



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH  
MENENGAH PERTAMA ISLAM AL-AZHAR 37  
PEKANBARU**



**OLEH**  
**MUHAMMAD AL-HABIB**  
**12111410568**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1447 H/2025 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH  
MENENGAH PERTAMA ISLAM AL-AZHAR 37  
PEKANBARU**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**Oleh:**

**MUHAMMAD AL-HABIB**

**NIM. 12111410568**

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
1447 H/2025 M**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, perluasan ilmu, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

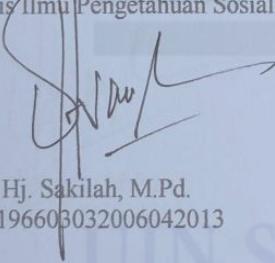
**Persetujuan**

Skripsi dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru, yang ditulis oleh Muhammad Al-Habib NIM.12111410568 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 30 Dzulhijjah 1446 H  
26 Juni 2025 M

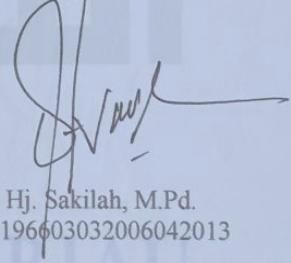
Menyetujui,

Ketua Jurusan  
Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial



Dra. Hj. Sakilah, M.Pd.  
NIP.196603032006042013

Pembimbing



Dra. Hj. Sakilah, M.Pd.  
NIP.196603032006042013

© Hak Cipta  
Milik  
UIN SUSKA  
Riau

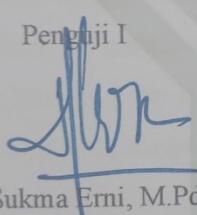
## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Pemgunaan Media Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru, yang ditulis oleh Muhammad Al-Habib NIM. 12111410568 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 15 Muhamarram 1446 H/ 11 Juli 2025 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pekanbaru, 19 Muhamarram 1446 H  
15 Juli 2025 M

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Pengaji I



Dr. Sukma Erni, M.Pd.

Pengaji II



Dr. Hj. Devi Arisanti, M.Ag

Pengaji III



Dr. Alimuddin, M.Ag

Pengaji IV



Wardani Purnama Sari, M.Pd.E

Mengetahui

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Amirah Diniaty, M.Pd., Kons.  
NIP. 197511152003122001



UNISUSKA RIAU

## © Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Al-Habib  
NIM : 12111410568  
Tempat/Tgl Lahir : Lirik, 30 Maret 2001  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu, skripsi saya ini saya nyatakan bebas plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 26 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Muhammad Al-Habib  
NIM. 12111410568



## PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat beserta salam penulis kirimkan buat junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW yang mana telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh cahaya terang benerang dan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru**”, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dorongan dan motivasi serta do'a dari berbagai pihak. Karya kecil ini penulis persembahkan kepada orang tua tercinta yaitu cinta pertama seorang anak laki-laki kepada **Ibunda Martatik** dan **Ayahanda Herfianto Isfia**. Terima kasih atas segala cinta, kasih syang, do'a, didikan, dukungan moral dan matrial yang selama ini tercurahkan kepada penulis. Selanjutnya saya ucapkan terima kasih kepada **Ibu**

**Dra. Hj. Sakilah, M.Pd.**, selaku dosen pembimbing skripsi sekaligus Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan sosial yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, pengetahuan baru dalam penulisan skripsi ini.

Selain itu pada kesempatan ini, penulis menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, MS., SE., AK., CA., selaku Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D, selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng, selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Harris Simaremare, M.T, selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kesempatan untuk kuliah.
2. Ibu Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd, Kons., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Ibu Dr. Sukma Erni, M.Pd., selaku Wakil Dekan I, Ibu Prof. Dr. Hj. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Bapak Dr. H. Jon Pamil, S.Ag., M.A., selaku Wakil Dekan III dan seluruh staf yang telah memberikan layanan yang baik selama program studi penulis dan juga mempermudah segala urusan penulis dalam penelitian ini.
3. Ibu Dr. Hj. Devi Arisanti, M.Ag., selaku Sekretaris Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah meluangkan waktu dan tenaga dalam membantu penulis selama perkuliahan berlangsung.

4. Bapak Dr. Alimuddin, M.Ag., selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan serta motivasi agar penulis dapat menyelesaikan perkuliahan program studi S1 dengan baik.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis dengan sabar, hingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1), semoga bapak dan ibu dosen selalu dalam lindungan Allah SWT, sehingga ilmu yang diberikan dan diajarkan menjadi ladang pahala dapat bermanfaat dikemudian hari.
6. Ibu Yusri Yenti selaku Staf Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang senantiasa membantu memenuhi segala kebutuhan perkuliahan dan persiapan hingga penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Riwa Giyantra, M.Pd., selaku kepala sekolah SMPI Al-Azhar 37 pekanbaru, Mr Chandra Alfindodes, M.Pd, selaku waka kurikulum, Ibu Sry Susanti, S.Pd., selaku waka kesiswaan, Bapak Widayat, S.Pd., selaku waka sapras dan Ibu Yuni Satuti, S.Pd., selaku guru mata pelajaran IPS di SMPI Al-Azhar 37 Pekanbaru, serta para staf karyawan Tata Usaha SMPI Al-Azhar 37 pekanbaru yang telah memberi izin penulis melakukan penelitian dan membantu selama proses penelitian.
8. Kepada keluarga besar penulis, kakak tercinta Atika Perti Rahmadani beserta suami dan anak-anaknya, Muhammad Haikal Arifki selaku adik dan keluarga besar lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 terkhusus rekan-rekan kelas A Fery, Aldi, Reza, Iman dan yang lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dan bersama-sama menjalani suka duka selama menempuh pendidikan (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
10. Rekan-rekan PPL SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru, Anugrah Ilahi, Muhammad Maftuh Arsyad, Dhea Amelia Sari, Nina Rahmadani, Nurul Jannah, dan Sifa'ul Azizah. Terima kasih telah menjadi bagian dari proses kehidupan penulis selama perkuliahan.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moral dan materil selama pendidikan penulis dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena keterbatasan kemampuan penulis sehingga kritik dan saran sangat diharapkan dan penulis terima dengan senang hati. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sebesar-besarnya atas jasa-jasa, kebaikan serta bantuan yang diberikan Aamiin Allahumma Aamiin, dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya Aamiin ya Rabbal Alamin... ***Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh***

Pekanbaru, 26 Juni 2025  
Yang membuat pernyataan

Muhammad Al-Habib  
NIM. 12111410568

## PERSEMBAHAN

### Yang Utama Dari Segalanya

*Alhamdulillaahirobbil'aalamiin..*

Segala puji dan rasa syukur ku persesembahkan kepada-Mu ya Allah. Atas segala nikmat dan karuia-Mu yang tak pernah terhenti kepada ku. Sehingga aku dapat bertahan hingga sampi di titikini Ya Allah. Menyelesaikan skripsi ini dengan kemampuanku yang terbatas. Ku gantungkan segala harapan kepada-Mu ya Allah pemilik langit dan bumi serta siisinya.

Sholawat beserta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada nabi besar

Muhammad SAW.

Teruntuk kedua orang tua ku tercinta dan tersayang,

### Ayahanda Herfianto Isfia dan Ibunda Martatik

Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk ayah dah ibuku yang tiada hentinya selama ini memberikan do'a semangat, nasehat, kasih sayang dan pengorbanan yang tidak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani kehidupan ini.

Terima kasih karena selalu mendo'akan kebaikan untuk anak mu ini, terima kasih suada mengantarkan ku hingga mengenyam pendidikan yang tinggi dengan segala pengorbananmu. yah...bu....

Membiaran ku mengejar mimpi-mimpi ku. Tampa kalian aku ini tidak bisa apa-apa karena kalian segalanya bagiku.

“Ya Allah Ya Rahman Ya Rahhim, terimakasih telah Engkau tempatkan hamba diantara kedua orang tua yang setiap waktu ikhlas menjagaku, mendidikku, membimbingku dengan sangat baik. Ya Allah berikanlah balasan yang setimpal Surga Firdaus untuk mereka, jauhkanlah mereka dari siksaan-Mu dan pertemukan kami kembali di Syurga-Mu kelak Aamiin”.

AYAH.....IBU.....

hidup lebih lama lagi ya, lihat anak mu ini sukses dulu sampai apa yang ayah dan ibu cita-citakan tercapai.

Aamiin Ya Rabbal' alamiin....



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## MOTTO

وَمَا اللَّهُ أَعْلَمُ بِالْأَوْعَادِ

Tidak ada kenikmatan kecuali setelah kepayaan

((Al-Mahfudzot))

لَا يُكَافِفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

((QS. Al-Baqarah: 286))

“Kita menuntut ilmu untuk menjadi orang yang baik, bukan orang yang bisa menjawab pertanyaan ujian. Ujian untuk belajar, bukan belajar untuk ujian, jangan salah kaprah!”

((K.H. Hasan Abdulllah Sahal ))

((Pimpinan Pondok Modern Darussalam Gontor))

“Ilmu lebih baik dari kekayaan. Ilmu akan melindungi kalian, sementara kekayaan harus kalian lindungi”

((Ali bin Abi Thalib))

“Jangan takut untuk memulai semuanya”

((AL-HABIB))

## ABSTRAK

**Muhammad Al-Habib(2025)**

**: Pengaruh Pemgunaan Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru. Peneliti ini dilatarbelakangi oleh kurangnya hasrat keinginan siswa untuk berhasil dan penggunaan media pembelajaran yang masih belum mampu menunjang motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif melalui pendekatan *Quasi Eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 60 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII.C yang berjumlah 19 orang sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VII.B yang berjumlah 19 orang sebagai kelas kontrol dengan penarikan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji pengaruh (*effect size*), uji N-Gain Score dengan bantuan *SPSS statistic Versi 27*. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa penggunaan media komik dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  yang memperoleh nilai  $t_{hitung} 3,156 > t_{tabel} 1,688$  dengan nilai signifikan  $0,003 < 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Adapun persentase pengaruh media komik terhadap motivasi belajar siswa dari perhitungan *effect size* sebesar 0,512 (51,2%) dengan kategori *Moderate Effect* (efek sedang). Sedangkan sisanya 0,488 (48,8%) dipengaruhi oleh variabel lain.

**Kata kunci:** *Media Komik, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPS*

## ABSTRACT

### **Muhammad Al-Habib (2025): The Effect of Using Comic Media toward Student Learning Motivation on Social Science Subject at Junior High School of Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru**

This research aimed at finding out the effect of using Comic media toward student learning motivation on Social Science subject at Junior High School of Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru. This research was instigated with the lack of student desire to succeed and the use of learning media that was still unable to support student learning motivation. It was quantitative research through quasi experiment approach with nonequivalent control group design. All the seventh-grade students were the population of this research, and they were 60 students. The research samples were 19 the seventh-grade students of class C as the experimental group and 19 students of class B as the control group, and they were selected by using purposive sampling technique. The techniques of collecting data were observation, questionnaire, and documentation. The techniques of analyzing data were normality test, homogeneity test, hypothesis test, effect test (effect size), N-Gain Score test with the assistance of SPSS statistic 27. Based on the research findings and data analyses, there was an effect of using comic media toward student learning motivation on Social Science subject at Junior High School of Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru. It could be proven with the calculation results of  $t_{observed}$  and  $t_{table}$ , the score of  $t_{observed}$  was 3.156 higher than  $t_{table}$  1.688, and the score of significance was 0.003 lower than 0.05, so  $H_a$  was accepted, and  $H_0$  was rejected. The percentage of the effect of Comic media toward student learning motivation from the calculation of effect size was 0.512 (51.2%) with moderate effect category, and the rest 0.488 (48.8%) was influenced by other variables.

**Keywords:** Comic Media, Learning Motivation, Social Science Learning



## ملخص

### محمد الحبيب، (٢٠٢٥): تأثير استخدام وسيلة القصص المchorة على دافعية التعلم لدى التلاميذ في مادة العلوم الاجتماعية في مدرسة الأزهر المتوسطة الإسلامية ٣٧ بمدينة بکنبارو

هذا البحث يهدف إلى معرفة مدى تأثير استخدام وسيلة القصص المchorة على دافعية التعلم لدى التلاميذ في مادة العلوم الاجتماعية في مدرسة الأزهر المتوسطة الإسلامية ٣٧ بمدينة بکنبارو. وخلفية هذا البحث هي انخفاض رغبة التلاميذ في تحقيق النجاح، واستخدام وسيلة تعليمية لا تزال غير كافية لدعم دافعية التعلم لديهم. هذا البحث هو بحث كمي باستخدام منهج شبه تجريبي مع تصميم المجموعة الضابطة غير المكافأة. ومجتمع البحث جميع تلاميذ الصف السابع وعددهم ٦٠ تلميذاً. أما عينة البحث فجميع تلاميذ الصف السابع/ج كفصل تجريبي يضم ١٩ تلميذاً، والصف السابع/ب كفصل ضابط يضم ١٩ تلميذاً أيضاً، باستخدام أسلوب العينة القصدية. وأدوات جمع البيانات المستخدمة هي ملاحظة واستبيان وتوثيق. أما تحليل البيانات فشمل اختبار التوزيع الطبيعي، واختبار التجانس، واختبار الفرضيات، واختبار التأثير، واختبار الكسب الطبيعي باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية الإصدار ٢٧. أظهرت نتائج البحث وتحليل البيانات أن استخدام وسيلة القصص المchorة له تأثير واضح على دافعية التعلم لدى التلاميذ في مادة العلوم الاجتماعية. وقد ثبت ذلك من خلال نتائج الاختبار الثاني، حيث بلغت قيمة  $t$  المحسوبة ٣,١٥٦، وهي أكبر من قيمة  $t$  الجدولية ١,٦٨٨، مع قيمة دلالة إحصائية  $< 0,003$ ، مما يدل على قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية المبدئية. أما نسبة تأثير وسيلة القصص المchorة على دافعية التعلم بناء على حساب حجم التأثير فقد بلغت ٠,٥١٢ (٥١,٢٪)، مما يندرج ضمن فئة التأثير المتوسط، والنسبة المتبعة ٠,٤٨٨ (٤٨,٨٪) تعود لعوامل أو متغيرات أخرى.

