfaction sebesar 80,16%, yang keduanya berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media

[66] Retno Puspitorini, A.K. Prodjosantoso, Bambang Subali, dan Jumadi, "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif," *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 33, no. 3 (2014): 413–420.

[67] Ani Widyawati dan Anti Kolonial Prodjosantoso, "Pengembangan Media Komik IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik SMP," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2015): 24–35.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

komik IPA mampu meningkatkan keyakinan peserta didik terhadap kemampuan belajarnya sekaligus memberikan kepuasan selama mengikuti pembelajaran.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh kajian literatur yang dilakukan yang menyimpulkan bahwa media komik merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPA pada berbagai jenjang pendidikan. Media komik dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, minat membaca, serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak karena materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan alur cerita yang kontekstual.[68] Oleh karena itu, hasil penelitian ini semakin menegaskan bahwa media komik IPA dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA secara konsisten memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil belajar peserta didik. Persamaan hasil penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media komik IPA mampu meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Dengan demikian, hasil penelitian ini semakin memperkuat bahwa media komik IPA merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare.

[68] Nanda Safarati dan Juli Marlina, "Media Komik dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal Genta Mulia* 14, no. 2 (2023), https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.593

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil uji Independent Sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan media komik IPA dengan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Besar pengaruh penggunaan media komik IPA terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 1 Parepare termasuk dalam kategori tinggi. Hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa seluruh aspek model ARCS berada pada kategori tinggi, yaitu Attention sebesar 79,38%, Relevance sebesar 78,44%, Confidence sebesar 77,19%, dan Satisfaction sebesar 80,16%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik IPA mampu menarik perhatian peserta didik, mengaitkan materi dengan kebutuhan belajar, meningkatkan kepercayaan diri, serta memberikan kepuasan selama proses pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi Guru**

   Guru diharapkan dapat memanfaatkan media komik IPA sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam proses

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

pembelajaran. Penggunaan media komik IPA dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPA.

2. **Bagi Peserta Didik**

   Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media komik IPA sebagai sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran baik di sekolah maupun secara mandiri. Melalui media komik IPA, peserta didik dapat meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi dalam mempelajari materi IPA sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal.

3. **Bagi Sekolah**

   Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, khususnya media komik IPA, dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai. Dukungan sekolah sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik.

4. **Bagi Peneliti Selanjutnya**

   Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang sejenis dengan cakupan materi yang lebih luas, jumlah sampel yang lebih besar, serta variabel penelitian yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji pengaruh media komik IPA tidak hanya terhadap motivasi belajar, tetapi juga terhadap hasil belajar, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, maupun kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

Ahmad, R. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta. 2019.

Ainun, J. 2017. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Materi Proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani Pao-Pao Gowa"*. Skripsi Sarjana UIN Alauddin Makassar.

Akbar, S. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2013

Amalini, Y. R. 2021. "*Pengembangan E-Modul Berbasis Studi Etnobotani Tumbuhan Obat Desa Andongrejo Kawasan Taman Nasional Meru Betiri pada Materi Spermatophyta untuk Siswa Kelas X MA Muhammadiyah 1 Jember"*. Skripsi Sarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Asfiyah, W. "Pola Asuh Orang Tua dalam Motivasi Belajar Anak". *Jurnal Edification*, 2(2), 39–41 (2020).

Asyhar, R. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi. 2019.

Bahri Djamarah, S., & Zain, A. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Cahyadi, R. A. H. "Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model". *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1) (2019). https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Damanik, I. A. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis IT". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah*, 559–561 (2018).

Dolet, D. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: UKI Atma Jaya. 2019.

Enawaty, E., & Sari, H. "Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit". *Jurnal Pendidikan IPA dan Matematika*, 1(1) (2019).

Fitriana, Abdillah Nur. "*Desain Dan Uji Coba Bahan Ajar E-Magazine dengan Pendekatan Sel (Social Emotional Learning) Menggunakan Software Kvisoft Flipbook pada Materi Asam dan Basa"*. Skripsi Sarjana Pendidikan Kimia UIN Sultan Syarif Riau, Pekanbaru. 2019.

Fauzi, A., & Suryani, N. Analisis Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 45-58. ISSN: 2338- (2020).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Fajriah, Z. L., & Anggereini, E. "Pengembangan *Edu* Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di Sekolah Menengah Pertama". *Jurnal Biodik*, 2(1) (2016).

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. "Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3) (2024).

Gumelar, M. S. *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks. 2011

Hamdu, G., & Agustina, L. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1) (2011).

Hannani, et al. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Parepare: IAIN Nusantara Press. 2023.

Hari Cahyadi, R. A. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model". *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1) (2019). https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Juanda, N. I., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. "Perancangan komik pembelajaran bertemakan fabel untuk pembentukan karakter pada anak". *e-Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(6) (2019).

Maydiantoro, A. "Model Penelitian Pengembangan". *Chemistry Education Review*, 3(2) (2020).

Mazidah Nafala, N. "Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1) . (2022). https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571

Muhammad Nuralfian dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Bullying terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 4567–4575

Nilam Wardathi, A., & Pradipta, A. W. "Kelayakan Aspek Materi, Bahasa dan Media Pada Pengembangan Buku Ajar Statistika untuk Pendidikan Olahraga di IKIP Budi Utomo Malang". *Jurnal Efektor*, 6(1) (2019).

Prawira, P. A. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: ArRuzz Media. 2019

Putri, A. P., dkk. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar". *Journal on Education*, 5(2) (2023).

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Rosadi, F., Akhlakul, N., & Karimah, N. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik". *Senapadma*, 1, (2021). https://senapadma.nusaputra.ac.id/index

Safitri, W. D., Susanto, H. P., & Mulyadi. "Pengembangan Instrumen Angket untuk Mengukur Tingkat Resiliensi Matematis Siswa". *Repository STKIP PGRI Pacitan*, (2020).. https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/154/

Sanaya, W. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2018

Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rajawali Pers (2018)

Sari, N., & Ratu, T. "Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6) (2021). https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793

Shodiqin, A. S. *Sistem Ekskresi Manusia dan Upaya Menjaga Kesehatan*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2022.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2019

Uno, H. B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2019

Wahyuni, D. S., Mahadewi, L. P. P., & Sudana, D. N. "Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn". *e-Jurnal*, 5(2) (2020).

Wahyuningsih, A. N. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R". *Journal of Innovative Science Education*, 1(1) (2020).

Waluyanto, H. D. "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pendidikan". *Jurnal Nirmala*, 7(1) (2018).

Wardani, T. K. "Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran Sosiologi pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural". *International Journal of Indonesian Society and Culture*, 4(2) (2022).

Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. "Pengembangan Media Komik KOMSA Materi Rangka pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar". *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2) (2020). https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Wulandari, A. P., dkk. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education*, 5(2), (2023).

Wulandari, I. G. A. A. E., Antara, P. A., & Rati, N. W. "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(1) (2020).

Yasa, I. M. M., Suwatra, I. W., & Putra, I. M. D. "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPA". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3) (2020).

Yuliana, R., Rifa'i, M., & Roemintoyo, R. "Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV". *Jurnal Basicedu*, 6(2) (2022). https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2301

Yuliani, A. "Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1) (2016).

Yusnita, Y., & Dewi, R. S. "Pengaruh Media Komik terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Sungai Ringin Sintang". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(6) (2020).

Zahara, R. A., & Sani, R. A. "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA". *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1) (2019).

Zaini, H. *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani. 2008

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LAMPIRAN

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : JL. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 (0421) 21307 (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 9110, website : www.iainpare.ac.id email: mail.iainpare.ac.id

Nomor : B-1312/In.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2026 06 Mei 2026
Sifat : Biasa
Lampiran : -
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian

Yth. WALIKOTA PAREPARE
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
di
KOTA PAREPARE

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :

Nama	: ALISTIANA NUR
Tempat/Tgl. Lahir	: PAREPARE, 31 Januari 2001
NIM	: 2020203884206030
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Tadris IPA
Semester	: XII (Dua Belas)
Alamat	: JL.TAKKALO NO.75

Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah WALIKOTA PAREPARE dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul :

PENGARUH MEDIA KOMIK IPA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 1 PAREPARE

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 10 Juni 2026 sampai dengan tanggal 10 Juli 2026.

Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Dr. Ahdar, M.Pd.I.
NIP 197612302005012002

Tembusan :
1. Rektor IAIN Parepare

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

SRN IP0000618

PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmptsp@pareparekota.go.id

IZIN PENELITIAN

Nomor : 619/IP/DPM-PTSP/6/2026

Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
3. Peraturan Wali Kota Parepare Nomor 31 tahun 2025 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Perizinan Berusaha dan Nonperizinan Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :

M E N G I Z I N K A N

KEPADA
NAMA : **ALISTIANA NUR**
UNIVERSITAS/ LEMBAGA : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE**
Jurusan : **TADRIS IPA**
ALAMAT : **JL. TAKKALAO KOTA PAREPARE**
UNTUK : melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :

JUDUL PENELITIAN : **PENGARUH MEDIA KOMIK IPA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 1 PAREPARE**

LOKASI PENELITIAN : **DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PAREPARE (UPTD SMP NEGERI 1 KOTA PAREPARE)**

LAMA PENELITIAN : **11 Juni 2026 s.d 10 Juli 2026**

a. Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung
b. Izin ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Dikeluarkan di: **Parepare**
Pada Tanggal : **13 Juni 2026**

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE

Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM
Pembina Tk. 1 (IV/b)
NIP. 19741013 200604 2 019

Biaya : Rp. 0.00

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
  Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)

Balai Sertifikasi Elektronik

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 1 PAREPARE
Alamat : Jalan Karaeng Burane No. 18 Kec. Ujung Kel. Mallusetasi
Kota Parepare 91111 Prop. Sulawesi Selatan
Email : admin@smpn1parepare.sch.id Website : www.smpn1parepare.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/186/UPTDSMPN.1

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Dra. HJ. SRI ENYLUDFIYAH HONENG., M.Pd.
NIP	:	19680925 199412 2 002
Pangkat/Gol.	:	Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan	:	Kepala UPTD SMP Negeri 1 Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama	:	ALISTIANA NUR
NIM	:	2020203884206030
Jurusan	:	Tadris IPA
Fakultas	:	Tarbiyah
Universitas	:	Institut Agama Islam Negeri Parepare

Benar telah melaksanakan penelitian mulai tanggal 10 Juni 2026 sampai dengan 10 Juli 2026 dengan judul :

"PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII SMPN 1 PAREPARE"

Demikian Surat Keterangan dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 26 Juni 2026
Kepala UPTD SMP Negeri 1 Parepare,

Dra. HJ. SRI ENYLUDFIYAH HONENG, M.Pd.
NIP. 19680925 199412 2 002

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 2 Absen Kelas VIII.2 dan VIII. 3



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 1 PAREPARE
Alamat : Jalan Karaeng Burane No. 18 Parepare 91111
Email : admin@smpn1parepare.sch.id Website : www.smpn1parepare.sch.id

KELAS VIII. 3

TAHUN PELAJARAN 2025-2026

Hari / Tanggal :

NO.	NAMA SISWA	L/P	NISN	JAM PELAJARAN KE - 1	2	3	4	5	6	7	8	KET
1	A. RIFQI ATILA ZULKIFLI	L	3123236141	✓	✓							
2	ABRAHAM ALAMSYAH PUTRA ARYA	P	0122465525	✓	✓							
3	ADELIA AZZAHRA	P	3125886178	✓	✓							
4	ADIFA LUQYANA SHIFWAH	P	3125346488	✓	✓							
5	AIRIN ELSHADDAI ROTTY	P	0125281807	✓	✓							
6	ALIFAH FARAH DZAKIYAH	P	0113521463	✓	✓							
7	ALIYA ANNINDYA	P	0121759636	✓	✓							
8	ANDI MUHAMMAD ARIES ASHAB CHANGGE	L	0112744216	✓	✓							
9	ANDI MUHAMMAD ZHUHRI CAESAR	L	0113403463	✓	✓							
10	ARYMBI AURORA HANDAYANA	P	0116301875	✓	✓							
11	ARZEYTA NUR THAHIRAH	P	0116648464	✓	✓							
12	ATHIFAH PUTRI SARLINA	P	0119606646	✓	✓							
13	ATIKA FARAH DZAKIYAH	P	0112260342	s	s							
14	FAUZAN ALFARIZY	L	0127482106	✓	✓							
15	KISWAH QURNIA RANUR	P	0129055567	✓	✓							
16	MUH. DAFFA EL SHIRAZY	L	3126014547	✓	✓							
17	MUHAMMAD DZAKI BUDI	L	0121279313	✓	✓							
18	MUHAMMAD DZULFADLY TSARDI	L	0117276605	✓	✓							
19	MUHAMMAD FADLY HIDAYAT	L	0126972280	✓	✓							
20	MUHAMMAD FAKHRI TAUFIK	L	0127799604	✓	✓							
21	MUHAMMAD MIRZA ATAULLAH	L	0129538252	✓	✓							
22	MUHAMMAD NABIL AQIL ERWIN	L	0126781656	✓	✓							
23	MUHAMMAD RAIHAN AMRI	P	3125016156	✓	✓							
24	MUHAMMAD REZKY FAUZI RAMADHAN	L	0111628573	✓	✓							
25	MUHAMMAD RIZKY AL-FATIH DHAFIN	L	0125471788	✓	✓							
26	NUR ANANDA MURDANI	P	0112153191	✓	✓							
27	RATU QHAERANI LUKMANA	P	0127215856	✓	✓							
28	REVALISA	P	0115228634	✓	✓							
29	RIZKI PRATAMA DARMAWAN	L	0112079342	✓	✓							
30	SYAHRUL RAMADHANI	L	0115064556	✓	✓							
31	UMI KHUMAIRA	P	0128664141	✓	✓							
32	ZAHIRA WULANDARI GUNARTO	P	0121093269	✓	✓							
33	#N/A	#N/A	#N/A									
34	#N/A	#N/A	#N/A									
35	#N/A	#N/A	#N/A									

JURNAL KEGIATAN PEMBELAJARAN

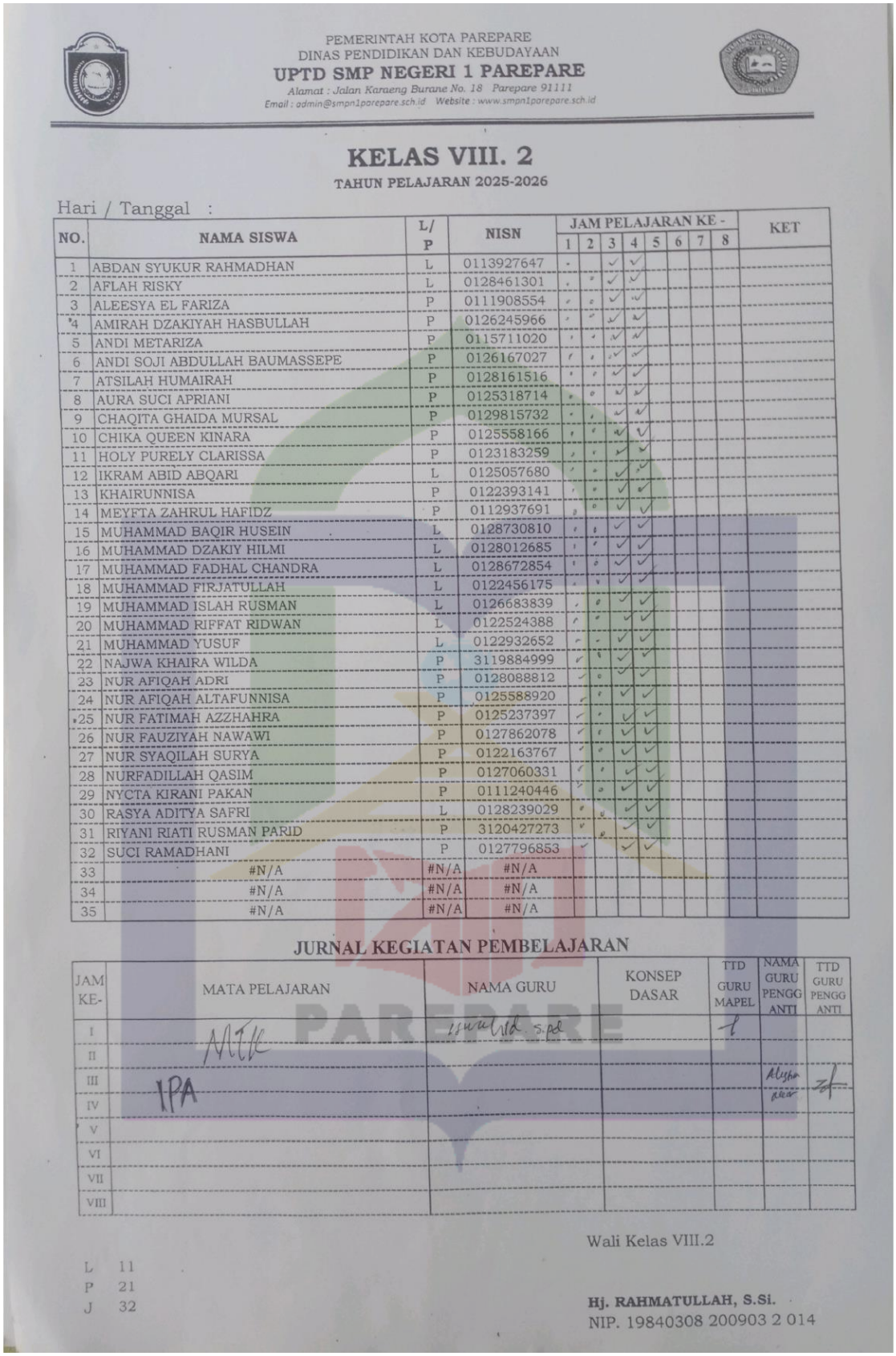
JAM KE-	MATA PELAJARAN	NAMA GURU	KONSEP DASAR	TTD GURU MAPEL	NAMA GURU PENGGANTI	TTD GURU PENGGANTI
I	IPA				Alista	
II						
III						
IV						
V						
VI						
VII						
VIII						

L 15
P 17
J 32

Wali Kelas VIII.3

ISWAHID, S.Pd.
NIP. 19901007 201903 1 002

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



PEMERINTAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 1 PAREPARE
Alamat : Jalan Karaeng Burane No. 18 Parepare 91111
Email : admin@smpn1parepare.sch.id Website : www.smpn1parepare.sch.id

KELAS VIII. 2

TAHUN PELAJARAN 2025-2026

Hari / Tanggal :

NO.	NAMA SISWA	L/P	NISN	JAM PELAJARAN KE -								KET
				1	2	3	4	5	6	7	8	
1	ABDAN SYUKUR RAHMADHAN	L	0113927647			✓	✓					
2	AFLAH RISKY	L	0128461301			✓	✓					
3	ALEESYA EL FARIZA	P	0111908554			✓	✓					
4	AMIRAH DZAKIYAH HASBULLAH	P	0126245966			✓	✓					
5	ANDI METARIZA	P	0115711020			✓	✓					
6	ANDI SOJI ABDULLAH BAUMASSEPE	P	0126167027			✓	✓					
7	ATSILAH HUMAIRAH	P	0128161516			✓	✓					
8	AURA SUCI APRIANI	P	0125318714			✓	✓					
9	CHAQITA GHAIDA MURSAL	P	0129815732			✓	✓					
10	CHIKA QUEEN KINARA	P	0125558166			✓	✓					
11	HOLY PURELY CLARISSA	P	0123183259			✓	✓					
12	IKRAM ABID ABQARI	L	0125057680			✓	✓					
13	KHAIRUNNISA	P	0122393141			✓	✓					
14	MEYFTA ZAHRUL HAFIDZ	P	0112937691			✓	✓					
15	MUHAMMAD BAQIR HUSEIN	L	0128730810			✓	✓					
16	MUHAMMAD DZAKIY HILMI	L	0128012685			✓	✓					
17	MUHAMMAD FADHAL CHANDRA	L	0128672854			✓	✓					
18	MUHAMMAD FIRJATULLAH	L	0122456175			✓	✓					
19	MUHAMMAD ISLAH RUSMAN	L	0126683839			✓	✓					
20	MUHAMMAD RIFFAT RIDWAN	L	0122524388			✓	✓					
21	MUHAMMAD YUSUF	L	0122932652			✓	✓					
22	NAJWA KHAIRA WILDA	P	3119884999			✓	✓					
23	NUR AFIQAH ADRI	P	0128088812			✓	✓					
24	NUR AFIQAH ALTAFUNNISA	P	0125588920			✓	✓					
25	NUR FATIMAH AZZHAHRA	P	0125237397			✓	✓					
26	NUR FAUZIYAH NAWAWI	P	0127862078			✓	✓					
27	NUR SYAQILAH SURYA	P	0122163767			✓	✓					
28	NURFADILLAH QASIM	P	0127060331			✓	✓					
29	NYCTA KIRANI PAKAN	P	0111240446			✓	✓					
30	RASYA ADITYA SAFRI	L	0128239029			✓	✓					
31	RIYANI RIATI RUSMAN PARID	P	3120427273			✓	✓					
32	SUCI RAMADHANI	P	0127796853	✓		✓	✓					
33	#N/A	#N/A	#N/A									
34	#N/A	#N/A	#N/A									
35	#N/A	#N/A	#N/A									

JURNAL KEGIATAN PEMBELAJARAN

JAM KE-	MATA PELAJARAN	NAMA GURU	KONSEP DASAR	TTD GURU MAPEL	NAMA GURU PENGGANTI	TTD GURU PENGGANTI
I	MTK	Isnawati S.Pd				
II						
III	IPA				Alisha Dwi	
IV						
V						
VI						
VII						
VIII						

Wali Kelas VIII.2

L 11
P 21
J 32

Hj. RAHMATULLAH, S.Si.
NIP. 19840308 200903 2 014

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 3Lembar Validasi Media

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Identitas Peneliti

Nama : Alistiana Nur

Judul : Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian

1 = Sangat tidak sesuai
2 = Tidak sesuai
3 = Sesuai
4 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

Model motivasi ARCS ini ditemukan dan dipublikasikan Keller (1987: 2-9),

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
PERHATIAN (*ATTENTION*)					
1	Pada awal pembelajaran, media yang digunakan menarik bagi saya.				
2	Materi pembelajaran ini sangat menarik perhatian.				
3	Terdapat cerita, gambar, atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi saya				
4	Kualitas tulisannya menarik membuat saya tertarik.				