**الكلمات الأساسية:** وسيلة القصص المchorة، دافعية التعلم، مادة العلوم الاجتماعية

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGHARGAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>ملخص.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A.    Latar Belakang .....	1
B.    Penegasan Istilah .....	5
C.    Permasalahan.....	6
D.    Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
A.    Landasan Teori .....	9
1.    Media Komik.....	9
2.    Motivasi Belajar .....	14
3.    Pembelajaran IPS .....	20
4.    Motivasi Belajar IPS .....	21
B.    Penelitian Relevan .....	22
C.    Konsep Operasional .....	26
1.    Variabel X media komik.....	26
2.    Variabel Y motivasi Belajar .....	28
D.    Hipotesis Penelitian .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A.    Jenis Penelitian .....	31

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	32
	C. Populasi dan Sampel .....	32
	D. Variabel Penelitian.....	34
	E. Teknik Pengumpulan Data .....	34
	F. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	35
	G. Teknik Analisis Data.....	38
	<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
	A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	43
	B. Hasil Penelitian Penyajian Data .....	49
	C. Hasil Penelitian dan Analisis Data .....	56
	D. Pembahasan .....	64
	<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
	A. Kesimpulan.....	69
	B. Saran .....	69
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>75</b>

## RIWAYAT HIDUP PENULIS

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

## DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Indikator Motivasi Belajar .....	28
Tabel III. 1 Desain Penelitian .....	32
Tabel III. 2 Populasi penelitian .....	33
Tabel III. 3 Sampel Penelitian .....	33
Tabel III. 4 Sekala Berdasarkan Skala Likert.....	35
Tabel III. 5 Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Uji Coba Angket di Kelas VII.A dan VIII.C.....	36
Tabel III. 6 Kriteria Besarnya Koefisien Reliabilitas.....	38
Tabel III. 7 Uji Reliabilitas.....	38
Tabel III. 8 Kriteria Besarnya Effect Size .....	42
Tabel III. 9 Kategori N-Gain Score.....	42
 Tabel IV. 1 Pimpinan Kerja.....	48
Tabel IV. 2 Daftar Nama Guru SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.....	48
Tabel IV. 3 Tenaga Administrasi .....	48
Tabel IV. 4 Data Siswa/I SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru .....	49
Tabel IV. 5 Sarana dan Prasarana SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru .....	49
Tabel IV. 6 Kriteria Nilai Observasi.....	50
Tabel IV. 7 Lembar Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Media Komik Pertemuan Ke-1 .....	51
Tabel IV. 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Media Komik Pertemuan Ke-2.....	52
Tabel IV. 9 Lembar Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Media Komik Pertemuan Ke-3.....	54
Tabel IV. 10 Perbedaan Nilai Rata-rata Angket Sikap Percaya Diri Siswa.....	56
Tabel IV. 11 Data Statistik Pre-Test dan Pos-Test Kelas Kontrol dan Eksperimen	57
Tabel IV. 12 Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	58
Tabel IV. 13 Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	59
Tabel IV. 14 Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	60



UNIVERSITAS  
SUSKA RIAU

## State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Hak Cipta milik UIN Suska Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

### Tabel IV. 15 Interpretasi *Effect Size* untuk *Single Grup/One Grup* .....

62

### Tabel IV. 16 Hasil Perhitungan Uji *N-Gain Score* .....

63

### Tabel IV. 17 Kategori *N-Gain Score* .....

63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	76
Lampiran 2 Lembar Observasi Guru.....	92
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket.....	94
Lampiran 4 Angket Motivasi Belajar Siswa .....	96
Lampiran 5 Hasil Penyebaran Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa.....	98
Lampiran 6 Uji Validitas Instrumen Angket .....	101
Lampiran 7 Uji Reliabilitas Instrumen Angket .....	105
Lampiran 8 Rekap Nilai Angket Awal Kelas Eksperimen .....	106
Lampiran 9 Rekap Nilai Angket Akhir Kelas Eksperimen .....	107
Lampiran 10 Rekap Nilai Angket Awal Kelas Kontrol.....	108
Lampiran 11 Rekap Nilai Angket Akhir Kelas Kontrol.....	109
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru Menggunakan Media Komik .	110
Lampiran 13 Rekapitulasi Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	111
Lampiran 14 Output Descriptive Statistics .....	112
Lampiran 15 Output Uji Normalitas .....	113
Lampiran 16 Output Uji Homogenitas.....	113
Lampiran 17 Output Uji Independent Sample T Test .....	114
Lampiran 18 Output Uji N-Gain Score.....	115
Lampiran 19 Dokumentasi.....	116
Lampiran 20 Balasan Surat Permohonan Pra Riset .....	118
Lampiran 21 Mohon Izin Melakukan Riset .....	119
Lampiran 22 Surat Telah Melakukan Riset.....	120
Lampiran 23 Kegiatan Bimbingan Proposal dan Skripsi .....	121
Lampiran 24 Surat Validator Media .....	122
Lampiran 25 Surat Validator Media .....	123
Lampiran 26 Media Komik.....	124

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar.<sup>1</sup>

Motivasi sangat penting untuk kegiatan belajar dan dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi belajar siswa. Jika ada motivasi yang kuat untuk belajar, usaha yang tekun dan terutama didasari oleh motivasi akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, usaha yang tekun dan terutama didasari oleh motivasi akan dapat menghasilkan prestasi yang baik. motivasi akan membangkitkan semangat dalam belajar. Apabila motivasi siswa dalam belajar tinggi, maka hasil belajarnya akan optimal dan sebaliknya jika motivasi belajar siswa rendah, maka hasil belajar akan menjadi kurang maksimal.<sup>2</sup>

Motivasi merupakan proses untuk mendorong atau daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu. Dalam pendidikan, motivasi didefinisikan sebagai keseluruhan

<sup>1</sup>Rike Andriani dan Rasto, Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 4, No. 1, 2019, hal. 81.

<sup>2</sup>Joni, Hubungan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa Sma Negeri 3 Lumajang . *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips*, Vol. 9, No. 2, 2015, hal. 1205.

kekuatan yang mendorong siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang di inginkan.<sup>3</sup>

Ada sejumlah faktor yang memengaruhi motivasi siswa untuk belajar.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar adalah unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran serta upaya guru membelajarkan siswa. Menurut Dimyati dan Mudjiono dalam faktor-faktor tersebut antara lain cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran serta upaya guru membelajarkan siswa.<sup>4</sup>

Salah satu cara untuk menunjang kemampuan dan kemauan belajar siswa adalah menumbuhkan motivasi mereka untuk belajar. Menghubungkan pengalaman belajar dengan motivasi mereka adalah cara yang logis untuk menumbuhkan motivasi mereka untuk belajar. Dalam kapasitas mereka untuk mengajar siswa mereka, masalah ini sangat penting bagi guru. Sebagai guru atau calon guru, kita harus sebisa mungkin berusaha untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan. Guru dapat melakukan ini dengan berbagai cara, seperti menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, menumbuhkan motivasi siswa, membuat kelas menjadi menyenangkan, menggunakan berbagai metode penyajian yang menarik, dan

<sup>3</sup> Hendrizal, Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, Vol. 2, No. 1, 2021, hal. 45.

<sup>4</sup> Nani Widiyanti, Yoyo Zakaria Ansori, Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SDN Ciparay I Tahun Ajaran 2020/2021, *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Vol. 2, 2020, hal. 223.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan pujian yang wajar untuk setiap tugas, menggunakan berbagai macam media pembelajaran.<sup>5</sup>

Kehadiran media dalam proses belajar mengajar sangat penting karena dapat membantu guru mentransfer informasi dengan lebih mudah kepada siswa. dengan menghadirkan media sebagai perantara untuk mentrasfer ilmu. Kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Dalam kegiatan pembelajaran banyak sekali faktor pendorong untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, salah satu faktor untuk menunjang keberhasilan itu adalah penggunaan media pembelajaran.<sup>6</sup>

Seringkali, media yang biasa digunakan guru hanya terbatas pada gambar-gambar yang ada dalam buku teks. Namun, penggunaan gambar-gambar masih belum berhasil menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar. Umumnya buku teks digunakan sebagai sumber belajar utama, materi masih kurang menarik bagi siswa. Ini karena materi disajikan secara deskriptif dan dengan gambar yang monoton. Setiap media gambar berdiri sendiri dan tidak ada kesinambungan antar gambar, gambar yang digunakan tidak dapat memberikan gambaran yang akurat tentang materi pelajaran. Siswa masih kesulitan mengingat peristiwa sejarah dan membaca peta dan materi IPS lainnya. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar terkhusus pada mata pelajaran IPS yang dianggap

<sup>5</sup> Siti Suprihatin, Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro*, Vol. 3, No.1, 2015, hal. 73.

<sup>6</sup> Nur Haqiqi Dan Benny Angga Permadi, Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Tema I Subtema I Di Mi The Noor, *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, Vol. 2, No. 1, 2020, hal. 165



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membosankan. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan ialah media komik.<sup>7</sup>

Media komik adalah kumpulan gambar yang berisi cerita yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dan memicu reaksi antara pembaca. Gambar dalam komik adalah komponen paling penting, seolah-olah itu adalah inti dari cerita. Komik ialah jenis media yang dapat digolongkan menjadi media tiga dimensi, proyeksi, audio, dan visual. Ini adalah jenis media komunikasi visual yang sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja karena memiliki bentuk kartun dan memerankan suatu cerita yang dirancang dan disajikan dengan cara yang lebih mudah diikuti dan diingat serta memberikan hiburan kepada pembacanya.<sup>8</sup>

Media komik memiliki beberapa keunggulan utama, seperti membantu siswa mengembangkan imajinasi mereka saat belajar, sehingga mereka tidak hanya terfokus pada belajar menghafal. penggunaan ilustrasi dalam media komik dapat membantu siswa menganalisis lebih baik. dan menemukan informasi yang ada di dalam media komik tersebut.<sup>9</sup>

Pembelajaran ips seringkali dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan bagi para siswa, menimbulkan suatu persoalan bagi guru bagaimana cara menyampaikan materi pembelajaran tersebut kepada siswa

<sup>7</sup> Elly Sukmanasa dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor, *Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, Vol. 3, No. 2, 2017, hal. 173

<sup>8</sup> Mochammad Khoirul Anwar Dan Yeni Anistyasari, Pengembangan Media Komando “Komik Sains Berbasis Android” Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Smk Negeri 1 Mojokerto, *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education*, Vol. 3, No. 2, 2019, hal. 10

<sup>9</sup> Aan Arwati Dan Anna Maria Oktaviani, Pengaruh Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa dalam Pembelajaran IPS, *Jurnal Keilmuan dan Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No.1, 2023, hal. 126



agar tidak terkesan monoton. Maka dari itu, penggunaan media komik dalam mempelajaran ips merupakan salah satu solusi yang dapat direalisasikan supaya siswa tertarik dengan materi yang diajarkan dan tidak merasa malas dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.”**

## B. Penegasan Istilah

### 1. Media Komik

Media komik adalah jenis kartun yang menampilkan karakter dan menceritakan suatu cerita yang terkait dengan gambarnya, untuk menghibur pembaca sehingga mereka dapat memahami makna dari gambar itu sendiri dan dengan dibantuan oleh media komik ini dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap materi.<sup>10</sup> Media komik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang di dalamnya memuat materi pembelajaran.

### 2. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dorongan untuk melakukan suatu tindakan, baik secara sadar maupun tidak sadar, dalam kata lain disebutkan bahwa

<sup>10</sup> Nailil Muna dkk, Penerapan Model Pembelajaran *Word Square* Berbantuan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Banda Aceh, *Jurnal Pendidikan Geosfer*, Vol. 3, No. 1, 2018, hal. 36.



motivasi adalah energi yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu atau mencapai suatu tujuan. Jika dikaitkan dengan motivasi belajar tentunya siswa diharapkan memiliki motivasi belajar dari dalam dirinya.<sup>11</sup> Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah semangat, dorongan atau hasrat yang kuat yang harus dimiliki siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas.

### C. Permasalahan

#### 1. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini yang diperoleh dari uraian latar belakang adalah.

- a. Kurangnya hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil.
- b. Kurangnya penghargaan dalam belajar.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang masih belum mampu menunjang motivasi belajar siswa.
- d. Siswa kurang tertarik terhadap materi yang dijelaskan oleh guru sehingga membuat siswa cepat bosan.
- e. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa.
- f. Kurangnya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- g. Pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.



## 2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru”.

## 3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru?

## D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media komik terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.

### 2. Manfaat Penelitian

#### a. Manfaat Teoretis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi referensi tentang teori media komik yang dapat meningkatkan motivasi belajar ips siswa.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar S1 Jurusan Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

**b. Manfaat Praktis**

- 1) Bagi siswa

Manfaat bagi siswa dapat memberikan semangat baru serta pengaruh positif dari penggunaan media komik terutama pada mata pelajaran IPS dan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

- 2) Bagi guru

Dapat dijadikan pedoman atau referensi dalam memilih dan mengimplementasikan media yang tepat digunakan untuk menunjang mutu pembelajaran di sekolah, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

- 3) Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti sendiri, penelitian ini sebuah hal pertama kali bagi peneliti dalam melihat kemampuan siswa dan dapat memberikan motivasi sisiwa terhadap membelajara ips dengan media komik rasa ingin tau sisiwa semakin besar.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Komik

###### a. Pengertian Media Komik

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Gegne mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis bagian lingkungan siswa yang dapat membantu mereka belajar. Sementara itu, Briggsmengatakan bahwa media adalah semua alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong siswa untuk belajar.<sup>12</sup>

Dalam kata lain media juga biasa diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi belajar kepada target atau penerima pesan. menurut Danim ia mengatakan banyak membuktikan bahwa penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas efektif, terutama dalam hal peningkatan kinerja siswa. Salah satu penyebab siswa belajar kurang baik adalah keterbatasan media kelas.<sup>13</sup>

<sup>12</sup> Sapriyah, Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, *Jurnal Pendidikan Fkip*, Vol. 2, No. 1, 2019, hal. 471.