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

5	Cara penyusunan informasi disetiap halaman membuat saya tetap memperhatikan isi media				
6	Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya.				
7	Isi dan gaya tulis pada media pembelajaran ini memberi kesan yang bermanfaat untuk diketahui.				
8	Saya mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga setelah menggunakan media pembelajaran ini				
9	Keanekaragaman pada bacaan, tugas, ilustrasi dan lain-lainnya memukau perhatian saya pada media pembelajaran ini.				
10	Media pembelajaran ini sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya.				
11	Halaman-halaman media pembelajaran ini tidak menarik				
12	Jumlah pengulangan pada media pembelajaran ini kadang-kadang membosankan saya.				
13	Gaya tulisan pada media pembelajaran ini membosankan.				
RELEVANSI (*RELEVANCE*)					
14	Setelah membaca informasi pendahuluan, saya yakin bahwa saya mengetahui apa yang harus saya pelajari dari media pembelajaran ini.				
15	Jelas bagi saya bagaimana hubungan materi media pembelajaran ini dengan apa yang telah saya ketahui.				
16	Isi media pembelajaran ini sesuai dengan minat saya.				
17	Terdapat penjelasan dan contoh-contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan dalam media pembelajaran ini.				
18	Saya dapat menghubungkan isi media pembelajaran ini dengan hal-hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan				

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	dalam kehidupan sehari-hari.				
19	Isi media pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya.				
20	Media pembelajaran ini tidak relevan dengan kebutuhan saya sebab Sebagian besar isinya tidak saya ketahui.				
21	Pada setiap halaman terdapat banyak kata yang sangat mengganggu.				
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)					
22	Pertama kali saya melihat media pembelajaran ini, saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya.				
23	Selagi saya bekerja pada media pembelajaran ini, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya.				
24	Setelah mempelajari media pembelajaran ini beberapa saat, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes.				
25	Susunan materi pada media pembelajaran baik membuat saya percaya diri bahwa saya akan mudah mempelajarinya.				
26	Materi di media pembelajaran ini lebih sulit dipahami daripada yang saya harapkan.				
27	Banyak halaman isi di dalam media yang mengandung informasi sehingga sukar bagi saya untuk mengambil ide-ide.				
28	Terdapat cerita, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pada media pembelajaran ini bagi beberapa orang.				
RASA PUAS (*SATISFACTION*)					
29	Menyelesaikan tugas-tugas dalam media pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai.				
30	Menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya.				

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

31	Saya sangat senang pada media pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan materi.				
32	Saya sangat senang mempelajari pembelajaran ini dengan menggunakan media pembelajaran ini.				
33	Kalimat umpan balik (apresiasi) yang diberikan kepada saya setelah mengerjakan tugas pada media pembelajaran membuat saya merasa mendapat penghargaan atas usaha saya.				
34	Saya merasa senang berhasil menyelesaikan pembelajaran ini dengan menggunakan media pembelajaran ini.				
35	Suatu hal yang sangat menyenangkan mempelajari media pembelajaran yang dirancang dengan baik.				
36	Saya sangat sulit memahami materi pada media pembelajaran ini.				

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

Petunjuk Pengisian

1. Lembaran ini diisi oleh guru/peneliti berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap peserta didik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan perilaku peserta didik.
3. Gunakan kriteria penilaian berikut:

Skor	Keterangan
4	**Selalu**, apabila selalu melakukan sesuai pengamatan
3	**Sering**, apabila sering melakukan sesuai pengamatan
2	**Kadang-kadang**, apabila kadang-kadang melakukan sesuai pengamatan
1	**Tidak pernah**, apabila tidak pernah melakukan sesuai pengamatan

Identitas Peserta Didik

Komponen	Keterangan
Nama Peserta Didik	.....
Kelas	.....
Hari/Tanggal Observasi	.....
Nama Observer (Guru)	.....

Lembar Observasi Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	**Perhatian terhadap pelajaran IPA**	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan memahami materi yang disampaikan.				
2	**Keaktifan dalam pembelajaran**	Siswa terlibat aktif dalam diskusi, bertanya, atau menjawab pertanyaan.				
3	**Ketekunan mengerjakan tugas**	Siswa berusaha menyelesaikan tugas hingga selesai tanpa menyerah.				
4	**Minat terhadap media pembelajaran**	Siswa menunjukkan antusiasme saat menggunakan media pembelajaran (misalnya komik IPA).				
5	**Kerjasama**	Siswa bekerja sama dan				

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	dalam kelompok	berkontribusi dalam kelompok belajar.				
6	**Rasa ingin tahu terhadap materi IPA**	Siswa menunjukkan keingintahuan tinggi melalui pertanyaan atau eksplorasi tambahan.				
7	**Disiplin belajar**	Siswa mengikuti aturan dan instruksi selama proses pembelajaran berlangsung.				

(Sumber : Uno, 2019)

Petunjuk Penskoran :

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai dengan 4

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus

$$\frac{\text{Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \text{ x } 4 = \text{Skor Akhir}$$

Contoh

Skor diperoleh peserta didik 13, skor tertinggi 4 x 6 pernyataan = 24, maka skor akhir : $\frac{13}{24}$ x 4 = 2,16

Peserta didik memperoleh nilai :

Sangat baik : Apabila memperoleh skor 3,20 – 4,00 (80-100)

Baik : Apabila memperoleh skor 2,80 – 3,19 (70-79)

Cukup : Apabila memperoleh skor 2,40 – 2,79 (60-69)

Kurang : Apabila memperoleh skor 2,39 (Kurang dari 60%)

Kriteria Penilaian

Rentang Nilai	Kategori Motivasi Belajar
3.26 – 4.00	Sangat Tinggi
2.51 – 3.25	Tinggi
1.76 – 2.50	Cukup
1.00 – 1.75	Rendah

(Sumber : Sugiyono, 2021)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
FAKULTAS TARBIYAH
Jln. Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404 PO Box909
Parepare 91100,website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN SKRIPSI

Identitas Validator

Nama :

Jabatan : Dosen IPA IAIN Parepare

Instansi : IAIN Parepare

Identitas Peneliti

Nama : Alistiana Nur

Judul : Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI

Identitas Validator

Nama :St Humacrah Syarif, S. Pd. M. Pd.

Jabatan : Dosen IPA IAIN Parepare

Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Identitas Peneliti

Nama : Alistiana Nur

Judul : Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

3 = Sesuai
4 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kegrafisan					
1	Desain tampilan sampul menarik				✓
2	Desain komik IPA teratur dan konsisten				✓
3	Gambar yang dipakai jelas (tidak buram)				✓
4	Gambar yang digunakan menarik				✓
5	Ukuran komik IPA sesuai dengan standar ukuran komik				✓
6	Tata letak materi yang disajikan sesuai			✓	✓
7	Ketepatatan tata letak gambar dan teks sesuai				✓
8	Konsistensi antar spasi				✓
9	Jenis font yang digunakan mudah dibaca				✓
10	Ukuran font yang digunakan mudah dibaca dan jelas				✓
11	Warna yang digunakan sesuai				✓
12	Background sampul sesuai dengan isi materi				✓
13	Kesesuaian dengan isi materi			✓	✓
14	Ketersediaan gambar dilengkapi dengan keterangan				✓
Aspek kemudahan penggunaan					
15	Kejelasan petunjuk penggunaan komik IPA				✓
16	Komik IPA mudah dipahami			✓	
17	Kemudahan pengaksesan Komik IPA			✓	✓
Aspek Kemanfaatan produk					
18	Komik IPA mampu menstimulus pola pikir peserta didik terhadap materi			✓	

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

19	Komik IPA membuat peserta didik dapat belajar secara mandiri				✓
20	Komik IPA mampu mengefesienkan peran pendidik dan mengaktifkan peserta didik			✓	

C. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Pengembangan Komik IPA Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Ekskresi:

1. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
2. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi

Note : Lingkari salah satu atau silahkan coret yang tidak sesuai

Parepare, 30 , 04, 2025

Ahli Media

.....

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Identitas Validator

Nama : Novia Anugra, M.Pd

Jabatan : Dosen IPA IAIN Parepare

Instansi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

Identitas Peneliti

Nama : Alistiana Nur

Judul : Pengaruh Media Komik IPA Terhadap motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Sesuai
   4 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kurikulum					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI) yang termuat di Kurikulum 2013 revisi				✓
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD) yang termuat di Kurikulum 2013 revisi				✓
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓
Aspek Penyajian Materi					
4	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi				✓
5	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta			✓	
6	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari			✓	
7	Kebenaran konsep materi dalam komik IPA				✓
8	Materi sesuai dengan tingkat pengetahuan kognitif peserta didik				✓
9	Kemuthahiran ilustrasi/ foto			✓	
10	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu				✓
Aspek Kelengkapan Materi					
11	Penyajian materi secara tersistematis				✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

12	Menampilkan gambar dan penjelasannya				✓
13	Istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan materi				✓
14	Menyajikan evaluasi pembelajaran			✓	
15	Menyajikan referensi yang dikutip			✓	

C. Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Pengembangan Media komik IPA Sebagai Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Ekskresi :

1. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
2. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi

Note : Lingkari salah satu atau silahkan coret yang tidak sesuai

Parepare, 4 April 2026

Ahli Materi

Nova Anugra, M.Pd

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI ANGKET MOTIVASI

Identitas Validator

Nama :

Jabatan :

Instansi :

Identitas Peneliti

Nama : Alistiana Nur

Judul : Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Sesuai
   4 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
ASPEK ATTENTION – PERHATIAN					
1	Butir angket mampu mencerminkan unsur perhatian peserta didik				✓
2	Bahasa mudah dipahami dan tidak menimbulkan multitafsir			✓	
3	Pernyataan sesuai dengan ndicator *attention* (minat, ndic, ketertarikan)			✓	
4	Jumlah butir cukup mewakili ndicator perhatian				✓
ASPEK RELEVANCE– RELEVANSI					
5	Butir sesuai dengan pengalaman, kebutuhan,				

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	dan konteks belajar peserta didik			✓	
6	Pernyataan mudah dimengerti dan sesuai dengan indikator relevansi		✓		
7	Butir menggambarkan perasaan mampu atau yakin dalam memahami materi			✓	
8	Butir sesuai dengan ndicator *confidence* (ekspektasi keberhasilan, kejelasan tujuan)			✓	
9	Jumlah butir memadai untuk menggambarkan aspek percaya diri			✓	
Aspek Confidence – Percaya Diri					
10	Pernyataan mencerminkan rasa percaya diri peserta didik dalam belajar			✓	
11	Butir menggambarkan perasaan mampu atau yakin dalam memahami materi				✓
12	Butir sesuai dengan indikator *confidence* (ekspektasi keberhasilan, kejelasan tujuan			✓	
13	Jumlah butir memadai untuk menggambarkan aspek percaya diri			✓	
Aspek Satisfaction – Kepuasan					
14	Butir mencerminkan kepuasan setelah mengikuti pembelajaran			✓	
15	Butir menggambarkan adanya penghargaan atau umpan balik yang memotivasi			✓	
16	Bahasa jelas dan mewakili indikator kepuasan			✓	
17	Jumlah butir memenuhi standar indikator *satisfaction*			✓	

C. Komentar dan Saran

1. Setiap pernyataan terdiri dgn 1 aitem/indikator perilaku saja.
2. Terdapat beberapa pernyataan yang tidak jelas maksudnya. Gunakan pilihan kata yg langsung mengukur perilaku tampak.
3. Hindari repetisi berlebihan (pengulangan kata yg sama dalam 1 kalimat).

D. Kesimpulan

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 PAREPARE:

1. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
2. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi

Note : Lingkari salah satu atau silahkan coret yang tidak sesuai

Parepare, 11 Desember 2025

Ahli Media

Ar. Tien Asmara Palintan, M.Ars

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

Petunjuk Pengisian

1. Lembaran ini diisi oleh guru/peneliti berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap peserta didik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan perilaku peserta didik.
3. Gunakan kriteria penilaian berikut:

Skor	Keterangan
4	**Selalu**, apabila selalu melakukan sesuai pengamatan
3	**Sering**, apabila sering melakukan sesuai pengamatan
2	**Kadang-kadang**, apabila kadang-kadang melakukan sesuai pengamatan
1	**Tidak pernah**, apabila tidak pernah melakukan sesuai pengamatan

Identitas Peserta Didik

Komponen	Keterangan
Nama Peserta Didik	Najwa Khairah Wilda
Kelas	VII. 2
Hari/Tanggal Observasi	17 Juni 2026
Nama Observer (Guru)	Hj. Rahmatullah, S.Si

Lembar Observasi Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	**Perhatian terhadap pelajaran IPA**	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan memahami materi yang disampaikan.				✓
2	**Keaktifan dalam pembelajaran**	Siswa terlibat aktif dalam diskusi, bertanya, atau menjawab pertanyaan.			✓	
3	**Ketekunan mengerjakan tugas**	Siswa berusaha menyelesaikan tugas hingga selesai tanpa menyerah.			✓	
4	**Minat terhadap media pembelajaran**	Siswa menunjukkan antusiasme saat menggunakan media pembelajaran (misalnya komik IPA).				✓
5	**Kerjasama**	Siswa bekerja sama dan				

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	dalam kelompok	berkontribusi dalam kelompok belajar.				✓
6	**Rasa ingin tahu terhadap materi IPA**	Siswa menunjukkan keingintahuan tinggi melalui pertanyaan atau eksplorasi tambahan.			✓	
7	**Disiplin belajar**	Siswa mengikuti aturan dan instruksi selama proses pembelajaran berlangsung.				✓

(Sumber : Uno, 2019)

Petunjuk Penskoran :

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai dengan 4

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus

$$\frac{\text{Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 4 = \text{Skor Akhir}$$

Contoh

Skor diperoleh peserta didik 13, skor tertinggi 4 x 6 pernyataan = 24, maka skor akhir : $\frac{13}{24} \times 4 = 2{,}16$

Peserta didik memperoleh nilai :

Sangat baik : Apabila memperoleh skor 3,20 – 4,00 (80-100)

Baik : Apabila memperoleh skor 2,80 – 3,19 (70-79)

Cukup : Apabila memperoleh skor 2,40 – 2,79 (60-69)

Kurang : Apabila memperoleh skor 2,39 (Kurang dari 60%)

Kriteria Penilaian

Rentang Nilai	Kategori Motivasi Belajar
3.26 – 4.00	Sangat Tinggi
2.51 – 3.25	Tinggi
1.76 – 2.50	Cukup
1.00 – 1.75	Rendah

(Sumber : Sugiyono, 2021)

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK

➢ Petunjuk Pengisian

1. Lembaran ini diisi oleh guru/peneliti berdasarkan hasil pengamatan langsung terhadap peserta didik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan perilaku peserta didik.
3. Gunakan kriteria penilaian berikut:

Skor	Keterangan
4	**Selalu**, apabila selalu melakukan sesuai pengamatan
3	**Sering**, apabila sering melakukan sesuai pengamatan
2	**Kadang-kadang**, apabila kadang-kadang melakukan sesuai pengamatan
1	**Tidak pernah**, apabila tidak pernah melakukan sesuai pengamatan

➢ Identitas Peserta Didik

Komponen	Keterangan
Nama Peserta Didik	Fauzan Alfarry
Kelas	VIII. 3
Hari/Tanggal Observasi	17 Juni 2026
Nama Observer (Guru)	Hj. Rahmatullah, S.Si

➢ Lembar Observasi Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	**Perhatian terhadap pelajaran IPA**	Siswa memperhatikan penjelasan guru dan memahami materi yang disampaikan.			✓	
2	**Keaktifan dalam pembelajaran**	Siswa terlibat aktif dalam diskusi, bertanya, atau menjawab pertanyaan.			✓	
3	**Ketekunan mengerjakan tugas**	Siswa berusaha menyelesaikan tugas hingga selesai tanpa menyerah.			✓	
4	**Minat terhadap media pembelajaran**	Siswa menunjukkan antusiasme saat menggunakan media pembelajaran (misalnya komik IPA).				✓
5	**Kerjasama dalam kelompok**	Siswa bekerja sama dan berkontribusi dalam kelompok belajar.				✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6	**Rasa ingin tahu terhadap materi IPA**	Siswa menunjukkan keingintahuan tinggi melalui pertanyaan atau eksplorasi tambahan.			✓	
7	**Disiplin belajar**	Siswa mengikuti aturan dan instruksi selama proses pembelajaran berlangsung.				✓

(Sumber : Uno, 2019)

Petunjuk Penskoran :

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai dengan 4

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus

$$\frac{\text{Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 4 = \text{Skor Akhir}$$

Contoh

Skor diperoleh peserta didik 13, skor tertinggi 4 x 6 pernyataan = 24, maka skor akhir

: $\frac{13}{24} \times 4 = 2{,}16$

Peserta didik memperoleh nilai :

Sangat baik : Apabila memperoleh skor 3,20 – 4,00 (80-100)

Baik : Apabila memperoleh skor 2,80 – 3,19 (70-79)

Cukup : Apabila memperoleh skor 2,40 – 2,79 (60-69)

Kurang : Apabila memperoleh skor 2,39 (Kurang dari 60%)

- Kriteria Penilaian

Rentang Nilai	Kategori Motivasi Belajar
3.26 – 4.00	Sangat Tinggi
2.51 – 3.25	Tinggi
1.76 – 2.50	Cukup
1.00 – 1.75	Rendah

(Sumber : Sugiyono, 2021)

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI PESERTA DIDIK

Identitas Peserta Didik

Nama MEYFTA ZAHRUL H.

Kelas 8 2

Identitas Peneliti

Nama : Alistiana Nur

Judul : Pengaruh Media Komik IPA Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 PAREPARE

A. Petunjuk Pengisian Instrumen

1. Berilah tanda (✓) pada pernyataan yang sesuai dengan pendapat anda pada skala penilaian dengan kriteria penilaian!
2. Kriteria Penilaian
   1 = Sangat tidak sesuai
   2 = Tidak sesuai
   3 = Sesuai
   4 = Sangat Sesuai

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
	PERHATIAN (*ATTENTION*)				
1	Pada awal pembelajaran, media yang digunakan menarik bagi saya.				✓
2	Materi pembelajaran ini sangat menarik perhatian.				✓
3	Terdapat cerita, gambar, atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pembelajaran ini bagi saya				✓
4	Kualitas tulisannya menarik membuat saya tertarik.				✓
5	Cara penyusunan informasi disetiap halaman membuat saya tetap memperhatikan isi media				✓

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

6	Pada pembelajaran ini ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya.			✓	
7	Isi dan gaya tulis pada media pembelajaran ini memberi kesan yang bermanfaat untuk diketahui.				✓
8	Saya mempelajari sesuatu yang sangat menarik dan tak terduga setelah menggunakan media pembelajaran ini				✓
9	Keanekaragaman pada bacaan, tugas, ilustrasi dan lain-lainnya memukau perhatian saya pada media pembelajaran ini.				✓
10	Media pembelajaran ini sangat abstrak sehingga sulit bagi saya untuk tetap mempertahankan perhatian saya.		✓		
11	Halaman-halaman media pembelajaran ini tidak menarik	✓			
12	Jumlah pengulangan pada media pembelajaran ini kadang-kadang membosankan saya.	✓			
13	Gaya tulisan pada media pembelajaran ini membosankan.	✓			
	RELEVANSI (*RELEVANCE*)				
14	Setelah membaca informasi pendahuluan, saya yakin bahwa saya mengetahui apa yang harus saya pelajari dari media pembelajaran ini.				✓
15	Jelas bagi saya bagaimana hubungan materi media pembelajaran ini dengan apa yang telah saya ketahui.			✓	
16	Isi media pembelajaran ini sesuai dengan minat saya.				✓
17	Terdapat penjelasan dan contoh-contoh bagaimana manusia menggunakan pengetahuan dalam media pembelajaran ini.				✓
18	Saya dapat menghubungkan isi media pembelajaran ini dengan hal-hal yang telah saya lihat, saya lakukan, atau saya pikirkan				✓

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	dalam kehidupan sehari-hari.				
19	Isi media pembelajaran ini akan bermanfaat bagi saya.				✓
20	Media pembelajaran ini tidak relevan dengan kebutuhan saya sebab Sebagian besar isinya tidak saya ketahui.	✓			
21	Pada setiap halaman terdapat banyak kata yang sangat mengganggu.	✓			
KEPERCAYAAN DIRI (*CONFIDENCE*)					
22	Pertama kali saya melihat media pembelajaran ini, saya percaya bahwa pembelajaran ini mudah bagi saya.		✓		
23	Selagi saya bekerja pada media pembelajaran ini, saya percaya bahwa saya dapat mempelajari isinya.				✓
24	Setelah mempelajari media pembelajaran ini beberapa saat, saya percaya bahwa saya akan berhasil dalam tes.				✓
25	Susunan materi pada media pembelajaran baik membuat saya percaya diri bahwa saya akan mudah mempelajarinya.				✓
26	Materi di media pembelajaran ini lebih sulit dipahami daripada yang saya harapkan.	✓			
27	Banyak halaman isi di dalam media yang mengandung informasi sehingga sukar bagi saya untuk mengambil ide-ide.				✓
28	Terdapat cerita, gambar atau contoh yang menunjukkan kepada saya bagaimana manfaat materi pada media pembelajaran ini bagi beberapa orang.				✓
RASA PUAS (*SATISFACTION*)					
29	Menyelesaikan tugas-tugas dalam media pembelajaran ini membuat saya merasa puas terhadap hasil yang telah saya capai.				✓

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

30	Menyelesaikan pembelajaran dengan berhasil sangat penting bagi saya.				✓
31	Saya sangat senang pada media pembelajaran ini sehingga saya ingin mengetahui lebih lanjut pokok bahasan materi.				✓
32	Saya sangat senang mempelajari pembelajaran ini dengan menggunakan media pembelajaran ini.				✓
33	Kalimat umpan balik (apresiasi) yang diberikan kepada saya setelah mengerjakan tugas pada media pembelajaran membuat saya merasa mendapat penghargaan atas usaha saya.				✓
34	Saya merasa senang berhasil menyelesaikan pembelajaran ini dengan menggunakan media pembelajaran ini.				✓
35	Suatu hal yang sangat menyenangkan mempelajari media pembelajaran yang dirancang dengan baik.				✓
36	Saya sangat sulit memahami materi pada media pembelajaran ini.	✓			

Parepare, 11 Desember 2025
Validator Instrumen

A. Tien Asmara Pahruddin.

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Penyusun :Alistiana Nur

Sekolah : SMP Negeri 1 Parepare

Mata Pelajaran : IPA

Materi : Struktur dan fungsi makhluk hidup

Sub Materi : Sistem Ekskresi

Kelas/Semester : VIII / Genap

Alokasi Waktu : 4 × 2 JP (4 pertemuan)

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Peserta didik mampu menjelaskan struktur dan fungsi organ penyusun sistem ekskresi manusia, proses ekskresi, zat sisa yang dikeluarkan tubuh, gangguan sistem ekskresi, serta pentingnya menjaga kesehatan organ ekskresi melalui gaya hidup sehat.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

1. Bernalar kritis (dalam menganalisis isi komik dan fenomena tubuh manusia)
2. Kreatif (dalam membuat karya berbasis pemahaman konsep)
3. Gotong royong (dalam diskusi kelompok)
4. Peduli lingkungan dan kesehatan diri

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan pembelajaran dirumuskan sebagai turunan langsung dari Capaian Pembelajaran (CP) agar ketercapaian kompetensi dapat diukur secara operasional.