<sup>13</sup> Nunu Mahnun, Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), *Jurnal Pemikiran Islam* Vol. 37, No. 1, 2012, hal. 27.

Komik adalah kumpulan gambar dan kata yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca. Komik selalu menggunakan ruang gambar dengan tata letak. Ini dilakukan agar gambar menghasilkan cerita yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam sastra bergambar,<sup>14</sup> Jika dilihat dari segi positif, membaca komik dapat membantu perkembangan imajinasi anak. Komik dapat memberikan model yang bisa digunakan untuk mengembangkan kepribadian anak dalam menanggapi pesan positif maupun negatif.

Komik juga berasal dari kata bahasa Inggris *Comic* yang diartikan sebagai hal yang bersifat lucu. Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.<sup>15</sup>

Media komik dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menambah kejelasan konsep-konsep dan dapat mengkonstruksi pengetahuan pada siswa. Dengan menggunakan media komik pembelajaran IPS dapat menghubungkan materi pelajaran dengan informasi yang ada di lingkungan nyata. Ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan

<sup>14</sup> Nick Soedarso, Komik: Karya Sastra Bergambar, *Jurnal Humaniora*, Vol. 6, No.4 2015, hal. 497.

<sup>15</sup> Saputri Adek, Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2 Tambusai, *Pasir Pengaraian : Jurnal*, 2016, hal. 5



pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman mereka memecahkan masalah yang sudah disediakan<sup>16</sup>

Media Pembelajaran Berbentuk Komik termasuk dalam jenis media visual dua dimensi yang dicetak. Jenis media pembelajaran dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik.<sup>17</sup>

### b. Langkah-langkah Penggunaan Media Komik

Sebelum menggunakan media komik dalam pembelajaran seorang guru harus memperhatikan langkah-langkah penggunaan media untuk membuat proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan bagi siswa, guru yang menggunakan media komik harus mempertimbangkan isi materi, konten gambar yang akan digunakan, dan cara menyajikan media komik. Ada beberapa prinsip/kriteria penggunaan media yang perlu di pedomani oleh guru dalam proses belajar mengajar yaitu:<sup>18</sup>

Adapun langkah-langkah Langkah-langkah penggunaan media komik:

- 1) Perencanaan
- 2) Pengembangan media komik

<sup>16</sup> Freddy Widya Ariesta dan Erlina Novi Kusumayati, Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 3, No.1, 2018, hal. 55

<sup>17</sup> Rinci Simbolon, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik dalam Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup*, Jakarta: By Brimedia Global, 2021, hal. 7.

<sup>18</sup> R. Angkowo Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Jakarta : Grasido, 2007, hal 23.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Implementasi dikelas
- 4) Kegiatan pendukung
- 5) Revisi

**c. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik****1) Kelebihan Media Komik**

Komik memiliki kelebihan yaitu mengandung elemen visual dan cerita yang kuat. Sehingga membuat pembaca terlibat secara emosional dengan presentasi yang disampaikan dan membuat mereka terus membaca. Selain itu kelebihan komik menurut Angkowo dan Kosasih sebagai berikut:<sup>19</sup>

- a) Siswa akan memiliki perbendaharaan kata yang lebih banyak.
- b) Membantu siswa menangkap hal-hal yang masih abstrak.
- c) Dapat menumbuhkan minat baca dan motivasi siswa dalam belajar.
- d) Dengan menggunakan bahasa sehari-hari, siswa dapat dengan cepat memahami isi komik.
- e) Menggunakan gambar yang dapat menjelaskan kata-kata dari kisah dalam komik.
- f) Komik memiliki hubungan langsung dengan peristiwa sehari-hari siswa, membantu mereka memahami masalah yang mereka hadapi.

<sup>19</sup> Nur Haqiqi, *Op.Cit.*, 166-167

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2) Kekurangan Media Komik**

Adapun kekurangan dari media komik ini yaitu setiap siswa memiliki gaya belajar unik, komik sebagai media visual atau grafis tidak akan efektif untuk siswa yang tidak dapat menggunakannya. Dengan kata lain, media belajar harus menyesuaikan diri dengan gaya belajar masing-masing siswa. Sebaliknya, komik yang berkembang saat ini sebagian besar berfokus pada hiburan, sehingga materinya tidak sesuai untuk dipelajari.<sup>20</sup>

**d. Karakteristik Media Komik**

Komik dapat menjadi suatu media pembelajaran yang begitu menarik karena dapat diterapkan pada berbagai ilmu pengetahuan dan seringkali diterapkan pada penjelasan yang sungguh-sungguh daripada sebagai hiburan semata-mata. Udjana dan Rivai juga mengemukakan bahwa:<sup>21</sup>

- 1) Komik terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung
- 2) Komik bersifat humor
- 3) Perwatakan lain dari komik harus dikenal agar kekuatan medium ini bisa dihayati
- 4) Komik memusatkan perhatian di sekitar rakyat

<sup>20</sup> Resti Wahyu Danaswari, Kartimi, Evi Roviati, Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem, *Jurnal Scientiae Educatia*, Vol. 2, No.2, 2013, hal. 5-6.

<sup>21</sup> Riska & Syaichudin, " Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V Sd Ngembung", *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 10, No. 1, 2010, hal. 78.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Cerita pada komik mengenai diri pribadi sehingga pembaca dapat segera mengidentikas dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwaraikan tokoh utmanya
- 6) Ceritanya ringkas dan menarik perhatian
- 7) Dilengkapi dengan aksi bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku
- 8) Komik dibuat lebih hidup serta diolah dengan perwainan warna-warna bebas.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat di ketahui bahwa komik adalah media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menambah kejelasan konsep-konsep dan dapat mengkonstruksi pengetahuan pada siswa. Media komik bertujuan untuk memberi siswa kesempatan untuk membaca cerita dalam format yang mereka sukai agar mereka termotivasi dalam belajar.

## 2. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata motivasi berasal dari kata “motif”, yang berarti segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Dalam kamus besar bahasa Indonesia motivasi dapat didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.<sup>22</sup>

<sup>22</sup> M. Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, Uwais Inspirasi Indonesia, 2014, hal. 29

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Motivasi merupakan proses untuk mendorong atau daya menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu. Dalam pendidikan, motivasi didefinisikan sebagai keseluruhan kekuatan yang mendorong siswa untuk melakukan berbagai kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>23</sup>

Selanjutnya menurut Sudarwan dan Suharni motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya.<sup>24</sup> Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Selain itu menurut Mc Donald (Sunarti Rahman) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.<sup>25</sup>

<sup>23</sup> Hendrizal, Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, Vol. 2, No. 1, 2021, hal. 45.

<sup>24</sup> Suharni, Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 6, No. 1, 2021 hal. 178

<sup>25</sup> Sunarti Rahman, Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, Gorontalo*, ISBN 978-623-98648-2-8, 2021, hal. 292



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Sedangkan menurut Clayton Alderfer (Ahmad Zain Sarnoto) motivasi belajar adalah suatu dorongan internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang (individu) untuk bertindak atau berbuat mencapai tujuan, sehingga perubahan tingkah laku pada diri siswa diharapkan terjadi. Dan menurut Abraham Maslow, Motivasi belajar juga merupakan kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan diri secara optimal, sehingga mampu berbuat yang lebih baik, berprestasi dan kreatif.<sup>26</sup>

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya motivasi belajar adalah semangat yang muncul dari dalam diri, contohnya karena penasaran atau suka dan dorongan dari luar contohnya, mendapatkan puji dan mendapatkan yang nilai bagus. Oleh karena itu adanya motivasi siswa menjadi rajin belajar, punya energi dan tujuan yang jelas untuk mencapai prestasi.

### b. Faktor-faktor motivasi

Adapun faktor-faktor yang mendukung motivasi belajar yaitu:<sup>27</sup>

- 1) Memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Memiliki kebutuhan terhadap belajar.
- 3) Memiliki harapan dan cita-cita yang tinggi.
- 4) Menikmati belajar/lingkungan belajar yang menyenangkan.

<sup>26</sup> Ahmad Zain Sarnoto, Pengaruh Kecerdasan Emosional (Eq) dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sma Negeri 3 Tangerang Selatan, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 1, 2019, hal. 60

<sup>27</sup> Nurfaliza dan Nur Eka Kusuma Hindrasti, Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 4, No.2, 2021, hal. 98.



- 5) Lingkungan belajar yang kondusif.

### c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan siswa. Menurut Sardiman dalam suharni mengemukakan ada tiga fungsi motivasi, yaitu:<sup>28</sup>

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menuntun arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi 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-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

### d. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Sardiman mengemukakan bahwa motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut:<sup>29</sup>

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).

<sup>28</sup> Suharni., *Op.Chit.*, hal. 183

<sup>29</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Cv Rajawali, 1992, hal.



- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin.(tidak cepat puas dengan prestasi yang di capainya)
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah "untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentang terhadap setiap tindakan kriminal, amoral dan sebagainya).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu.
- 8) Senang mencari dan melepaskan masalah soal-soal.

#### e. Indikator Motivasi Belajar

- 1) Hamzah B. Uno.

Adapun indikator motivasi belajar menurut Hamzah B.Uno sebagai berikut:<sup>30</sup>

- a) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d) Adanya penghargaan dalam belajar.
- e) Adanya kegiatan menarik dalam belajar.
- f) Adanya lingkungan kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

<sup>30</sup> Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, Jakarta: Pt Bumi Aksara, 2006, hal. 23



## 2) Elmirawati

Selanjutnya adapun indikator motivasi belajar menutut Elmirawati sebagai berikut:<sup>31</sup>

- a) Kuatnya kemauan untuk berbuat.
- b) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.
- c) Jumlah waktu yang disediakan dalam belajar.
- d) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak lekas puas).
- e) Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas lain.
- f) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- g) Lebih senang berkerja sendiri.

Berdasarkan dua indikator diatas, maka indikator motivasi belajar yang penulis gunakan ialah menurut Hamzah B.Uno yaitunya:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

<sup>31</sup> Elmirawati, Daharnis dan Syahniar, Hubungan Antara Aspirasi Siswa dan Dukungan Orangtua dengan Motivasi Belajar Serta Implikasinya Terhadap Bimbingan Konseling, *Jurnal Ilmiah Konseling*, No. 1, Vol. 2, 2013 hal. 108.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

### 3. Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial atau *social studies* merupakan pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan lainnya. Sumantri mengemukakan bahwa Ilmu pengetahuan sosial adalah program pendidikan dan bukan sub disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu soial maupun ilmu pendidikan.<sup>32</sup>

Fenomena pembelajaran IPS secara factual disampaikan oleh guru adalah, padatnya materi yang bersifat hafalan merupakan situasi yang harus dihadapi dalam pembelajaran setiap hari. Keterbatasan jam berlajar di kelas disisi lain membuat guru sering memilih untuk menggunakan ekspository ataupun sekedar tanya jawab dengan siswa. Dapat dibayangkan seberapa besarlah perolehan capaian pembelajaran yang dapat diperoleh. Apalagi jika tagihan pembelajarannya tidak hanya pemahaman tentang materi tetapi juga sampai pada bekerjasama, kreativitas dan mengkomunikasikan pengetahuan yang baru diperoleh.<sup>33</sup>

<sup>32</sup> Panco Dewi, Dewi NurmalaSari & Susan Febriantina, *Dasar-Dasar IPS*, (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2020), hal. 2

<sup>33</sup> Sukma Erni, Lidiawita Darnelia dan M. Rifqi Romadhona, Capaian Hasil Belajar Ips Melalui Problem Based Learning (Pbl) Siswa Mts Darul Hikmah Pekanbaru. *Jurnal Tsaqifa Nusantara*, Vol. 3, No. 1, 2024, hal 62-63.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada dasarnya ilmu pengetahuan sosial bertujuan untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta mampu mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.<sup>34</sup>

#### 4. Motivasi Belajar IPS

Motivasi belajar memegang peranan penting, keberhasilan belajar sering disebabkan adanya motivasi yang kuat. Sebaliknya, kegagalan belajar juga sering disebabkan karena tidak ada atau kurang motivasi. Motivasi berperan memberikan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).<sup>35</sup>

Motivasi belajar IPS adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong siswa untuk belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dengan tujuan untuk memahami masalah sosial, mengembangkan keterampilan sosial, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab. Motivasi ini dapat berupa keinginan untuk memahami lingkungan

<sup>34</sup> Emilia Susanti & Akmal, *Pengantar IPS Terpadu dan Pembelajarannya*, (Pekanbaru: Kreasi Edukasi Publishing and Consulting Company, 2016), hal. 6

<sup>35</sup> Wahyu Bagja Sulfemi, Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor, *Jurnal Ilmiah Edutecno*, Vol. 18, No. 1, 2018, hal. 4



sosial, meningkatkan keterampilan komunikasi, atau mencapai tujuan pribadi terkait dengan bidang ilmu pengetahuan sosial.