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Melalui kegiatan membaca, menganalisis, dan mendiskusikan komik IPA bertema Sistem Ekskresi, peserta didik mampu:

1. Mengidentifikasi organ-organ sistem ekskresi dan fungsinya serta membedakan konsep ekskresi, sekresi, dan defekasi.
2. Menjelaskan proses pembentukan urin melalui tiga tahap (filtrasi, reabsorpsi, dan augmentasi).
3. Mendeskripsikan fungsi organ ekskresi lain (kulit, paru-paru, hati) dan zat sisa yang dikeluarkan.
4. Mengidentifikasi gangguan pada sistem ekskresi serta upaya pencegahannya.
5. Menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap kesehatan organ ekskresi melalui perilaku hidup sehat.

D. MODEL, SARANA DAN SUMBER BELAJAR

Model: Kooperatif tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)

Sarana:

- Komik IPA *"Petualangan Raka & Sinta: Misteri Sistem Ekskresi"*
- Laptop/proyektor untuk menampilkan versi digital komik
- Buku teks IPA Kelas VIII Kurikulum Merdeka
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

E. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Catatan Desain Pembelajaran:

Pembelajaran dirancang dalam tiga pertemuan inti sesuai struktur materi (pertemuan 1-3), dengan satu pertemuan tambahan khusus untuk evaluasi dan penguatan sikap (pertemuan 4) agar hasil belajar dapat terukur secara komprehensif dan profil pelajar Pancasila dapat terwujud melalui komitmen perilaku hidup sehat.

PERTEMUAN 1: Pengenalan Sistem Ekskresi dan Perbedaan Konsep Dasar

Tujuan Pembelajaran :

Peserta didik mengenali organ-organ ekskresi, fungsinya, serta membedakan ekskresi, sekresi, dan defekasi melalui komik IPA.

Alokasi Waktu: 2 × 45 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar (salam, berdoa, dan memeriksa kehadiran) • Guru melakukan ice breaking untuk mengecek kesiapan siswa mengikuti pembelajaran • Guru memperkenalkan komik IPA berjudul *"Petualangan Raka & Sinta: Misteri Sistem Ekskresi"* dengan pertanyaan pemantik: *"Dalam komik nanti, ada tokoh 'Si Ginjal' yang bekerja keras setiap hari. Menurutmu, pekerjaan berat apa yang dilakukan ginjal kita?"* • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan pentingnya pembelajaran pada hari ini	10 menit
Kegiatan Inti	**Tahap 1: Menyajikan Informasi & Pengantar Konsep** • Guru menjelaskan perbedaan tiga konsep dasar menggunakan contoh sederhana: - **Ekskresi:** Pengeluaran zat sisa metabolisme yang sudah tidak berguna (contoh: urin, keringat, CO_2) - **Sekresi:** Pengeluaran zat yang masih berguna bagi tubuh (contoh: air liur, hormon) - **Defekasi:** Pengeluaran sisa pencernaan makanan yang tidak diserap	60 menit

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	(feses) • Guru memberikan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari untuk memperjelas perbedaan **Tahap 2: Membaca Komik dengan Pendekatan CIRC** • Guru membagikan komik IPA sub bab *"Misteri Buang Air Kecil"* dan *"Sistem Ekskresi Manusia"* • Guru mengarahkan peserta didik untuk membentuk kelompok kecil (4-5 orang) • Setiap anggota kelompok diberi peran: - **Pembaca:** Membacakan teks komik dengan lantang - **Pencatat:** Mencatat poin-poin penting - **Pemimpin diskusi:** Memfasilitasi diskusi kelompok - **Penulis:** Menyusun hasil diskusi dalam bentuk ringkasan **Tahap 3: Diskusi & Identifikasi Organ** • Peserta didik mengisi **LKPD 1** dengan mengidentifikasi organ-organ ekskresi dari komik • Guru memfasilitasi tanya jawab interaktif berdasarkan adegan dalam komik • Guru membimbing kelompok yang kesulitan dalam mengerjakan tugas **Tahap 4: Berbagi & Presentasi** • Setiap kelompok mempresentasikan hasil identifikasi organ ekskresi dan fungsinya Kelompok lain memberikan tanggapan dan pertanyaan	
Penutup	• Guru mengevaluasi hasil belajar masing-masing kelompok melalui presentasi • Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik • Guru membantu peserta didik merefleksikan apa yang telah dipelajari dengan pertanyaan: *"Apa perbedaan ekskresi dengan defekasi?"* • Guru memberikan umpan balik konstruktif dan penguatan positif Guru memberikan gambaran materi pertemuan selanjutnya	10 Menit

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Penilaian:

1. Aspek Sikap: Kerjasama, keaktifan dalam diskusi (Observasi)

2. Aspek Pengetahuan: Kemampuan membedakan ekskresi, sekresi, defekasi dan mengidentifikasi organ (LKPD 1)

3. Aspek Keterampilan: Kemampuan presentasi dan menyampaikan hasil diskusi

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran IPA	**Peneliti**
Hj. Rahmatullah, S.Si	**Alistiana Nur**
Nip. 198403082009032014	**Nim.2020203884206012**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERTEMUAN 2: Proses Pembentukan Urin

Tujuan Pembelajaran : Peserta didik menjelaskan proses pembentukan urin melalui tiga tahap (filtrasi, reabsorpsi, augmentasi) dengan kerja sama kelompok.

Alokasi Waktu: 2 × 45 menit

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar (salam, berdoa, dan memeriksa kehadiran) • Guru melakukan ice breaking untuk mengecek kesiapan siswa • Review materi sebelumnya menggunakan kuis cepat berbasis gambar dari komik: *"Sebutkan 3 organ ekskresi yang kalian ingat!"* • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini: memahami proses pembentukan urin	10 menit
Kegiatan Inti	**Tahap 1: Menyajikan Informasi** • Guru memberikan pengantar singkat tentang struktur nefron dalam ginjal menggunakan ilustrasi dari komik • Guru menjelaskan 3 tahap pembentukan urin: 1. **Filtrasi (Penyaringan)** di glomerulus 2. **Reabsorpsi (Penyerapan kembali)** di tubulus 3. **Augmentasi (Penambahan zat sisa)** di tubulus distal **Tahap 2: Membaca Komik dengan Pendekatan CIRC** • Guru membagikan komik sub bab *"Pembentukan Urine"* dan *"Ginjal"* • Peserta didik membentuk kelompok kecil dengan pembagian peran yang sama seperti pertemuan 1 • Setiap kelompok membaca dan menganalisis proses yang dijelaskan dalam komik	60 menit

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Tahap 3: Mengerjakan LKPD & Diskusi • Peserta didik mengisi **LKPD 2** yang berisi: - Diagram alur proses pembentukan urin - Pertanyaan analisis tentang perbedaan warna urin - Hubungan minum air dengan kesehatan ginjal • Kelompok saling bertukar hasil tulisan, memberi komentar dan koreksi • Guru membimbing kelompok yang kesulitan **Tahap 4: Presentasi & Refleksi** • Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi Guru menambahkan penjelasan jika ada yang kurang tepat	
Penutup	• Guru mengevaluasi pemahaman siswa melalui pertanyaan lisan: *"Mengapa warna urin bisa berbeda-beda?"* Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik	10 Menit

Penilaian:

1. **Aspek Pengetahuan:** Pemahaman proses pembentukan urin (LKPD 2 & tes lisan)
2. **Aspek Keterampilan:** Kemampuan membuat diagram alur dan menulis penjelasan ilmiah
3. **Aspek Sikap:** Partisipasi dan kolaborasi dalam kelompok

PERTEMUAN 3: Fungsi Organ Ekskresi Lain dan Gangguan Sistem Ekskresi

Tujuan Pembelajaran No. 3 & 4: Peserta didik mampu menjelaskan fungsi organ ekskresi lain (kulit, paru- paru, hati, kantung kemih) dan mengidentifikasi gangguan pada sistem ekskresi serta upaya pencegahannya.

Alokasi Waktu: 2 × 45 menit

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar • Ice breaking: Kuis singkat *"Tebak organ ekskresi dari fungsinya"* • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: memahami organ ekskresi lain dan gangguan yang bisa terjadi	10 menit
Kegiatan Inti	**Tahap 1: Menyajikan Informasi** • Guru memberikan komik sub bab *"Overthinking"* dan materi tambahan tentang gangguan sistem ekskresi • Guru menjelaskan fungsi organ ekskresi lain: - **Kulit:** Mengeluarkan keringat (air, garam, urea) - **Paru-paru:** Mengeluarkan CO_2 dan H_2O (uap air) - **Hati:** Mengubah amonia menjadi urea, menghasilkan empedu - **Kantung kemih:** Menyimpan urin sementara (bukan organ ekskresi, tapi bagian dari sistem) **Tahap 2: Kerja Kelompok dengan LKPD** • Peserta didik dibagi dalam kelompok • Setiap kelompok mengisi **LKPD 3** yang berisi: - Tabel fungsi organ ekskresi (paru, kulit, hati, ginjal, kantung kemih) - Identifikasi gangguan/penyakit (gagal ginjal, batu ginjal, nefritis, dll) dengan gambar - Cara pencegahan dan pola hidup sehat • Guru membimbing kelompok yang kesulitan **Tahap 3: Diskusi & Analisis Kasus** • Guru memberikan studi kasus sederhana: *"Andi jarang minum air putih dan sering menahan buang air kecil. Apa yang mungkin terjadi pada ginjalnya?"* • Kelompok mendiskusikan dan mempresentasikan solusi	60 menit

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Tahap 4: Presentasi & Gallery Walk • Setiap kelompok menampilkan hasil kerja LKPD mereka Kelompok lain memberikan apresiasi dan saran	
Penutup	• Guru mengevaluasi pemahaman melalui tanya jawab Guru menekankan pentingnya menjaga kesehatan organ ekskresi	10 menit

Penilaian:

1. **Aspek Pengetahuan:** Pemahaman fungsi organ dan jenis gangguan (LKPD 3)
2. **Aspek Keterampilan:** Kemampuan analisis kasus dan membuat solusi
3. **Aspek Sikap:** Motivasi, kerja sama, dan kepedulian terhadap

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran IPA **Peneliti**

Hj. Rahmatullah, S.Si **Alistiana Nur**

Nip. 198403082009032014 **Nim.2020203884206012**

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

PERTEMUAN 4: Evaluasi dan Penguatan Sikap Hidup Sehat

Tujuan Pembelajaran No. 5: Peserta didik menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap kesehatan organ ekskresi melalui evaluasi dan komitmen perilaku hidup sehat.