## B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah suatu penelitian yang digunakan sebagai perbandingan untuk menghindari plagiat terhadap sebuah karya ilmiah dan menguatkan bahwa penelitian yang dilakukan peneliti belum pernah diteliti oleh peneliti lain. Penelitian yang relevan tersebut diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Sri Inka Ramdhani, 2020, Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassarm dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Virus Kelas X di SMA Negeri 2 Gowa. hasil yang didapat yaitu dari pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 2 Gowa. Berdasarkan dari uji statistik deskritif di peroleh nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 77,02 di bandingkan dengan nilai rata-rata hasil posttest pada kelas control yaitu sebesar 69,68.<sup>36</sup> Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti sama-sama meneliti tentang media komik sebagai media pembelajaran namun perbedaannya yaitu penelitian ini melihat motivasi belajar sebagai variabel Y, sedangkan penelitian di atas meneliti hasil belajar siswa sebagai variable Y.

<sup>36</sup> Sri Inka Ramdhani, Nurul Magfirah dan Hilmi Hambali, Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X di SMA Negeri 2 Gowa, *Jurnal Binomial*, Vol. 3, No.1, 2020, hal. 15.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. La Ikmal, 2023, Universitas Muslim Indonesia, dengan judul: Pengaruh Media Sosial Youtube terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 14 Jeneponto. hasil yang didapat adalah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada saat penggunaan media komik dalam proses pembelajaran.<sup>37</sup> Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti sama-sama meneliti tentang motivasi, namun perbedaanya yaitu peneliti menggunakan media komik sebagai variable X. sedangkan penelitian di atas menggunakan media youtube sebagai variable X.
3. Penelitian yang di lakukan oleh Freddy Widya Ariesta. 2018 dengan judul Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar kelas IV SD Negeri Kalimacan Sragen.. Hasil penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan produk media komik berbasis masalah yang “Valid” dengan skor 82,9%. Kepraktisan produk dalam pembelajaran diperoleh dari hasil angket respon siswa dan guru dengan skor masing-masing 84,4% dan 86,9% dalam kriteria “Sangat Praktis”. Diperoleh keefektifan pembelajaran dari hasil uji terbatas melalui analisis N-gain yaitu adanya peningkatan (gain) hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kalimacan sebesar 0,651 dalam kategori “Sedang”. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan, maka pengembangan media pembelajaran IPS komik berbasis masalah dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar

<sup>37</sup> La Ikmal, Pengaruh Media Sosial Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 14 Jeneponto, *Journal Of Social Science Research*, Vol. 3, No. 3, 2023, Hal. 1.



siswa kelas IV Sekolah Dasar.<sup>38</sup> Dari paparan di atas simpulkan bahwa penelitian ini sama-sama meneliti tentang media komik sebagai media pembelajaran, namun perbedaannya yaitu penelitian ini untuk melihat motivasi belajar sebagai variable Y. sedangkan penelitian di atas memilih hasil belajar sebagai variable Y.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sofia Nurul Hikmah dan Very Hendra Saputra. 2023 dengan judul Korelasi Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis terhadap Hasil Belajar Matematika SMK 1 Al-Huda Jatiagung. Hasil yang di dapat dari penelitian ini adalah 1) tidak terdapat hubungan korelasi antara motivasi belajar tinggi terhadap hasil belajar matematika; 2) tidak terdapat hubungan korelasi antara motivasi belajar sedang terhadap hasil belajar matematika; 3) tidak terdapat hubungan korelasi antara motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar matematika; 4) terdapat hubungan korelasi antara pemahaman matematis tinggi siswa terhadap hasil belajar matematika; 5) terdapat hubungan korelasi antara pemahaman matematis sedang siswa terhadap hasil belajar matematika; 6) tidak terdapat hubungan korelasi antara pemahaman matematis rendah terhadap hasil belajar matematika; 7) terdapat hubungan korelasi antara motivasi belajar dan pemahaman matematis siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X TKJ 1 SMK Al-Huda Jatiagung.<sup>39</sup> Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti sama-sama meneliti tentang motivasi, namun

<sup>38</sup> Freddy Widya Ariesta, *Op.Cip.*, 2018, hal. 32

<sup>39</sup> Sofia Nurul Hikmah dan Very Hendra Saputra, Korelasi Motivasi Belajar dan Pemahaman Matematis terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 5, No 1, 2023, hal. 42.



perbedaanya yaitu peneliti menggunakan media komik sebagai variable X. sedangkan penelitian di atas menggunakan Hasil Belajar sebagai variable X.

5. Penelitian yang dilakukan Hengkang Bara Saputro. 2015 dengan judul Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. Hasil yang di dapat dari penelitian ini adalah telah dihasilkan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif, media komik yang dikembangkan ditinjau dari variabel kualitas aspek media dan aspek materi menurut ahli, menurut guru, dan hasil respon siswa berkategori sangat baik, pembelajaran dengan media komik yang dikembangkan efektif meningkatkan nilai karakter siswa. Peningkatan karakter disiplin siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,62 dan peningkatan karakter tanggung jawab siswa masuk dalam kategori sedang dengan nilai gain score sebesar 0,66<sup>40</sup>. Dari paparan di atas simpulkan bahwa penelitian ini sama-sama meneliti tentang media komik sebagai media pembelajaran, namun perbedaannya yaitu penelitian ini untuk melihat motivasi belajar sebagai variable Y. sedangkan penelitian di atas memilih Tematik-Integratif sebagai variable Y.
6. Penelitian yang di lakukan oleh Sayu Putri Ningrat, M. Tegeh dan M. Sumantri. 2018 dengan judul Kontribusi Gaya Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Ularan

<sup>40</sup> Hengkang Bara Saputro, Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD, *Jurnal Prima Edukasia*, Vol.3, No. 1, 2015, hal. 61.



Kecamatan Seririt. Hasil yang di dapat dari penelitian ini adalah Hasil penelitian menunjukkan bahwa. Gaya belajar berkontribusi sebesar 47,3% terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Motivasi belajar berkontribusi sebesar 45,3% terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Gaya belajar dan motivasi belajar berkontribusi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia dengan kontribusi sebesar 62,8%. Adanya kontribusi gaya belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia menunjukkan gaya belajar dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri Ularan Kecamatan Seririt<sup>41</sup>. Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti sama-sama meneliti tentang motivasi, namun perbedaanya yaitu peneliti menggunakan media komik sebagai variable X. sedangkan penelitian di atas menggunakan Gaya Belajar sebagai variable X.

### C. Konsep Oprasional

#### 1. Variabel X media komik

Adapun langkah-langkah dalam media komik sebagai berikut:

##### a. Perencanaan

- 1) Tentukan tujuan pembelajaran; Pastikan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Pilih topik pembelajaran; Pilih materi yang relevan dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

<sup>41</sup> Sayu Putri Ningrat, M. Tegeh dan M. Sumantri, Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 3, 2018, hal. 257.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

3) Rancang alur cerita; Buat alur cerita yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan topik. Alur cerita bisa mengandung elemen masalah yang harus dipecahkan.

4) Desain karakter; Buat karakter yang relatif bagi siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami pesan yang disampaikan.

**b. Pengembangan media komik**

1) Gunakan aplikasi atau alat manual; Media komik dapat dibuat menggunakan aplikasi digital seperti Canva, Pixton, atau manual dengan menggambar tangan.

2) Tulis dialog sederhana; Gunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Hindari istilah yang terlalu teknis tanpa penjelasan.

3) Tambahkan elemen visual; Pastikan ilustrasi mendukung teks untuk mempermudah pemahaman siswa. Gunakan warna dan ekspresi untuk menarik perhatian.

**c. Implementasi di kelas**

1) Pengantar; Jelaskan kepada siswa tujuan dan manfaat menggunakan komik pembelajaran.

2) Distribusi komik; Berikan komik kepada siswa, baik dalam bentuk cetak maupun digital.

3) Diskusi; Ajak siswa membaca dan memahami isi komik. Setelah itu, lakukan diskusi untuk membahas materi yang terdapat dalam komik.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Kegiatan pendukung

- 1) Tugas individu atau kelompok; Siswa diminta untuk mengulas kembali matei yang ia pahami setelah membaca cerita di komik.
- 2) Latihan soal; Sediakan soal-soal terkait materi yang dibahas dalam komik untuk memastikan pemahaman siswa.

e. Evaluasi

- 1) Uji pemahaman siswa; Lakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana komik pembelajaran membantu siswa memahami materi.
- 2) Minta umpan balik; Tanyakan kepada siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan komik sebagai media pembelajaran.

## 2. Variabel Y motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul di dalam diri siswa untuk melakukan sesuatu dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

**Tabel II. 1 Indikator Motivasi Belajar**

NO	Indikator	Pernyataan
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saya memiliki tujuan yang jelas ketika belajar IPS</li> <li>2. Saya memiliki keinginan untuk mendapatkan nilai yang tinggi dalam pembelajaran IPS.</li> <li>3. Saya memiliki rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ketika belajar.</li> </ol>
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Saya merasa perlu untuk belajar IPS.</li> <li>5. Saya mempelajari materi pembelajaran pada malam hari sebelum berangkat sekolah.</li> </ol>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

		6. Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak dipahami. 7. Saya tidak pernah bermain-main dalam belajar.
3.	Adanya harapan dan cita-cita di masa depan.	8. Saya memiliki rencana untuk melanjutkan pendidikan di bidang IPS. 9. Saya memiliki keinginan untuk menggapai cita-cita 10. Saya memiliki semangat yang tinggi dalam belajar IPS.
4.	Adanya penghargaan dalam belajar.	11. Saya merasa dihargai oleh guru dan teman-teman didalam kelas. 12. Saya merasa senang ketika mendapatkan pujian dari guru dan teman-teman ketika mendapatkan nilai yang tinggi. 13. Saya merasa bersemangat untuk belajar agar mendapat penghargaan dari guru dan teman-teman. 14. Saya memiliki rasa bangga ketika mendapatkan nilai IPS yang memuaskan.
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran.	15. Saya merasa senang belajar IPS karena kondisi kelas yang sangat tenang. 16. Saya merasa setiap tugas yang menantang merupakan sesuatu yang menyenangkan. 17. Saya merasa senang belajar IPS karena kegiatan pembelajaran menarik dan interaktif. 18. Siswa merasa senang ketika belajar IPS menggunakan berbagai media pembelajaran.
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	19. Saya merasa nyaman ketika belajar diruangan kelas. 20. Saya memiliki akses ke sumber daya pembelajaran IPS yang memadai, seperti buku dan internet. 21. Saya memiliki rasa aman dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Sumber: Data Olahan 2025. Lampiran 3. Hal. 94

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata Hipo yang artinya “Kurang Dari” dan Thesis artinya “Pendapat”. Hipotesis adalah pernyataan formal menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen.

Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian.

Jadi hipotesis berarti pendapat atau kesimpulan yang belum final. Ia merupakan suatu pernyataan dalam bentuk sederhana dari dugaan relatif penelitian tentang suatu hubungan antara variabel-variabel yang diteliti.<sup>42</sup> Ada pun hipotesis dari penelitian ini ialah:

*Ha* : penggunaan media komik berpengaruh positif terhadap tingkat motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.

*Ho* : penggunaan media komik tidak berpengaruh positif terhadap tingkat motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.

<sup>42</sup> Jim Hoy Yam dan Ruhiyat Taufik. Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 2021 hal 97.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian ilmiah yang bersifat terstruktur dan sistematis dengan tahapan yang jelas dari awal hingga desain penelitiannya. Tujuan dari penelitian kuantitatif ini adalah menjelaskan fenomena dengan mengumpulkan data berupa angka yang diolah, serta di analisis menggunakan metode statistik.<sup>43</sup>

Dalam penelitian kuantitatif ini lebih banyak menggunakan angka (numerik), mulai dari pengumpulan data, analisis data berbasis matematis sampai kepada hasil penelitiannya. Pada bagian kesimpulannya juga menggunakan statistik seperti grafik, tabel, diagram, gambar dan lain-lain. Dengan penggunaan metode kuantitatif ini akan memperoleh pengaruh yang signifikan korelasi antara variabel yang diteliti<sup>44</sup>

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*, akan tetapi pada desain ini kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara random. Dalam melakukan uji coba pada kedua kelas tersebut, pertama akan diberi *pretest* dan di akhir akan diberi *posttest*. Desain penelitian ini dapat digambarkan pada Tabel 3.1 sebagai berikut:

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2008, hal. 77

<sup>44</sup> Ahmad Fauzi, Dkk., *Metodologi Penelitian*, Purwokerto: Cv. Pena Persada, 2022, hal. 29.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**Tabel III. 1**  
**Desain Penelitian**

*Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Per-test	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Sumber: buku Metode Penelitian Prof. Dr. Sugiyono

Keterangan:

O<sub>1,3</sub> : *Pre-test / tes awal*

O<sub>2,4</sub> : *Posttest / tes akhir*

X : Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS

## B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan di lakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 bulan Januari-Juni dengan menyesuaikan jadwal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII SMPI Al-Azhar 37 Pekanbaru yang beralamat Jl. Swakarya No. 17, Tuah Karya, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPI Al-Azhar 37 Pekanbaru yang berjumlah 60 siswa/i tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 3 kelas yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III. 2**  
**Populasi Penelitian**

No	Kelas	Total Siswa	Nilai Rata-Rata
1	VII A	22	89
2	VII B	19	87
3	VII C	19	86
<b>Jumlah</b>		<b>60</b>	

Sumber Data: Buku Nilai Guru Mata Pelajaran IPS SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.

## 2. Sampel

Dalam penelitian kuantitatif, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan yaitu menggunakan 2 kelas, (1 kelas kontrol dan 1 kelas eksperimen). Berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran ips, kecenderungan motivasi belajar siswa yang sama dan juga berdasarkan nilai ujian tengah semester mereka, ditentukan bahwa kelas kontrol dan kelas eksperimennya adalah kelas VII.B dan VII.C dengan nilai kkm 78 di SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru. Dengan kelas VII.B sebagai kelas kontrol dan kelas VII.C sebagai kelas eksperimen. Sampel penelitian ini berjumlah 38 siswa, yang terdiri 19 siswa dikelas kontrol dan juga 19 siswa dikelas eksperimen.<sup>45</sup>

**Tabel III. 3**  
**Sampel Penelitian**

Kelompok	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata
Kelas Eksperimen	VII-C	19	86
Kelas Kontrol	VII-B	19	87
Jumlah		38	

Sumber Data: Buku Nilai Guru Mata Pelajaran IPS SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.

<sup>45</sup> Wawancara Bersama guru ips di smpi al-azhar 37 pekanbaru yaitu: ibu Yuni Astuti S.Pd.



## D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu, satu variabel bebas (X) dan satu variabel terikat (Y).

1. Variabel bebas (independent) adalah variabel yang berperan memberi pengaruh kepada variabel lain. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Media Komik
2. Variabel terikat (dependent) adalah variabel yang dijadikan sebagai faktor yang dipengaruhi oleh sebuah atau sejumlah variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Motivasi Belajar.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendata data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media komik. Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan dan kesesuaianya dengan pembelajaran yang direncanakan. Skala pengukuran yang dipakai adalah *Rating Scale* atau skala rentang. Skala ini berisikan data mentah berupa angka yang kemudian ditafsirkan atau dijabarkan kembali.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Kuesioner (angket)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan untuk mengumpulkan data motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

**Tabel III. 4**  
**Sekala Berdasarkan Skala Likert**

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber Data: Sugiyono, 2015.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk mendapatkan data langsung dari tempat penelitian. Cara pendokumentasian yang dilakukan peneliti adalah dari catatan guru, profil sekolah, transkip nilai atau raport, serta pengambilan foto dari setiap kegiatan penelitian.

## F. Uji Coba Instrumen Penelitian

### 1. Uji validitas

Suatu instrumen dikatakan telah memiliki validitas (kesahihan/ketepatan) yang baik jika instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya hendak diukur. Untuk menghitung validitas instrumen digunakan rumus Pearson Product Moment yakni:<sup>46</sup>

<sup>46</sup> Fajri Ismail, *Statistik Untuk Penelitian dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018, Hal 341.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum Y^2 - (\sum Y)^2][N \sum X^2 - (\sum X)^2]}}$$

Keterangan:

 $r_{xy}$  : Koefisien korelasi $N$  : jumlah data $\sum X$  : jumlah skor item $\sum Y$  : Total Skor total seluruh item

Cara melihat koesioner tersebut valid atau tidak valid dapat dilakukan dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  koesioner dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka butir soal tidak valid.

**Tabel III. 5**  
**Hasil Perhitungan Pengujian Validitas Uji Coba Angket**  
**di Kelas VII.A dan VIII.C**

No Item	r hitung	r table	Kesimpulan	Keterangan
1	0,585	0,325	Valid	Digunakan
2	0,565	0,325	Valid	Digunakan
3	0,252	0,325	Tidak Valid	Tidak digunakan
4	0,691	0,325	Valid	Digunakan
5	0,332	0,325	Valid	Digunakan
6	0,357	0,325	Valid	Digunakan
7	0,325	0,325	Valid	Digunakan
8	0,049	0,325	Tidak Valid	Tidak digunakan
9	0,073	0,325	Tidak Valid	Tidak digunakan
10	0,622	0,325	Valid	Digunakan
11	0,658	0,325	Valid	Digunakan
12	0,235	0,325	Tidak Valid	Tidak digunakan
13	0,546	0,325	Valid	Digunakan
14	0,437	0,325	Valid	Digunakan
15	0,611	0,325	Valid	Digunakan
16	0,674	0,325	Valid	Digunakan
17	0,611	0,325	Valid	Digunakan
18	0,661	0,325	Valid	Digunakan
19	0,563	0,325	Valid	Digunakan
20	0,473	0,325	Valid	Digunakan
21	0,631	0,325	Valid	Digunakan

Sumber: Data Olahan Tahun 2025 SPSS Versi 27. Lampiran 6. Hal. 101

Berdasarkan tabel III.5 pada halaman 36, setelah di uji coba terhadap 39 responden, dapat dilihat dari 21 butir pernyataan terdapat 4 butir pernyataan yang tidak valid dikarenakan nilai  $r_{hitung}$  lebih kecil dibandingkan nilai  $r_{tabel}$ . Oleh karena itu, peneliti hanya menggunakan pernyataan yang valid sebanyak 17 butir pernyataan. Uji validitas ini menggunakan SPSS Versi 27, yang mana penyajian datanya terdapat pada lampiran.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas koesioner merupakan ukuran yang menyatakan tingkat kekonsistenan suatu instrumen. Untuk menguji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus alpha. Berikut rumus yang digunakan:<sup>47</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

p = populasi yang menjawab benar

q = populasi yang menjawab salah

n = banyaknya butir soal

$\sum pq$  = jumlah seluruh varians masing-masing soal

$S_t^2$  = varians total

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015, hal. 188.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel III. 6**  
**Kriteria Besarnya Koefisien Reliabilitas**

Kriteria	Koefisien Reliabilitas
Sangat Tinggi	0,800-1,000
Tinggi	0,600-0,800
Cukup	0,400-0,600
Rendah	0,200-0,400
Sangat Rendah	0,000-0,200

Sumber: Sugiyono, 2019

Uji reliabilitas data di bantu menggunakan *SPSS Versi 27* dengan rumus Cronbach's Alpha dengan kriteria suatu instrument dilakukan reliable apbila koefisien reliabilitas  $r_{\text{Hitung}} \geq r_{\text{Tabel}}$ . Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas yang telah di lakukan sebagai berikut:

**Tabel III. 7**  
**Uji Reliabilitas**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.836	21

Sumber: Data Olah Tahun 2025 SPSS Versi 27. Lampiran 7. Hal. 105

Berdasarkan hasil pengolahan uji reliabilitas instrumen angket maka diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,836 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen angket termasuk kedalam kriteria sangat tinggi dan reliabel.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan karakteristik suatu objek penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari sampel atau populasi, tanpa



melakukan analisis lebih lanjut atau menarik kesimpulan umum (generalisasi).

Analisis data yang digunakan untuk menguraikan jawaban responden dari variabel Y mengenai skor tertinggi, skor terendah, mean, median, dan modus pada angket motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji mengukur data yang dimiliki apakah berdistribusi normal atau tidak.<sup>48</sup> Penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrove Smirnove* dan *Shapiro Wilk* dengan bantuan *SPSS Versi 27* dengan ketentuan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Adapun dasar pengambilan keputusannya yaitu:

Bila nilai signifikan  $> 0,05$  didistribusikan normal.

Bila nilai signifikan  $< 0,05$  didistribusikan tidak normal.

## 3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu uji yang digunakan untuk menentukan apakah kelas tersebut homogen atau tidak.<sup>49</sup> Data dikatakan homogen apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka dapat ditarik keputusan bahwa dua kelompok atau lebih tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2008, hal. 172

<sup>49</sup> Sugiyono, *Op.Cit.*, 2019. hal. 140



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

#### 4. Uji Hipotesis atau Uji “t”

Rumus yang digunakan untuk menghitung  $t_0$  dengan sampel penelitian ( $N \geq 30$ ) yang berkorelasi adalah sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{SD_x}{\sqrt{N-1}}\right)^2 + \left(\frac{SD_y}{\sqrt{N-1}}\right)^2}}$$

Keterangan:

$M_x$  : Mean Variabel X

$M_y$  : Mean Variabel Y

$SD_x$  : Standar deviasi X

$SD_y$  : Standar deviasi Y

N : Jumlah sampel

Ketika pengujian t telah dilakukan maka hasil pengujian antara  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ . Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi dengan probabilitas 0,05%. Maka ditarik kesimpulan:

1) Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis nol  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima.

Artinya, penggunaan media komik berpengaruh positif terhadap tingkat motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.

2) Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis  $H_0$  diterima, dan  $H_a$  ditolak.

Artinya penggunaan media komik tidak berpengaruh positif terhadap



tingkat motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.

### 5. Uji Pengaruh (*Effect Size*)

Besar pengaruh media komik terhadap motivasi belajar siswa dilakukan dengan cara menghitung cohen'd menggunakan rumaus *Effect Size* sebagai berikut:<sup>50</sup>

$$d = \frac{X_t - X_c}{S_{pooled}}$$

Keterangan:

d : nilai *effect size*

X<sub>t</sub> : nilai rata-rata kelompok eksperimen

X<sub>c</sub> : nilai rata-rata kelompok kontrol

S<sub>pooled</sub> : standar deviasi gabungan

Adapun cara mencari S<sub>pooled</sub> menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

n<sub>t</sub> : jumlah sampel kelas eksperimen

n<sub>c</sub> : jumlah sampel kelas kontrol

S<sub>t</sub> : standar deviasi kelas eksperimen

<sup>50</sup> Khairunnisa, dkk., Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian, *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, Vol. 5, No. 2, Juli-Desember 2022, hal. 139.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

 $S_c$  : standar deviasi kelas kontrol

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

**Tabel III. 8**  
**Kriteria Besarnya *Effect Size***

Size	Interpretasi
0,0 - 0,20	Weak Effect (efek lemah)
0,21 – 0,50	Modest Effect (efek sederhana)
0,51 – 1,00	Moderate Effect (efek sedang)
> 1,100	Strong Effect (efek tinggi)

Sumber: Jacob Coben 1988

### 6. 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:

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

**Tabel III. 9**  
**Kategori *N-Gain Score***

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

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa penggunaan media komik dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  yang memperoleh nilai  $t_{hitung} 3,156 > t_{tabel} 1,688$  dengan nilai signifikan 0,003  $< 0,05$  yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Adapun persentase pengaruh media komik terhadap motivasi belajar siswa dari perhitungan *effect size* sebesar 0,512 (51,2%) dengan kategori *Moderate Effect* (efek sedang). Sedangkan sisanya 0,488 (48,8%) dipengaruhi oleh variabel lain.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

##### 1. Bagi Siswa

Pada proses pembelajaran diharapkan kepada peserta didik harus serius dan berperan aktif dalam pembelajaran. Agar hasil belajar yang diraih peserta didik bias mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

##### 2. Bagi Guru

Ada baiknya jika media pembelajaran ini digunakan oleh guru untuk meningkatkan pembelajaran dan memotivasi siswa, yang akan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berdampak positif yaitu siswa akan merasa senang, siswa akan merasa nyaman, dan siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran.

### 3. Bagi Kepala Sekolah

Ada baiknya bagi kepala sekolah agar dapat memfasilitasi para guru seperti memberikan pelatihan penggunaan media-media pembelajaran yang bervariasi agar proses pembelajaran lebih efektif, kondusif, nyaman dan menyenangkan.

### 4. Bagi Peneliti

Dalam peneliti yang peneliti lakukan masih banyak terdapat kekurangan yang disebabkan minimnya pengalaman peneliti dalam mengajar dan menerapkan media komik pembelajaran ini. Maka dari itu peneliti tidak akan berhenti belajar dan akan terus belajar guna memperbaiki kedepannya agar menjadi calon guru yang berkualitas.

### 5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil *N-gain Score* bahwa penggunaan media komik ini berpengaruh sebesar 72,38% terhadap motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen, yang berarti ada lebih kurang 27,63% (100% - 72,38%) faktor atau variabel lain yang mempengaruhi motivasi belajar namun belum peneliti dalami lebih lanjut. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat memberikan hasil lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fauzi, Balatun Nisa, & Dermawan Napitupulu, (2022), *Metodologi Penelitian*, Purwokerto: CV. Pena Persada.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*. Vol. 4, No. 1, hal 80-86.
- Anwar. M. K., & Anistyasari . Y. (2019). Pengembangan Media Komando “Komik Sains Berbasis Android” Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Smk Negeri 1 Mojokerto, *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education*. Vol. 3. No. 2: hal 1-16
- Arianti (2018) peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, *Jurnal Kependidikan*, Vol. 12, No. 2, hal 117-134
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar ips siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 3, No. 1, hal 22-33.
- Arwati, A., & Oktaviani, A. M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pelita Calistung*. Vol. 4, No.1, hal 121-138.
- Danaswari, R. W., Roviati, E., & Kartimi, K. (2013). Pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 9 Cirebon pada pokok bahasan ekosistem. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*. Vol. 2. No. 2: hal 93-110.
- Hamzah B Uno, (2006). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. Vol. 2. No. 1: hal 164-172.
- Has, S. A. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa new normal. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 3, No. 1, hal 52-66.
- Hendrizal (2021) Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*. Vol. 2, No. 1, hal 44-53

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Hak cipta milik UIN Suska Riau**
- State Islamic University Syarif Kasim Riau**
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2023). Korelasi motivasi belajar dan pemahaman matematis terhadap hasil belajar matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 5, No. 1, hal 42-57.
- Ikmal, L. (2023). Pengaruh Media Sosial Youtube terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 14 Jeneponto. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3): hal 991-1000.
- Joni, J. (2015). Hubungan Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa Sma Negeri 3 Lumajang. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, Vo. 9. No. 2: hal 1198-1209
- Khairunnisa, K., Sari, F. F., Anggelen, M., Agustina, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*. Vol. 5, No. 2, hal 138-151.
- M. Andi Setiawan. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*. Vol. 37. No. 1: hal 27-33.
- Muna, N., Amri, A., & Maulidian, M. O. R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMP Negeri 14 Banda Aceh. In *Prosiding Seminar Nasional, Banda Aceh*. Vol. 26. pp. hal 391-399
- Nafilah, I. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Menggunakan Strategi Lagu Anak-Anak. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*. Vol. 1, No. 3, hal 205-218.
- Ningrat, S. P., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi gaya belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 2, No. 3, hal 257-265.
- Novianti, R. D., & Syaichudin, M. (2010). Pengembangan media komik pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman bentuk soal cerita BAB Pecahan pada siswa kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 10. No. 1: hal 71-88
- Nurfaliza, N., & Hindrasti, N. E. K. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1): hal 96-107.