Alokasi Waktu: 2 × 45 menit

Kegiatan	**Deskripsi**	**Alokasi Waktu**
Pendahuluan	• Guru mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar • Ice breaking: Refleksi 3 pertemuan sebelumnya dengan kuis interaktif • Guru menyampaikan tujuan: evaluasi pemahaman dan membuat komitmen hidup sehat	10 menit
Kegiatan Inti	**Tahap 1: Post-Test** • Peserta didik mengerjakan soal evaluasi (pilihan ganda dan uraian) tentang sistem ekskresi • Soal mencakup: - Organ ekskresi dan fungsinya - Proses pembentukan urin - Gangguan sistem ekskresi - Cara menjaga kesehatan **Tahap 2: Proyek Mini - "Poster Hidup Sehat"** • Setiap kelompok membuat poster sederhana tentang: - Tips menjaga kesehatan ginjal, kulit, paru, dan hati - Slogan menarik tentang sistem ekskresi • Poster dibuat di kertas plano atau digital (Canva) **Tahap 3: Galeri Poster & Apresiasi** • Setiap kelompok memajang posternya • Kelompok lain memberikan sticky notes berisi apresiasi dan saran	60 menit

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	• Guru memberikan penghargaan untuk karya terbaik **Tahap 4: Komitmen Pribadi** • Setiap peserta didik menulis komitmen pribadi di kartu komitmen: *"Mulai hari ini, saya akan... (misalnya: minum 8 gelas air putih setiap hari)"*	
Penutup	• Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik • Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran 4 pertemuan	10 menit

Penilaian:

1. **Aspek Pengetahuan:** Hasil post-test (soal evaluasi)
2. **Aspek Keterampilan:** Kreativitas poster dan kemampuan komunikasi visual
3. **Aspek Sikap:** Kesungguhan membuat komitmen dan antusiasme dalam proyek

RUBRIK PENILAIAN

Rubrik Penilaian LKPD

Aspek	**Skor 4**	**Skor 3**	**Skor 2**	**Skor 1**
Ketepatan Konsep	Semua jawaban benar dan sesuai konsep ilmiah	Sebagian besar jawaban benar	Beberapa jawaban kurang tepat	Banyak jawaban salah
Kelengkapan	Semua pertanyaan dijawab lengkap	Hampir semua dijawab lengkap	Beberapa tidak dijawab	Banyak yang tidak dijawab

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kerapian	Sangat rapi dan mudah dibaca	Cukup rapi	Kurang rapi	Tidak rapi

Rubrik Penilaian Presentasi

Aspek	**Skor 4**	**Skor 3**	**Skor 2**	**Skor 1**
Penyampaian	Jelas, lantang, dan percaya diri	Cukup jelas dan lantang	Kurang jelas	Tidak jelas
Penguasaan Materi	Sangat menguasai dan bisa menjawab pertanyaan	Cukup menguasai	Kurang menguasai	Tidak menguasai
Kerja Sama Tim	Semua anggota berpartisipasi aktif	Sebagian besar aktif	Hanya beberapa yang aktif	Tidak ada kerja sama

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran IPA

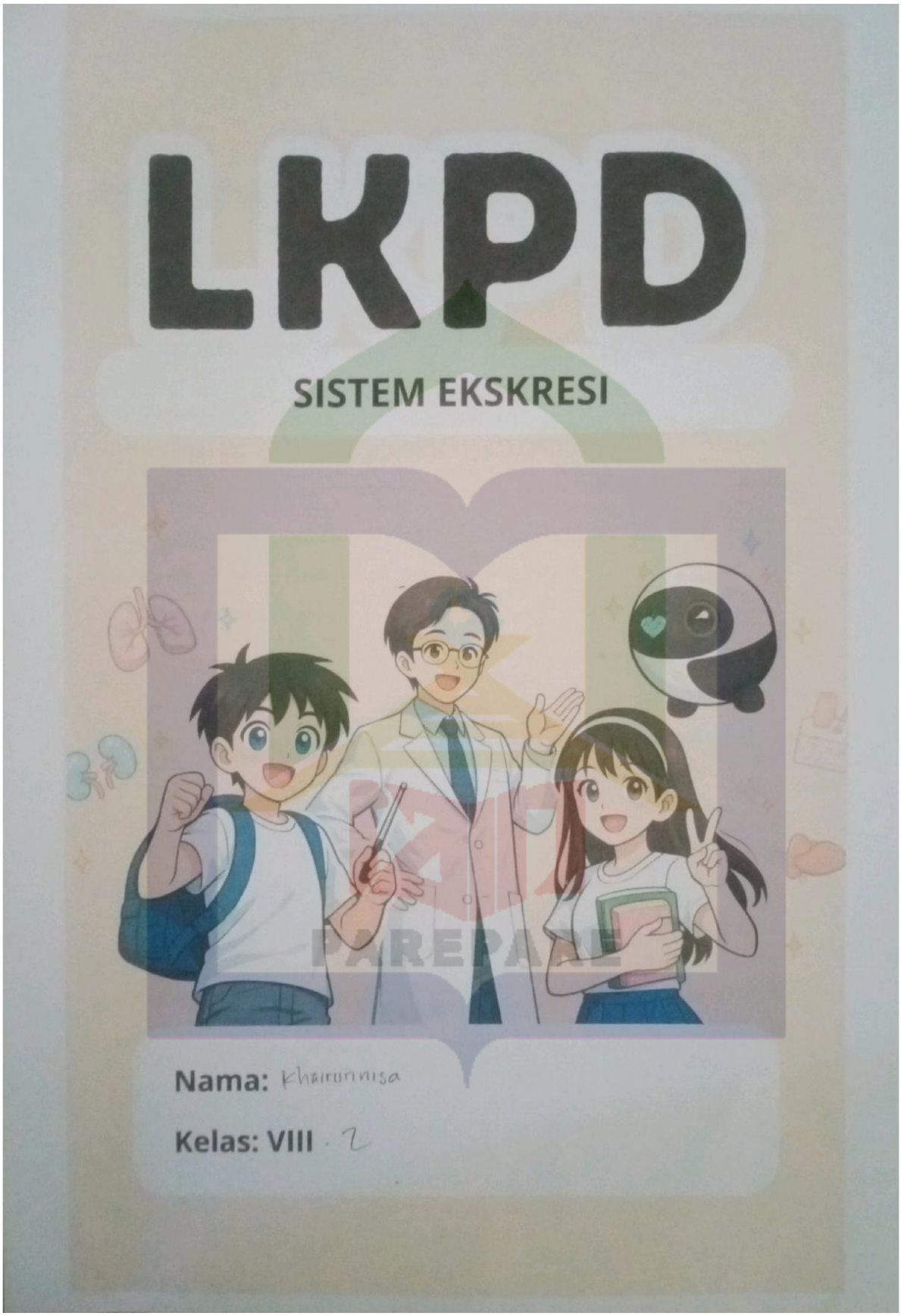
Hj. Rahmatullah, S.Si
Nip. 198403082009032014

Peneliti

Alistiana Nur
Nim.2020203884206012

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 5 Lembar Kerja Peserta didik

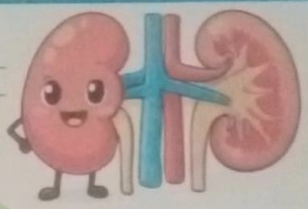


CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LKPD 1 - Sistem Ekskresi

SMP Negeri 1 Parepare

Bagian B: Struktur Organ Ginjal (Skor: 30)



1. Sebutkan 4 Organ Ekskresi utama:
   a. Ginjal b. Hati
   c. kulit d. kulit
2. Fungsi utama Ginjal: menyaring darah membuang zat sisa metabolisme bentuk urin
3. Jembatan Keledai "KOR-ME-PEL":
   KOR: Korteks
   ME: medula
   PEL: Pelvis
4. Fungsi Kantung Kemih: Menampung urin sebelum dikeluarkan dari tubuh.

Bagian C: Analisis Cerita Komik (Skor: 30)



1. Mengapa tubuh memberi sinyal ke toilet? Kantung kemih sudah terasah pen
2. Berapa liter darah yang disaring ginjal per hari? 100 Liter darah/hari.
3. Zat sisa yang dibuang oleh ginjal:
   a. Urin
   b. Air
   c. Racun
4. Dampak zat sisa menumpuk: bisa membuat keracunan pada ginjal

Bagian D: Klasifikasi (Skor: 20)

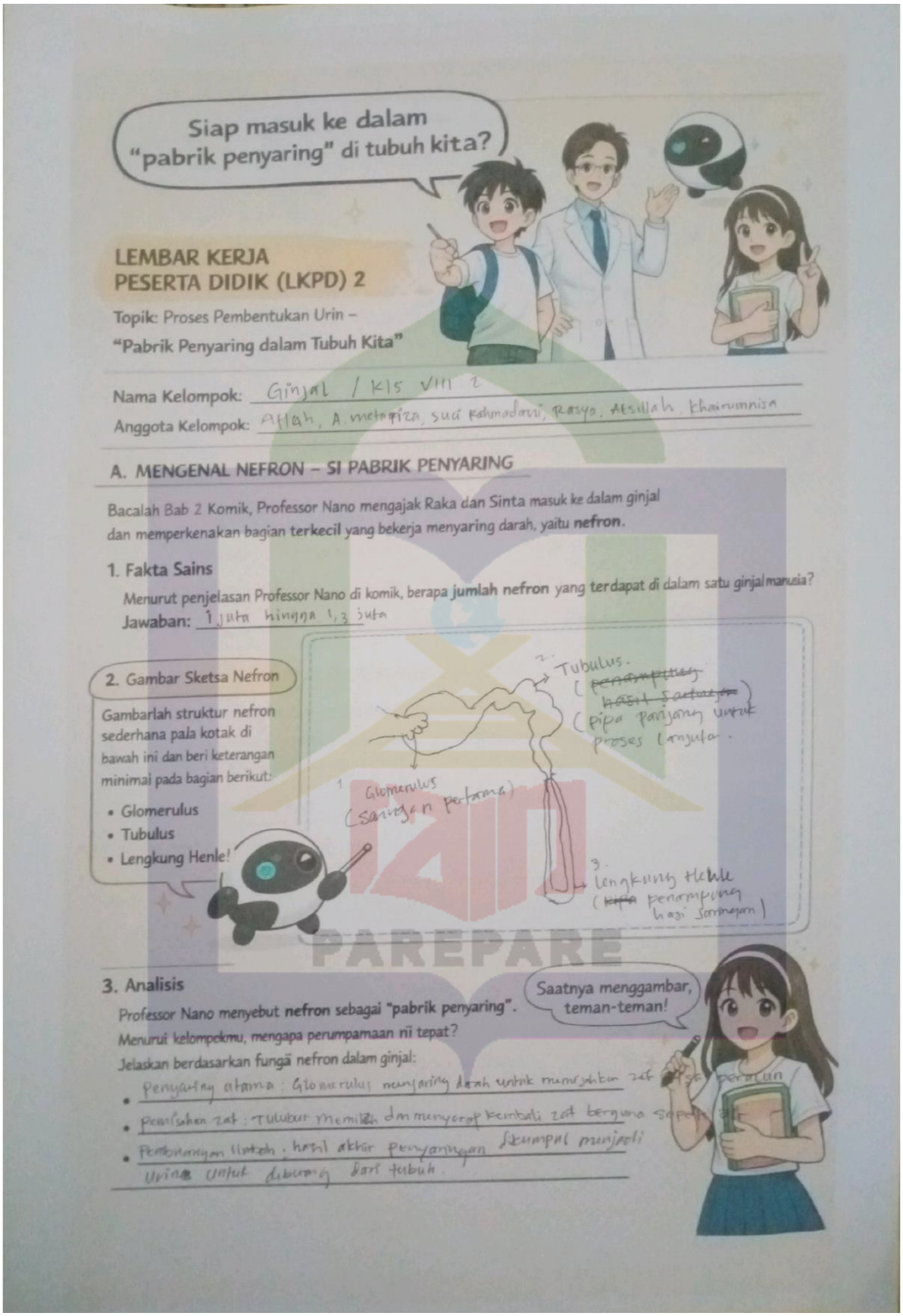
	Ekskresi (E)	Sekresi (S)	Defekasi (D)
1. Raka mengeluarkan keringat setelah olahraga	☐	☑	☐
2. Tubuh membuang sisa makanan berupa feses	☐	☐	☑
3. Mulut memproduksi air liur (enzim)	☑	☐	☐
4. Sinta menghembuskan napas (CO_2)	☐	☑	☐
5. Ginjal memproduksi urin	☑	☐	☐

Refleksi Hari Ini



Hal paling menarik yang saya pelajari dari petualangan Raka dan Sinta hari ini adalah:
Kita tidak boleh menahan pipis

PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



Siap masuk ke dalam "pabrik penyaring" di tubuh kita?