- Hak cipta milik UIN Suska Riau**
- State Islamic University Syarif Kasim Riau**
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Nurniawan, H. D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Sistem Kearsipan pada Siswa Kelas XAP1 SMK Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 3, No. 1, hal 1-15
- Panco Dewi, Dewi NurmalaSari & Susan Febriantina. (2020). *Dasar-Dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- R. Angkowo Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*, Jakarta : Grasido
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. Pp. 289-302
- Ramdhani, S. I., Magfirah, N., & Hambali, H. (2020). pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 2 gowa. *Jurnal Binomial*. Vol. 3, No.1, hal 15-25.
- Rinci Simbolon. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik dalam Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup.(By Brimedia Global).
- Sakilah. (2019). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus Publishing and Printing
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol. 2, No. 1, hlm 470-477
- Saputri, A. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2 Tambusai* (Doctoral dissertation, Universitas Pasir Pengaraian). hal 1-7
- Saputro, H. B., & Soeharto, S. (2015). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1): hal 61-72.
- Sardiman. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Cv Rajawali
- Sarnoto, A. Z., & Romli, S. (2019). Pengaruh kecerdasan emosional (EQ) dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri 3 Tangerang Selatan. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*. Vol. 1, No. 1, hal 55-75.
- Simbolon, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup*. Jakarta. CV Brimedia Global.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- @Hak Cipta milik I N S u s k a R i a u**
- Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Jurnal Humanior*. Vol. 6. No. 4: hal 496-506.
- Sugiyono. (2021). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*. Vol. 6, No. 1, hlm 172-184.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas V sekolah dasar di Kota Bogor. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*. Vol. 3, No. 2, hal 171-185.
- Sulfemi, W. B. (2018). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor. *Edutecno* 18 (2): hal 1-8.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Vol. 3. No. 1: hal 73-82.
- Susanti, E., & Akmal. (2016). *Pengantar IPS Terpadu dan Pembelajarannya*. Pekanbaru: Kreasi Edukasi Publishing and Consulting Company.
- Uno, Hamzah B. (2006). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Wati, E. (2013). Hubungan antara aspirasi siswa dan dukungan orangtua dengan motivasi belajar serta implikasinya terhadap bimbingan konseling. *Konselor: Jurnal Ilmu Konseling*, 2(1): hal 107-113
- Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Ciparay I tahun ajaran 2020/2021. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. Vol. 2. pp: 222-228
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis penelitian kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. Vol. 3, No. 2, hal 96-102.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

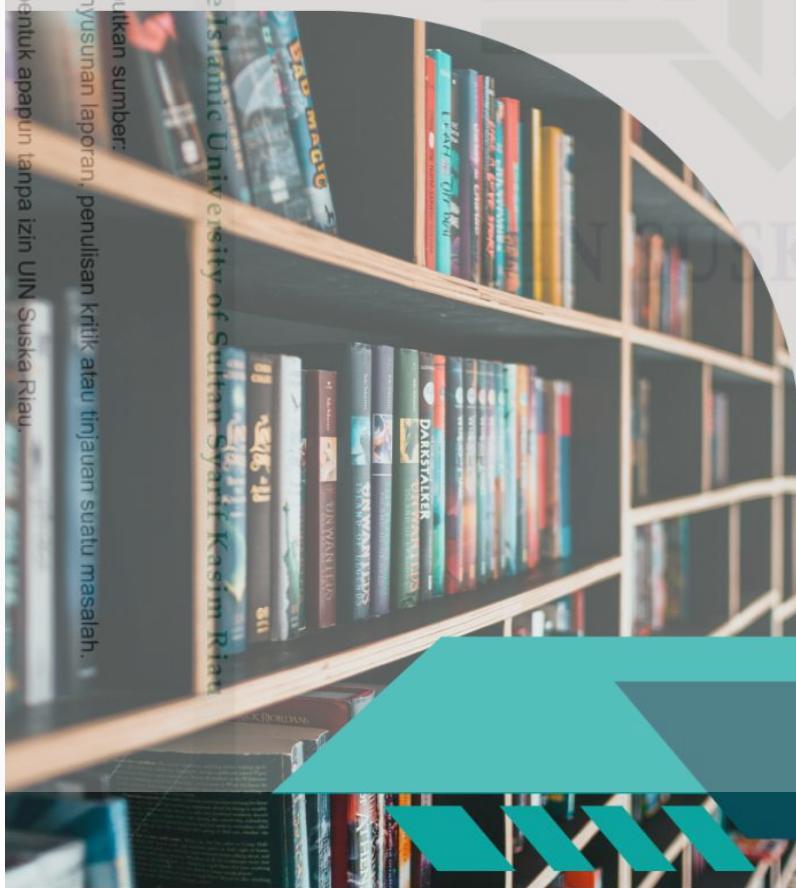
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen

# modul ajar

## Perubahan Potensi Sumber Daya Alam



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajah UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbaik sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Disusun oleh:  
**Muhammad  
AL-HABIB**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penyelesaian tugas akhir, dan sebagainya.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

# **ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SEKOLAH SMPIA AL-AZHAR 37 PEKANBARU**

**“Pekerjaan apa yang paling baik wahai Rasulullah?, Rasulullah pun menjawab, “Seseorang bekerja dengan tangannya sendiri dan setiap jual beli yang bersih” (HR. Ahmad)**

## **BAGIAN I : INFORMASI UMUM**

<b>MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA</b>	:	3 x Pertemuan (6 JP x 40 menit)
<b>POTENSI EKONOMI LINGKUNGAN</b>	:	Tahun 2025
Penulis	:	MUHAMMAD AL-HABIB
Subtopik	:	Perubahan Potensi Sumber Daya Alam
Identitas Sekolah	:	SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru
Kelas/Fase	:	Kelas VII/ D
Target Peserta Didik	:	Siswa Reguler
<b>CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>		
Pada akhir fase D, Siswa memahami diharapkan mampu memahami konsep dasar perubahan potensi sumber daya alam dan penyebab perubahan potensi sumber daya alam.. Melalui pendekatan keterampilan proses, Siswa mengamati, menanya, mengumpulkan data, menganalisis, menyimpulkan, dan mengomunikasikan informasi tentang realitas kehidupan manusia menggunakan berbagai media.		
<b>KOMPETENSI AWAL</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mengetahui apa yang dimaksud dengan potensi sumber daya alam</li> <li>2. Siswa mengetahui penyebab perubahan potensi sumber daya alam</li> </ol>		
<b>PROFIL PANCASILA</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.</li> <li>2. Mandiri</li> <li>3. Bernalar Kritis</li> <li>4. Berkebhinekaan global</li> </ol>		



<p><b>MODEL PEMBELAJARAN</b></p> <p>Tanya jawab, diskusi dan penguatan materi.</p>
<p><b>SARANA DAN PRASARANA</b></p> <p>Ruang kelas, laptop, proyektor, alat tulis, buku cetak IPS, IPAD, LKPD, media komik</p>
<p style="text-align: center;"><b>BAGIAN 2: KOMPETENSI INTI</b></p> <p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan potensi sumber daya alam</li> <li>2. Mengklasifikasikan jenis-jenis sumber daya alam di Indonesia</li> <li>3. Mengidentifikasi faktor yang menyebabkan perubahan potensi sumber daya alam</li> </ol>
<p><b>INDIKATOR PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mampu menjelaskan apa saja perubahan potensi sumber daya alam</li> <li>2. Siswa dapat membedakan macam-macam perubahan potensi sumber daya alam yang bias di perbaharui dan yang tidak bias di perbaharui.</li> <li>3. Siswa mampu mengidentifikasi faktor-faktor perubahan potensi sumber daya alam.</li> </ol>
<p><b>PEMAHAMAN BERMAKNA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setiap individu memiliki rasa ingin tau terhadap perubahan potensi sumberdaya alam yang mana akan memberikan dampak yang besar untuk masa depan.</li> </ol>
<p><b>PERTANYAAN PEMANTIK</b></p> <p>Perhatikan gambar di bawah</p>
 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang kamu lihat dari gambar di atas ?</li> </ol>
<p><b>PERSIAPAN PEMBELAJARAN</b></p> <p>Persiapan yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai:</p>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dikti Cipta Riau	<ol style="list-style-type: none"> <li>Menguasai perencanaan dan materi pembelajaran</li> <li>Menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan asesmen</li> <li>Menyiapkan Video pembelajaran untuk menampilkan materi kepada peserta didik</li> </ol>								
<b>KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>									
<b>PERTEMUAN 1</b>									
	<p>Materi Pembelajaran :Potensi sumber daya alam (Sumber daya alam hutan, sumber daya alam tambang, sumber daya alam kemaritiman) serta penyebab perubahan potensi SDA</p>								
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #336699; color: white;"> <th style="text-align: center; padding: 5px;">KEGIATAN</th><th style="text-align: center; padding: 5px;">DESKRIPSI KEGIATAN</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 10px;">Pendahuluan (10 menit)</td><td style="padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam.</li> <li>❖ Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>❖ Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>❖ Guru memotivasi siswa dan ice breaking agar lebih semangat.</li> <li>❖ Guru mengajak siswa mengingat kembali/mereview materi sebelumnya.</li> <li>❖ Guru memberikan pertanyaan pemandik</li> </ul> </td></tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; padding: 5px;">1. Tahap penyajian kelas</td></tr> <tr> <td data-bbox="287 1114 319 1996"></td><td data-bbox="319 1114 1368 1996"> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran hari itu.</li> <li>❖ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum menggunakan komik.</li> <li>❖ Guru membagikan media komik melalui link Canva agar materi dan gambar dapat dilihat dengan jelas oleh siswa.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.canva.com/design/DAGgBal8610/sQZqFffhXIKpfkAPR/evUfA/edit?utm_content=DAGgBal8610&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGgBal8610/sQZqFffhXIKpfkAPR/evUfA/edit?utm_content=DAGgBal8610&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan komik secara menarik dan komunikatif.</li> </ul> </td></tr> </tbody> </table>	KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Pendahuluan (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam.</li> <li>❖ Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>❖ Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>❖ Guru memotivasi siswa dan ice breaking agar lebih semangat.</li> <li>❖ Guru mengajak siswa mengingat kembali/mereview materi sebelumnya.</li> <li>❖ Guru memberikan pertanyaan pemandik</li> </ul>	1. Tahap penyajian kelas			<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran hari itu.</li> <li>❖ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum menggunakan komik.</li> <li>❖ Guru membagikan media komik melalui link Canva agar materi dan gambar dapat dilihat dengan jelas oleh siswa.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.canva.com/design/DAGgBal8610/sQZqFffhXIKpfkAPR/evUfA/edit?utm_content=DAGgBal8610&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGgBal8610/sQZqFffhXIKpfkAPR/evUfA/edit?utm_content=DAGgBal8610&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan komik secara menarik dan komunikatif.</li> </ul>
KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN								
Pendahuluan (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam.</li> <li>❖ Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>❖ Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>❖ Guru memotivasi siswa dan ice breaking agar lebih semangat.</li> <li>❖ Guru mengajak siswa mengingat kembali/mereview materi sebelumnya.</li> <li>❖ Guru memberikan pertanyaan pemandik</li> </ul>								
1. Tahap penyajian kelas									
	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran hari itu.</li> <li>❖ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum menggunakan komik.</li> <li>❖ Guru membagikan media komik melalui link Canva agar materi dan gambar dapat dilihat dengan jelas oleh siswa.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.canva.com/design/DAGgBal8610/sQZqFffhXIKpfkAPR/evUfA/edit?utm_content=DAGgBal8610&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGgBal8610/sQZqFffhXIKpfkAPR/evUfA/edit?utm_content=DAGgBal8610&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan komik secara menarik dan komunikatif.</li> </ul>								



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- ❖ Guru memberikan waktu bagi siswa untuk membaca komik pembelajaran.
- ❖ Guru mengaitkan isi komik dengan materi pelajaran.
- ❖ Guru memberikan contoh yang relevan sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya.
- ❖ Guru memberikan pertanyaan atau tugas berbasis isi komik
- ❖ Guru melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran menggunakan media komik
- ❖ Siswa diminta membuat ringkasan poin-poin materi yang sudah dijelaskan
- ❖ Guru memberikan tugas kegiatan lanjutan terhadap siswa tentang materi yang sudah dipelajari.