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

Topik: Proses Pembentukan Urin – "Pabrik Penyaring dalam Tubuh Kita"

Nama Kelompok: Ginjal / kls VIII 2

Anggota Kelompok: Allah, A. metapiza, suci Rahmadani, Rasya, Aesillah, khairunnisa

A. MENGENAL NEFRON – SI PABRIK PENYARING

Bacalah Bab 2 Komik, Professor Nano mengajak Raka dan Sinta masuk ke dalam ginjal dan memperkenakan bagian **terkecil** yang bekerja menyaring darah, yaitu **nefron**.

1. Fakta Sains

Menurut penjelasan Professor Nano di komik, berapa **jumlah nefron** yang terdapat di dalam satu ginjal manusia?

Jawaban: 1 juta hingga 1,3 juta

2. Gambar Sketsa Nefron

Gambarlah struktur nefron sederhana pada kotak di bawah ini dan beri keterangan minimal pada bagian berikut:

- Glomerulus
- Tubulus
- Lengkung Henle!

2. Tubulus. (~~penampung~~ ~~hasil saringan~~) (pipa panjang untuk proses lanjutan.

1 Glomerulus (saringan pertama)

3. Lengkung Henle (~~kapsula~~ penampung hasil saringan)

3. Analisis

Professor Nano menyebut **nefron sebagai "pabrik penyaring".**

Menurut kelompokmu, mengapa perumpamaan ini tepat?

Jelaskan berdasarkan fungsi nefron dalam ginjal:

- Penyaring utama: Glomerulus menyaring darah untuk memisahkan zat [illegible] dan urin
- Pemisahan zat: Tubulus memilah dan menyerap kembali zat berguna seperti air
- Pembuangan limbah: hasil akhir penyaringan dikumpul menjadi urine untuk dikeluarkan dari tubuh.

Saatnya menggambar, teman-teman!

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



B. TIGA TAHAP PEMBENTUKAN URIN

Professor Nano menjelaskan bahwa ginjal kita membentuk urin dalam **tiga tahap**.
Lengkapi tabel di bawah ini berdasarkan penjelasan dari komik!

No	Nama Tahap	Tempat Terjadinya	Hasil Akhir (Nama Cairan)
1	Filtrasi	Glomerulus	Urin primer
2	Reabsorpsi	Penyerapan kembali	Urin sekunder
3	Augmentasi	penambahan zat	Urin sesungguhnya

C. DIAGRAM ALUR: DARI DARAH MENJADI URIN

Raka terkejut saat tahu darahnya disaring terus-menerus setiap hari.
Lengkapi diagram berikut untuk menunjukkan perjelasan darah hingga menjadi urin yang siap dibuang dari tubuh!



DARAH MASUK (Arteri Ginjal)

Proses penyaringan awal _____

↓

2. 1 Urin primer

Penyerapan kembali zat-zat yang masih berguna untuk tubuh

↓

3. 1 Urin sekunder

Penambahan zat-zat sisa ke dalam urin

↓

Urin sesungguhnya.

D. CEK WARNA URINMU!

Perhatikan warna urin pada rabel di komik dan ingat dengan
jikan tentang kesehatan ginjal?
Jawaban: ketuning . kuningan .

REFLEKSI DIRI

Jujurlah pada dirimu sendiri:

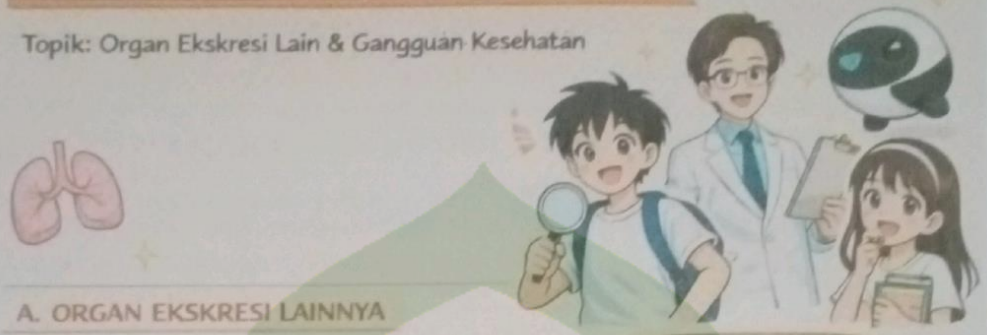
Sudahkah kamu minum cukup air putih hari ini?
(Lingkari)
SUDAH / BELUM

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

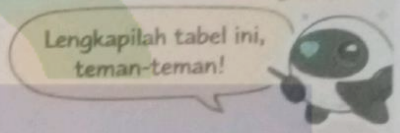
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 3

Topik: Organ Ekskresi Lain & Gangguan Kesehatan



A. ORGAN EKSKRESI LAINNYA

Selain ginjal, tubuh kita memiliki organ ekskresi lain.
Bacalah Bab 3 Komik, lalu lengkapi tabel berikut!



A. ORGAN EKSKRESI LAINNYA

ORGAN	ZAT YANG DIKELUARKAN	FUNGSI & CARA KERJA SINGKAT
KULIT	keringat (air, garam, mineral, urea)	Fungsi, mengatur suhu tubuh cara kerja, saat suhu tubuh meningkat
PARU-PARU	karbondioksida (CO_2) uap air (H_2O)	membuang sisa metabolisme gas sisa pernapasan dikeluarkan oleh darah di paru paru dikeluarkan saat kita bernapas
HATI	cairan empedu dan urien	merombak sel darah merah yg rusak ~~sel~~ sel darah merah tua dirombak menghasilkan warna feses / urin

B. DETEKTIF PENYAKIT

Bantu Raka memahami gangguan kesehatan pada sistem ekskresi.
Carilah informasinya di Bab 4 Komik!

NAMA PENYAKIT	ORGAN YANG DISERANG	PENYEBAB UTAMA (Kebiasaan/Faktor)	GEJALA YANG DIRASAKAN
GAGAL GINJAL	Ginjal	komplikasi	sesak napas, lelah
BATU GINJAL	Saluran kemih	menahan kencing	sakit saat buang air
NEFRITIS	Nefron	infeksi bakteri	demam

Tuliskan Anggota Kelompok Hatr
Kelas VIII 2

Nurpadillah Qasim
Andi Soji Abdullah Barumassepe
Riyani Rianti safitri
Muh. Bagir Husain
Nur Afiqah Adri
Chika Bunga Kinara



PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

BAGIAN C : STUDI KASUS "ANDI" (Skor: 20)

Cerita:

"Andi adalah siswa yang malas minum air putih, Ia lebih suka minum es teh manis setiap istirahat. Di kelas, ia sering menahan pipis karena malas izin ke guru. Akhir - akhir ini, Andi mengeluh pinggangnya sakit dan urinnya berwarna kuning tua pekat."

Analisis berdasarkan komik:



1. Sebutkan 3 masalah kebiasaan buruk Andi! (6 poin)
   a. malas minum air putih
   b. lebih suka minum es teh manis
   c. sering menahan pipis
2. Berdasarkan gejala, gangguan apa yang mungkin mengancam Andi? (4 poin)
   Batu Ginjal
3. Berikan 3 solusi yang harus dilakukan Andi mulai sekarang! (10 poin)
   a. Harus minum air putih
   b. Jagan menahan pipis
   c. rajin olahraga

BAGIAN D: 5 CARA PENCEGAHAN (Skor: 15)

Instruksi: Tuliskan 5 langkah menjaga kesehatan sistem ekskresi yang disarankan EBO/Professor Nano.



1. Atur pola makan sehat
2. minum air putih yang cukup
3. Tidak boleh mengkonsumsi obat sembarangan
4. rutin olah raga
5. Tidak menahan buang air

REFLEKSI

Satu kebiasaan buruk yang ingin saya hindari mulai hari ini:

1. Tidak menahan pipis ✓
2. Rajin minum air putih
3. olahraga yang banyak 3 kali seminggu
4. Jaga kebersihan kulit
5. kurangi makanan yang manis

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 4

Topik: **Evaluasi & Proyek Kampanye**

A. UJI PEMAHAMAN (Mandiri)

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas berdasarkan apa yang sudah kamu pelajari dari pertemuan 1-3!

1. **Analisis Organ:** Jelaskan perbedaan fungsi utama Ginjal dan Kulit dalam sistem ekskresi!
   1. Ginjal, menyaring darah dan membuang zat sisa metabolisme dalam bentuk urine
   2. Kulit mengeluarkan zat sisa terutama air dan garam dlm bentuk keringat
   3. Pengaturan. Ginjal menjaga kesehatan tubuh, kulit membantu mengatur suhu tubuh
2. **Kesehatan:** Mengapa kita tidak boleh sering menahan buang air kecil? Jelaskan dampaknya bagi organ dalam!
   Kurusakan organ . tekanan urine yg kembali naik bisa merusak fungsi ginjal

B. PERENCANAAN PROYEK POSTER KELOMPOK

Diskusikan dengan kelompokmu untuk merancang poster kampanye kesehatan.

1. **Tema Poster:** menjaga kesehatan sistem ekskresi manusia
2. **Target Pembaca:** (Lingkari salah satu)
   [ANAK-ANAK SD] [TEMAN SEBAYA / REMAJA] [ORANG TUA/UMAM]
3. **Slogan Utama:** (Buat kalimat pendek yang menarik)
   a. Ginjal sehat, hidup tuhat
   b. Sayangi tubuhkita, perbanyak minum air putih
   c. Bersihkan saluran kemihnya, bebas penyakitnya.
4. **Fungsi Hati** Selan menghasikan empedu, apa peran Hati yang berkaitan dengan racun di tubuh?
   Ekskresi, hati mengubah amonia beracun menjadi urin untuk dibuang oleh ginjal.
5. **Pencegahan:** Sebutkan 2 cara paling mudah dan murah untuk menjaga kesehatan ginjal kita sehari-hari!
   - tidak membiasakan diri menahan buang air kecil.
   - minum air putih ± 2 liter perhari.

JANJI SEHATKU

Nama : ALEESYA EL FARIZA

Setelah belajar tentang Sistem Ekskresi, mulai hari ini saya berjanj:

1. Hindari Junk Food
2. Harus rajin minum air
3. Jangan menahan pipis
4. periksakan ginjal rutin

Demi tubuh yang sehat dan masa depan yang kuat!

Tanggal: _____

(_____)

C. KARTU KOMITMEN PRIBADI

(Bagian ini diisi, digunting, dan disimpan/ditempel di kamar sebagai pengingat)

Harus Hidup Sehat



PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LKPD

SISTEM EKSKRESI



Nama: Revalisa

Kelas: VIII 3

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LKPD 1 - Sistem Ekskresi

SMP Negeri 1 Parepare

Bagian B: Struktur Organ Ginjal (Skor: 30)



1. Sebutkan 4 Organ Ekskresi utama:
   a. Ginjal b. kulit
   c. ~~paru~~ - paru d. Hati
2. Fungsi utama Ginjal: menyaring darah dan membuang zat sisa metabolisme dlm bentuk urin
3. Jembatan Keledai "KOR-ME-PEL":
   KOR: Kortex (kulit ginjal)
   ME: medula (sumsum ginjal)
   PEL: pelvis (rongga ginjal)
4. Fungsi Kantung Kemih: menampung urin sebelum keluar dari tubuh.