## 2. Tugas individu

- ❖ Guru memberikan Soal;
  1. Jelaskan perbedaan antara sumber daya alam yang dapat diperbarui dan yang tidak dapat diperbarui! Sertakan masing-masing dua contohnya.
  2. Apa saja fungsi dari hutan lindung? Mengapa keberadaan hutan lindung sangat penting bagi kehidupan manusia?
  3. Jelaskan perbedaan antara kawasan suaka alam dan kawasan pelestarian alam beserta masing-masing contohnya!
  4. Mengapa eksploitasi sumber daya alam secara berlebihan dapat menyebabkan perubahan potensi sumber daya alam?
  5. Sebutkan dan jelaskan tiga potensi sumber daya alam kemaritiman Indonesia!
- ❖ Siswa mengerjakan menggunakan ipad masing-masing
- ❖ Guru memberikan waktu 30 menit
- ❖ Siswa yang berhasil menjawab paling cepat dan paling banyak menjawab benar akan diberi 30 poin
- ❖ Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya mengenai apa yang belum dipahami.
- ❖ Guru melakukan evaluasi singkat untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

 <b>Hak cipta milik UIN Suska Riau</b>	<p>materi yang telah disampaikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memberikan apresiasi atau penghargaan.</li> </ul>								
<p>Penutup (10 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini tentang mekanisme pasar.</li> <li>❖ Guru menginformasikan kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.</li> <li>❖ Guru memberikan motivasi pembelajaran sebelum di tutup.</li> <li>❖ Guru menutup pelajaran dengan Hamdallah dan memberi salam.</li> </ul>								
<b>PEREMUAN 2</b>									
<b>Materi Pembelajaran :Potensi sumber daya alam tambang dan Sumber daya alam kemaritiman</b>									
 <b>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr style="background-color: #0070C0; color: white;"> <th style="text-align: center; padding: 5px;">KEGIATAN</th><th style="text-align: center; padding: 5px;">DESKRIPSI KEGIATAN</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center; padding: 10px;">           Pendahuluan (10 menit)         </td><td style="text-align: center; padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam.</li> <li>❖ Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>❖ Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>❖ Guru memotivasi siswa dan ice breaking agar lebih semangat.</li> <li>❖ Guru mengajak siswa mengingat kembali/mereview materi sebelumnya.</li> <li>❖ Guru memberikan pertanyaan pemandik</li> </ul> </td></tr> <tr style="background-color: #0070C0; color: white;"> <td colspan="2" style="text-align: center; padding: 5px;"> <b>1. Tahap penyajian kelas</b> </td></tr> <tr> <td style="text-align: center; padding: 10px;">           Kegiatan Inti (60 menit)         </td><td style="text-align: center; padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran hari itu.</li> <li>❖ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum menggunakan komik.</li> <li>❖ Guru membagikan media komik melalui link Canva agar materi dan gambar dapat dilihat dengan jelas oleh siswa.</li> </ul> </td></tr> </tbody> </table>	KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	Pendahuluan (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam.</li> <li>❖ Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>❖ Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>❖ Guru memotivasi siswa dan ice breaking agar lebih semangat.</li> <li>❖ Guru mengajak siswa mengingat kembali/mereview materi sebelumnya.</li> <li>❖ Guru memberikan pertanyaan pemandik</li> </ul>	<b>1. Tahap penyajian kelas</b>		Kegiatan Inti (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran hari itu.</li> <li>❖ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum menggunakan komik.</li> <li>❖ Guru membagikan media komik melalui link Canva agar materi dan gambar dapat dilihat dengan jelas oleh siswa.</li> </ul>
KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN								
Pendahuluan (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam.</li> <li>❖ Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>❖ Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>❖ Guru memotivasi siswa dan ice breaking agar lebih semangat.</li> <li>❖ Guru mengajak siswa mengingat kembali/mereview materi sebelumnya.</li> <li>❖ Guru memberikan pertanyaan pemandik</li> </ul>								
<b>1. Tahap penyajian kelas</b>									
Kegiatan Inti (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran hari itu.</li> <li>❖ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum menggunakan komik.</li> <li>❖ Guru membagikan media komik melalui link Canva agar materi dan gambar dapat dilihat dengan jelas oleh siswa.</li> </ul>								



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<p>© Hak cipta milik UIN Suska Riau</p> <p>State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>	<p><a href="https://www.canva.com/design/DAGgBal8610/sQZqFffhXIKpfkAPR/evUfA/edit?utm_content=DAGgBal8610&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton">https://www.canva.com/design/DAGgBal8610/sQZqFffhXIKpfkAPR/evUfA/edit?utm_content=DAGgBal8610&amp;utm_campaign=designshare&amp;utm_medium=link2&amp;utm_source=sharebutton</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan komik secara menarik dan komunikatif.</li> <li>❖ Guru memberikan waktu bagi siswa untuk membaca komik pembelajaran.</li> <li>❖ Guru mengaitkan isi komik dengan materi pelajaran.</li> <li>❖ Guru memberikan contoh yang relevan sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya.</li> <li>❖ Guru memberikan pertanyaan atau tugas berbasis isi komik</li> <li>❖ Guru melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran menggunakan media komik</li> <li>❖ Siswa diminta membuat ringkasan poin-poin materi yang sudah dijelaskan</li> <li>❖ Guru memberikan tugas kegiatan lanjutan terhadap siswa tentang materi yang sudah dipelajari.</li> </ul>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa mengerjakan menggunakan ipad masing-masing</li> <li>❖ Guru memberikan waktu 30 menit</li> <li>❖ Siswa yang berhasil menjawab paling cepat dan paling banyak menjawab benar akan diberi 30 poin</li> <li>❖ Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya mengenai apa yang belum dipahami.</li> <li>❖ Guru melakukan evaluasi singkat untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.</li> <li>❖ Guru memberikan apresiasi atau penghargaan.</li> <li>❖ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini tentang mekanisme pasar.</li> </ul>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau	PERTEMUAN 3
Materi Pembelajaran : penyebab perubahan potensi sumber daya alam	
KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN
Pendahuluan (10 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam.</li> <li>❖ Meminta ketua kelas untuk memimpin doa.</li> <li>❖ Guru memeriksa kehadiran siswa.</li> <li>❖ Guru memotivasi siswa dan ice breaking agar lebih semangat.</li> <li>❖ Guru mengajak siswa mengingat kembali/mereview materi sebelumnya.</li> <li>❖ Guru memberikan pertanyaan pemandik</li> </ul> <p>1. Tahap penyajian kelas</p>
Kegiatan Inti (60 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan rencana pembelajaran dan tujuan pembelajaran hari itu.</li> <li>❖ Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum menggunakan komik.</li> <li>❖ Guru membagikan media komik melalui link Canva agar materi dan gambar dapat dilihat dengan jelas oleh siswa.  <a href="https://www.canva.com/design/DAGgBal8610/sQZqFffhXIKpfkAPR/evUfA/edit?utm_content=DAGgBal8610&amp;utm_">https://www.canva.com/design/DAGgBal8610/sQZqFffhXIKpfkAPR/evUfA/edit?utm_content=DAGgBal8610&amp;utm_</a> </li> </ul>

<p><b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b></p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</li> <li>Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</li> </ol> <p>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p><a href="#">campaign=designshare</a>  <a href="#">&amp;utm_medium=link2&amp;</a>  <a href="#">utm_source=sharebutton</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru menyampaikan komik secara menarik dan komunikatif.</li> <li>❖ Guru memberikan waktu bagi siswa untuk membaca komik pembelajaran.</li> <li>❖ Guru mengaitkan isi komik dengan materi pelajaran.</li> <li>❖ Guru memberikan contoh yang relevan sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya.</li> <li>❖ Guru memberikan pertanyaan atau tugas berbasis isi komik</li> <li>❖ Guru melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran menggunakan media komik</li> <li>❖ Siswa diminta membuat ringkasan poin-poin materi yang sudah dijelaskan</li> <li>❖ Guru memberikan tugas kegiatan lanjutan terhadap siswa tentang materi yang sudah dipelajari.</li> </ul>
<p><b>Penutup</b>  (10 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini tentang mekanisme pasar.</li> <li>❖ Guru menginformasikan kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.</li> <li>❖ Guru memberikan motivasi pembelajaran sebelum di tutup.</li> <li>❖ Guru menutup pelajaran dengan Hamdallah dan memberi salam.</li> </ul>



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>KRITERIA PENGUKURAN KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN</b>	
Kriteria pengukuran ketercapaian tujuan pembelajaran terdiri dari indikator ketercapaian pembelajaran	
<b>ASESMEN/PENILAIAN</b>	
Rubrik penilaian terlampir.	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asesmen diagnostik Siswa mampu menjawab beberapa pertanyaan pemantik dengan bahasa dan kepercayaan diri yang baik</li> <li>2. Asesmen formatif Siswa diberikan lembar kerja siswa (LKPD) untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi.</li> <li>3. Sikap / Afektif Memakai lembar observasi</li> </ol>	
<b>PENGAYAAN DAN REMEDIAL</b>	
<p>➤ Refleksi siswa</p> <p>Daftar pertanyaan yang dapat diberikan kepada peserta didik pada saat kegiatan refleksi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah kalian memahami materi yang disampaikan pada hari ini?</li> <li>2. Pada bagian mana yang belum kalian pahami?</li> <li>3. Apakah yang kalian lakukan jika kalian tidak memahami materi yang telah disampaikan?</li> <li>4. Apakah LKPD membantu kalian dalam memahami materi hari ini?</li> </ol> <p>➤ Refleksi guru</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah pembelajaran yang saya lakukan telah sesuai dengan apa yang saya rencanakan?</li> <li>2. Bagian manakah pada rencana pembelajaran yang perlu diperbaiki?</li> <li>3. Apakah yang saya dapat lakukan untuk memperbaiki bagian rencana tersebut?</li> <li>4. Apakah 100% siswa mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa % kira-kira yang mencapai tujuan pembelajaran?</li> <li>5. Apakah kesulitan yang dialami siswa yang tidak mencapai tujuan pembelajaran?</li> </ol> <p>Langkah yang dapat saya lakukan untuk membantu mereka?</p>	



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>BAGIAN 3 : LAMPIRAN</b>		
<b>LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK</b>		
© Lkpd ciptaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LKPD Kelompok dan LKPD individu (Terlampir)</li> <li>• Format penilaian (Terlampir)</li> </ul>	
<b>BAHAN BACAAN GURU DAN SISWA</b>		
+ Bahan bacaan guru:	<p>Listyani Dewi Istiqumah (2023) Buku Pegangan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP ISLAM AL AZHAR Kelas VII. Jakarta : Kepala Direktorat Dikdasmen YPI AL AZHAR.</p>	
+ Bahan bacaan siswa:	<p>Listyani Dewi Istiqumah (2023) Ilmu Pengetahuan Sosial SMP ISLAM AL AZHAR Kelas VII. Jakarta : Kepala Direktorat Dikdasmen YPI AL AZHAR.</p>	
<b>GLOSARIUM</b>		
State Islamic University Riau	Sumber daya alam	: Segala sesuatu yang berasal dari alam yang dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan
	Potensi SDA	: Kemampuan sumber daya alam untuk memberikan manfaat bagi manusia
	Konservasi	: Upaya untuk melindungi, melestarikan dll
	Eksplorasi	: Pemanfaatan SDA secara berlebihan
	Deforestasi	: Penggundulan hutan secara besar-besaran
	Polusi	: Pencemaran lingkungan oleh zat-zat berbahaya
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
SUSKA RIAU	<p>Listyani Dewi Istiqumah (2023) Ilmu Pengetahuan Sosial SMP ISLAM AL AZHAR Kelas VII. Jakarta : Kepala Direktorat Dikdasmen YPI AL AZHAR.</p>	

### Rubrik Penilaian

#### 1. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

- |                         |   |               |
|-------------------------|---|---------------|
| Teknik bentuk penilaian | : | Butir soal    |
|                         |   | Lkpd individu |

Tujuan Pembelajaran	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	No Soal

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menjelaskan definisi perubahan potensi sumber daya alam	Siswa mampu menjelaskan perubahan potensi sumber daya alam baik secara lisan maupun tulisan	
Membedakan macam-macam perubahan potensi sumber daya alam	Siswa dapat membedakan macam-macam perubahan potensi sumber daya alam yang bisa di perbaharui dan yang tidak bisa di perbaharui	
Menjelaskan faktor-faktor perubahan potensi sumber daya alam	Siswa mampu Menjelaskan faktor-faktor perubahan potensi sumber daya alam	

**2. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP)**

Kriteria	Tercapai	Tidak Tercapai
Siswa mampu menjelaskan perubahan potensi sumber daya alam baik secara lisan maupun tulisan		
Siswa dapat membedakan macam-macam perubahan potensi sumber daya alam yang bisa di perbaharui dan yang tidak bisa di perbaharui		
Siswa mampu menjelaskan faktor-faktor perubahan potensi sumber daya alam		

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

**3. Penilaian sikap**

- Teknik : Observasi
- Bentuk penilaian : Lembar observasi
- Butir sikap yang dinilai : Bekerja sama. Jujur, tanggung jawab

**Isikan skor penilaian sikap sesuai dengan rubrik di bawah ini :**

No.	Nama	Aspek perilaku yang dinilai			Jumlah skor	Predikat
		Bekerja	Jujur	Tanggung		



© Hak Cipta milik UIN Suska Riau	sama	jawab			
1. Dilarang mengungkapkan seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:					
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.					
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.					
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.					

### Rubrik Pedoman Penilaian Sikap

Aspek Yang Dinilai	Sub Indikator Aspek	Kriteria Penilian
Bekerja sama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu mengerjakan tugas kelompok yang diberikan</li> <li>• Terlibat aktif dalam kerja kelompok</li> <li>• Tidak mendahulukan kepentingan pribadi</li> <li>• Saling membantu dalam tugas kelompok</li> </ul>	4 = Jika 4 point dilakukan 3 = Jika 3 point dilakukan 2 = Jika 2 point dilakukan 1 = Jika 1 point dilakukan
Jujur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyontek saat post test</li> <li>• Tidak menjadi plagiat atas karya orang lain</li> <li>• Mengerjakan tugas yang diberikan sesuai kemampuan</li> <li>• Berani mengakui kekurangan</li> </ul>	4 = Jika 4 point dilakukan 3 = Jika 3 point dilakukan 2 = Jika 2 point dilakukan 1 = Jika 1 point dilakukan
Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan tugas individu dengan baik</li> <li>• Mengerjakan tugas kelompok sesuai pembagiannya</li> <li>• Menerima hasil apapun dengan lapang dada</li> <li>• Menyelesaikan tugas tepat waktu</li> </ul>	4 = Jika 4 point dilakukan 3 = Jika 3 point dilakukan 2 = Jika 2 point dilakukan 1 = Jika 1 point dilakukan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



UIN SUSKA RIAU

## Kurikulum Merdeka 2025

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kebutuhan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merujukkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Nama :**

**Kelas :**

# LKPD AKTIVITAS INDIVIDU



## LEMBAR AKTIVITAS



Kerjakan soal di bawah ini dengan baik dan denar !