Bagian C: Analisis Cerita Komik (Skor: 30)



1. Mengapa tubuh memberi sinyal ke toilet? karena kantung kemih sudah penuh dan harus dikosongkan.
2. Berapa liter darah yang disaring ginjal per hari? 180 Liter darah/hari.
3. Zat sisa yang dibuang oleh ginjal:
   a. Karbon
   b. Urin
   c. Air
4. Dampak zat sisa menumpuk: membuat keracunan didalam tubuh. merusakan organ dan bisa gagal ginjal

Bagian D: Klasifikasi (Skor: 20)

	Ekskresi (E)	Sekresi (S)	Defekasi (D)
1. Raka mengeluarkan keringat setelah olahraga	✓		
2. Tubuh membuang sisa makanan berupa feses			✓
3. Mulut memproduksi air liur (enzim)		✓	
4. Sinta menghembuskan napas (CO_2)	✓		
5. Ginjal memproduksi urin	✓		

Refleksi Hari Ini



Hal paling menarik yang saya pelajari dari petualangan Raka dan Sinta hari ini adalah:
Saya dapat memahami kita tidak boleh menahan air urin karena itu bisa berdampak ~~pada~~ menimbulkan penyakit.

PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

Topik: Proses Pembentukan Urin –
"Pabrik Penyaring dalam Tubuh Kita"

Nama Kelompok: Paru-paru / Kls VIII. 3

Anggota Kelompok: Ruulya, Aldrahan, Syalnul, Alicia, Atika, Nur Aminda

A. MENGENAL NEFRON – SI PABRIK PENYARING

Bacalah Bab 2 Komik, Professor Nano mengajak Raka dan Sinta masuk ke dalam ginjal dan memperkenakan bagian **terkecil** yang bekerja menyaring darah, yaitu **nefron**.

1. Fakta Sains

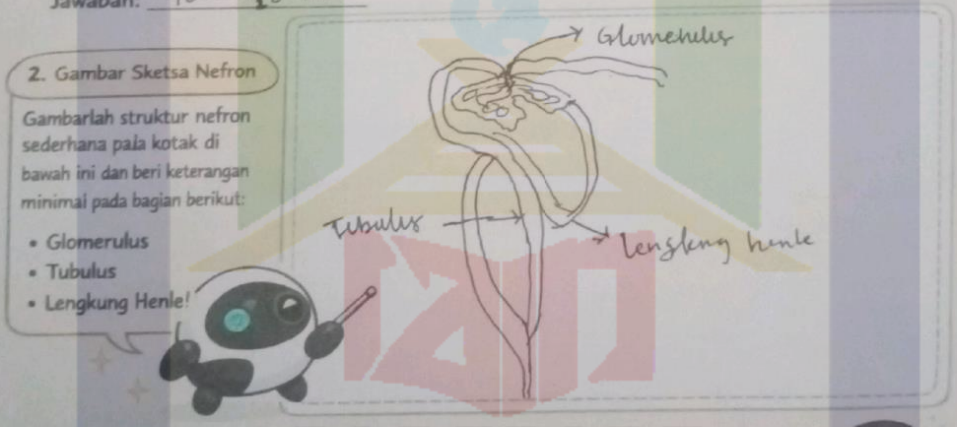
Menurut penjelasan Professor Nano di komik, berapa **jumlah nefron** yang terdapat di dalam satu ginjal manusia?

Jawaban: ~~1000~~ 1 Juta

2. Gambar Sketsa Nefron

Gambarlah struktur nefron sederhana pada kotak di bawah ini dan beri keterangan minimal pada bagian berikut:

- Glomerulus
- Tubulus
- Lengkung Henle



3. Analisis

Professor Nano menyebut **nefron sebagai "pabrik penyaring"**.
Menurut kelompokmu, mengapa perumpamaan ini tepat?
Jelaskan berdasarkan fungsi nefron dalam ginjal:

- Penyaringan darah untuk mengeluarkan zat kecil yang
- Penyerapan kembali zat yang masih bagus
- tahap akhir dimana keluarnya urin



PAREPARE
CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE



B. TIGA TAHAP PEMBENTUKAN URIN

Professor Nano menjelaskan bahwa ginjal kita membentuk urin dalam tiga tahap. Lengkapi tabel di bawah ini berdasarkan penjelasan dari komik!

No	Nama Tahap	Tempat Terjadinya	Hasil Akhir (Nama Cairan)
1	Filtrasi	Glomerulus	urin primer
2	Reabsorpsi	Tubulus Kontortus	urin sekunder
3	Augmentasi	Tubulus kontortus	urin sungguhan

C. DIAGRAM ALUR: DARI DARAH MENJADI URIN

Raka terkejut saat tahu darahnya disaring terus-menerus setiap hari. Lengkapi diagram berikut untuk menunjukkan perjelasan darah hingga menjadi urin yang siap dibuang dari tubuh!



DARAH MASUK (Arteri Ginjal)

Proses penyaringan awal

↓

2. Urin Primer

Penyerapan kembali zat-zat yang masih berguna untuk tubuh

↓

3. Urin Sekunder

Penambahan zat-zat sisa ke dalam urin

↓

Urin sesungguhnya

D. CEK WARNA URINMU!

Perhatikan warna urin pada label di komik dan ingat den-
jkan tentang kesehatan ginjal?

Jawaban: kuning muda / pucat

REFLEKSI DIRI

Diskusikan sebentar dalam kelompok, tau jawab dengan j

Hari ini, apakah kamu sudah minum air puth dengan

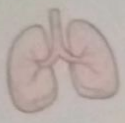
Lingkari salah satu:

SUDAH / BELUM

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 3

Topik: Organ Ekskresi Lain & Gangguan Kesehatan





Lengkapilah tabel ini, teman-teman!

A. ORGAN EKSKRESI LAINNYA

Selain ginjal, tubuh kita memiliki organ ekskresi lain. Bacalah Bab 3 Komik, lalu lengkapi tabel berikut!

A. ORGAN EKSKRESI LAINNYA

ORGAN	ZAT YANG DIKELUARKAN	FUNGSI & CARA KERJA SINGKAT
KULIT	keringat	membantu suhu tubuh
PARU-PARU	karbodioksida	mengatur pernapasan
HATI	urin	mengeluarkan pipis

B. DETEKTIF PENYAKIT

Bantu Raka memahami gangguan kesehatan pada sistem ekskresi. Carilah informasinya di Bab 4 Komik!

NAMA PENYAKIT	ORGAN YANG DISERANG	PENYEBAB UTAMA (Kebiasaan/Faktor)	GEJALA YANG DIRASAKAN
GAGAL GINJAL	ginjal	kurang minum	lemas
BATU GINJAL	kencing batu	menahan kencing	sakit pinggang
NEFRITIS			

Tuliskan Anggota Kelompok
Kls VIII. 3

1. ADELIA AZZAHRA
2. AIRIN ELSHADDAI ROTTY
3. UMMI KHUMAIRA
4. RATU QHARANI LUKMANA
5. ARZEYTA NUR THAHIRAH
6. MUH DAFFA EL SHIRAZY



Ayo Jadi detektir dan pecahkan kasus penyakit ginjal!

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 4

Topik: **Evaluasi & Proyek Kampanye**

A. UJI PEMAHAMAN (Mandiri)

Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas berdasarkan apa yang sudah kamu pelajari dari pertemuan 1-3!

1. **Analisis Organ:** Jelaskan perbedaan fungsi utama **Ginjal** dan **Kulit** dalam sistem ekskresi!
   1. menyaring racun (Ginjal)
   2. melindungi tubuh dari kuman
   3. mencegah hilangnya cairan.
2. **Kesehatan:** Mengapa kita tidak boleh sering menahan buang air kecil? Jelaskan dampaknya bagi organ dalam!
   jika menahan buang air kecil bisa berakibat kencing batu

B. PERENCANAAN PROYEK POSTER KELOMPOK

Diskusikan dengan kelompokmu untuk merancang poster kampanye kesehatan.

1. **Tema Poster:** Sistem Ekskresi
2. **Target Pembaca:** (Lingkari salah satu)
   [ANAK-ANAK SD] [TEMAN SEBAYA/REMAJA] [ORANG TUA/UMAM]
3. **Slogan Utama:** (Buat kalimat pendek yang menarik)
   a. Ayo ginjal pangkal ginjal
   b. 4 Sehat 5 Sempurnah
   c. makan sehat hidup sehat
4. **Fungsi Hati:** Selain menghasilkan empedu, apa peran Hati yang berkaitan dengan racun di tubuh?
5. **Pencegahan:** Sebutkan 2 cara paling mudah dan murah untuk menjaga kesehatan ginjal kita sehari-hari!
   Tidak menahan pipis
   makan makanan sehat

JANJI SEHATKU

Nama : Syahrul Ramadhani

Setelah belajar tentang Sistem Ekskresi, mulai hari ini saya berjanji:

1. Tidak menahan pipis
2. rajin minum Air putih
3. berolahraga
4. rajin makan sayur buah

Demi tubuh yang sehat dan masa depan yang kuat!

Tanggal: _____

(_____)

C. KARTU KOMITMEN PRIBADI

(Bagian ini diisi, digunting, dan disimpan/ditempel di kamar sebagai pengingat)

Marih hidup sehat



PAREPARE

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 6 Hasil Analisis Data SPSS

1. Data Motivasi Belajar Peserta Didik

Tabel 4. 17Statistik Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Eksperimen (Pretest)	32	18	50	68	58.88	.856	4.844	23.468
Valid N (listwise)	32							

Tabel 4. 18Statistik Deskriptif Posttest Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Eksperimen (Posttest)	32	20	68	88	76.44	1.011	5.719	32.706
Valid N (listwise)	32							

Tabel 4. 19Statistik Deskriptif Pretest Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Kontrol(pretest)	32	16	50	66	57.09	.816	4.617	21.314
Valid N (listwise)	32							

Tabel 4. 20Statistik Deskriptif Posttest Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Kontrol(Posttest)	32	17	60	77	68.21	1.053	5.158	26.607
Valid N (listwise)	32							

2. Hasil Uji Normalitas

Tabel 4. 21Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A(Ekperimen)	.069	32	.200*	.980	32	.787
	Posttest A (Eksperimen)	.132	32	.165	.947	32	.116
	Pretest A (Kontrol)	.084	32	.200*	.965	32	.378
	Posttest B (Kontrol)	.075	32	.200*	.973	32	.573

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

3. Hasil Uji Homogenitas

Tabel 4. 22Hasil Uji Nomogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.823	3	124	.484

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

	Based on Median	.766	3	124	.515
	Based on Median and with adjusted df	.766	3	121.161	.515
	Based on trimmed mean	.805	3	124	.493

4. Hasil Uji Hipotesis

Tabel 4. 23Uji Independent Sample T-Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	.499	.483	6.328	62	.000	8.688	1.373	5.943	11.432
	Equal variances not assumed			6.328	61.561	.000	8.688	1.373	5.943	11.432

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE

Lampiran 7 Dokumentasi













BIOGRAFI PENULIS



Penulis beranama lengkap alistiana Nur, akrab disapa Niki. Lahir di parepare tanggal 31 januari 2001 sebagai anak kedua dari empat bersaudara, dari pasangan bapak alimamma dan Ibu Gusnawati Nur. Riwayat pendidikan dimulai dari umur 5 tahun di TK DDI Kampung Baru, kemudian melanjutkan pendidikan di SDN 1 Parepare (2008-2013). Setelah lulus Sekolah Dasar, penulis melanjutkan ke tingkat sekolah menengah pertama di SMPN 1 Parepare dari tahun (2013-2016). Penulis memilih melanjutkan pendidikan di sekolah menengah atas di SMAN 1 Parepare dari tahun (2016-2019). Penulis memilih melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare mengambil jurusan tadris IPA Fakultas tarbiyah pada tahun 2020. Saat ini, penulis sedang berada pada semester XII (Genap)

CENTRAL LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC INSTITUTE PAREPARE