1. **Jelaskan perbedaan antara sumber daya alam yang dapat diperbarui dan yang tidak dapat diperbarui! Sertakan masing-masing dua contohnya.**
2. **Apa saja fungsi dari hutan lindung? Mengapa keberadaan hutan lindung sangat penting bagi kehidupan manusia?**
3. **Jelaskan perbedaan antara kawasan suaka alam dan kawasan pelestarian alam beserta masing-masing contohnya!**
4. **Mengapa eksplorasi sumber daya alam secara berlebihan dapat menyebabkan perubahan potensi sumber daya alam?**
5. **Sebutkan dan jelaskan tiga potensi sumber daya alam kemaritiman Indonesia!**

Ttd

Muhammad al-habib

Good Luck



## Lampiran 2 Lembar Observasi Guru

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

#### Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips

##### A. Identitas

1. Nama Guru : \_\_\_\_\_
2. Hari/ Tanggal : \_\_\_\_\_
3. Pertemuan : \_\_\_\_\_

##### B. Petunjuk Pengisian Observasi

Berilah tanda *Check List* (✓) pada setiap kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan yang sudah dilakukan pada kegiatan pembelajaran *menggunakan media Komik*. dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:

Ya : 1 (Apabila guru melakukan aspek yang diamati)

Tidak : 0 (Apabila guru tidak melaksanakan aspek yang diamati)

##### C. Penilaian Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya (1)	Tidak (0)
1.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum menggunakan komik		
2.	Guru membagikan media komik melalui link Canva agar materi dan gambar dapat dilihat dengan jelas oleh siswa.		
3.	Guru menyampaikan materi menggunakan media komik secara menarik dan komunikatif		
4.	Guru memberikan waktu bagi siswa untuk membaca komik pembelajaran.		
5.	Guru mengaitkan isi komik dengan materi pelajaran		
6.	Guru memberikan contoh yang relevan sehingga		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	memudahkan siswa untuk memahaminya.		
7.	Guru memberikan pertanyaan atau tugas berbasis isi komik		
8.	Guru melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran menggunakan media komik		
9.	Siswa diminta membuat ringkasan poin-poin materi yang sudah dijelaskan		
10.	Guru memberikan tugas kegiatan lanjutan terhadap siswa tentang materi yang sudah dipelajari.		
11.	Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya mengenai apa yang belum dipahami.		
12.	Guru melakukan evaluasi singkat untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.		
13.	Guru memberikan apresiasi atau penghargaan		
<b>Jumlah Skor</b>			

Presentase nilai rata-rata = jumlah skor x 100%

13

Tarif kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu:

- 81-100% : Sangat baik
- 61-80% : Baik
- 41-60% : Cukup
- 21-40% : Kurang
- 0-20% : Sangat kurang

Pekanbaru, .....2025

(Observer)

( )



### Lampiran 3 Kisi-kisi Angket

#### KISI-KISI ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

NO	Indikator Motivasi Belajar	Pernyataan	Nomor Butir Pernyataan
1. State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	Saya memiliki tujuan yang jelas ketika belajar IPS	1
		Saya memiliki keinginan untuk mendapatkan nilai yang tinggi dalam pembelajaran IPS.	2
		Saya memiliki rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan ketika belajar.	3
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.	Saya merasa perlu untuk belajar IPS.	4
		Saya mempelajari materi pembelajaran pada malam hari sebelum berangkat sekolah.	5
		Saya selalu bertanya kepada guru mengenai materi yang tidak dipahami.	6
		Saya tidak pernah bermain-main dalam belajar.	7
3. State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau	Adanya harapan dan cita-cita di masa depan.	Saya memiliki rencana untuk melanjutkan pendidikan di bidang IPS.	8
		Saya memiliki keinginan untuk menggapai cita-cita	9
		Saya memiliki semangat yang tinggi dalam belajar IPS.	10
4.	Adanya penghargaan dalam belajar.	Saya merasa dihargai oleh guru dan teman-teman didalam kelas.	11
		Saya merasa senang ketika	12

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<b>© Hak cipta milik UIN Sultan Syarif Kasim Riau</b> <b>State I</b>	<b>5.</b> <b>Riau</b>	Adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran.	mendapatkan puji dari guru dan teman-teman ketika mendapatkan nilai yang tinggi.	
			Saya merasa bersemangat untuk belajar agar mendapat penghargaan dari guru dan teman-teman.	13
			Saya memiliki rasa bangga ketika mendapatkan nilai IPS yang memuaskan.	14
<b>6.</b> <b>Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau</b>	<b>State II</b>	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	Saya merasa senang belajar IPS karena kondisi kelas yang sangat tenang.	15
			Saya merasa setiap tugas yang menantang merupakan sesuatu yang menyenangkan.	16
			Saya merasa senang belajar IPS karena kegiatan pembelajaran menarik dan interaktif.	17
<b>7.</b> <b>State III</b>	<b>State III</b>	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	Siswa merasa senang ketika belajar IPS menggunakan berbagai media pembelajaran.	18
			Saya merasa nyaman ketika belajar di ruangan kelas.	19
			Saya memiliki akses ke sumber daya pembelajaran IPS yang memadai, seperti buku dan internet.	20
<b>8.</b> <b>State IV</b>	<b>State IV</b>	Adanya lingkungan belajar yang kondusif.	Saya memiliki rasa aman dalam melakukan kegiatan pembelajaran.	21



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 4 Angket Motivasi Belajar Siswa

### ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

#### PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

##### A. Identitas Responden

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas/Semester : \_\_\_\_\_

Tanggal Pengisian : \_\_\_\_\_

##### B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan tanda (✓) pada kolom sesuai dengan apa yang dirasakan saat berlangsungnya proses pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran (Komik).
3. Angket ini bukan merupakan tes sehingga jawaban yang diberikan tidak akan mempengaruhi nilai, serta jawaban yang diberikan akan terjamin kerahasiaannya.
4. Pilihlah jawaban yang disediakan disamping pernyataan motivasi belajar dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS) : 5

Setuju (S) : 4

Ragu-ragu (R) : 3

Tidak Setuju (TS) : 2

Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

NO	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Skor
		SS	S	RG	TS	STS	
1	Saya memiliki tujuan yang jelas ketika belajar IPS						
2	Saya memiliki keinginan untuk mendapatkan nilai yang tinggi dalam pembelajaran IPS.						
3	Saya merasa perlu untuk belajar IPS.						
4	Saya mempelajari materi pembelajaran pada malam hari sebelum berangkat sekolah.						
5	Saya selalu bertanya kepada guru mengenai						

<b>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</b> a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.	6	materi yang tidak dipahami.						
	7	Saya tidak pernah bermain-main dalam belajar.						
	8	Saya memiliki semangat yang tinggi dalam belajar IPS.						
	9	Saya merasa dihargai oleh guru dan teman-teman didalam kelas.						
	10	Saya merasa bersemangat untuk belajar agar mendapat penghargaan dari guru dan teman-teman.						
	11	Saya memiliki rasa bangga ketika mendapatkan nilai IPS yang memuaskan.						
	12	Saya merasa senang belajar IPS karena kondisi kelas yang sangat tenang.						
	13	Saya merasa setiap tugas yang menantang merupakan sesuatu yang menyenangkan.						
	14	Siswa merasa senang belajar IPS karena kegiatan pembelajaran menarik dan interaktif.						
	15	Saya merasa senang ketika belajar IPS menggunakan berbagai media pembelajaran.						
	16	Saya merasa nyaman ketika belajar di ruangan kelas.						
	17	Saya memiliki akses ke sumber daya pembelajaran IPS yang memadai, seperti buku dan internet.						
	<b>Jumlah Skor</b>							

## Lampiran 5 Hasil Penyebaran Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa

### Hasil Penyebaran Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa

#### Untuk Pengujian Validitas dan Reliabilitas Kelas VII.A dan VIII.C

NO	NAMA SISWA	Butir Angket																					Total
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	Y17	Y18	Y19	Y20	Y21	
1	Siswa 1	4	5	3	4	3	4	3	3	5	4	4	5	4	5	3	3	4	4	4	4	4	82
2	Siswa 2	4	5	3	5	3	3	4	3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	89	
3	Siswa 3	3	5	4	5	3	4	5	3	5	5	3	5	3	4	4	4	4	5	5	4	88	
4	Siswa 4	3	4	4	4	3	3	5	2	5	3	3	4	4	4	2	3	2	4	4	4	4	74
5	Siswa 5	4	5	4	4	3	5	3	2	5	3	4	3	3	5	5	5	4	5	5	5	3	85
6	Siswa 6	3	5	3	4	2	3	2	3	5	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	71
7	Siswa 7	4	4	3	4	4	3	3	3	5	4	3	3	1	5	2	3	4	3	4	4	4	73
8	Siswa 8	4	5	5	4	3	3	2	3	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	83
9	Siswa 9	4	5	5	4	3	4	2	2	5	4	4	4	2	3	2	4	5	4	4	3	4	77
10	Siswa 10	4	5	3	4	3	5	3	3	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	82
11	Siswa 11	4	5	4	5	3	4	4	3	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	91
12	Siswa 12	3	5	3	4	3	5	3	2	5	3	3	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	78
13	Siswa 13	4	4	4	4	2	4	3	2	5	3	3	5	5	5	3	3	3	3	4	4	4	77
14	Siswa 14	5	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	4	5	3	3	4	3	4	4	84
15	Siswa 15	5	4	4	4	2	3	4	4	5	3	2	4	2	5	2	3	4	4	3	4	3	74
16	Siswa 16	5	5	3	4	3	4	3	3	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	83
17	Siswa 17	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	93

18	Siswa 18	5	5	5	5	5	5	1	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	4	95	
19	Siswa 19	3	4	4	4	1	4	4	2	5	3	4	3	3	4	3	5	3	4	4	5	5	77
20	Siswa 20	4	4	4	5	2	3	1	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	85
21	Siswa 21	4	5	4	3	2	5	4	1	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5	87
22	Siswa 22	3	4	2	3	1	2	3	4	5	3	3	5	3	4	3	3	2	3	4	4	3	67
23	Siswa 23	4	5	4	4	3	4	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	91
24	Siswa 24	4	5	5	5	3	3	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	86
25	Siswa 25	3	5	3	4	2	3	2	5	5	3	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	80
26	Siswa 26	4	4	3	4	2	5	4	5	5	4	3	5	3	5	4	4	4	4	4	4	4	84
27	Siswa 27	4	5	3	5	3	3	3	4	5	3	5	5	3	5	3	4	4	5	5	4	5	86
28	Siswa 28	4	5	5	5	3	3	3	4	5	4	5	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	85
29	Siswa 29	4	5	3	5	3	2	3	3	3	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	3	4	83
30	Siswa 30	5	5	3	5	3	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	92
31	Siswa 31	4	5	3	5	3	4	3	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	93
32	Siswa 32	5	5	3	5	3	4	3	5	5	4	4	4	5	5	3	4	3	4	4	4	4	86
33	Siswa 33	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	5	2	4	4	5	4	5	4	89
34	Siswa 34	3	5	3	4	3	2	2	5	5	3	4	5	3	5	4	4	5	5	4	4	4	82
35	Siswa 35	3	5	4	1	1	3	2	3	4	3	3	4	3	5	4	3	3	3	3	4	4	68
36	Siswa 36	4	5	5	4	3	3	4	2	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	89
37	Siswa 37	1	4	3	3	5	2	1	5	5	4	3	5	3	4	1	3	3	2	4	3	2	66
38	Siswa 38	4	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	4	4	86
39	Siswa 39	4	5	3	5	3	3	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	93
Jumlah		151	186	143	165	111	138	128	127	190	147	153	173	145	184	137	154	151	158	167	164	162	3234
r Hitung		0,585	0,565	0,252	0,691	0,332	0,357	0,512	-0,049	0,073	0,622	0,658	0,235	0,546	0,437	0,611	0,674	0,611	0,661	0,563	0,473	0,631	



## Lampiran 6 Uji Validitas Instrumen Angke

## Validitas Uji Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa









## Lampiran 7 Uji Reliabilitas Instrumen Angket

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.836	21

### Lampiran 8 Rekap Nilai Angket Awal Kelas Eksperimen

#### Angket Awal kelas Eksperimen 7c

NO	NAMA SISWA	Butir Angket																	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Siswa 1	5	5	4	3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	76	
2	Siswa 2	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	79
3	Siswa 3	5	5	5	3	4	5	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	5	71
4	Siswa 4	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	67
5	Siswa 5	3	5	4	2	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	66
6	Siswa 6	4	5	4	3	4	3	4	5	4	5	2	5	4	4	5	5	4	70
7	Siswa 7	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	1	4	2	3	4	4	5	61
8	Siswa 8	4	5	5	4	4	3	5	3	4	5	5	5	5	4	4	5	5	75
9	Siswa 9	4	4	4	5	4	3	2	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	63
10	Siswa 10	4	5	4	4	3	2	4	3	2	5	3	4	4	5	4	4	4	64
11	Siswa 11	3	4	4	5	3	4	4	3	4	5	4	5	5	4	5	4	4	70
12	Siswa 12	4	5	4	4	5	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	76
13	Siswa 13	4	5	4	4	3	3	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	72	
14	Siswa 14	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	75	
15	Siswa 15	4	5	4	4	3	4	4	3	2	5	3	4	4	4	4	4	65	
16	Siswa 16	4	4	5	3	4	3	4	4	3	5	4	3	3	4	5	4	3	65
17	Siswa 17	3	5	4	4	5	3	4	3	1	5	5	5	5	5	5	5	5	72
18	Siswa 18	5	5	4	3	3	4	4	4	3	5	3	4	5	5	4	4	4	69
19	Siswa 19	3	5	4	2	4	3	2	3	3	4	3	2	3	4	5	3	5	58

### Lampiran 9 Rekap Nilai Angket Akhir Kelas Eksperimen

#### Angket Akhir Kelas Eksperimen 7c

N O	NAMA SISWA	Butir Angket															Sko r	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	
1	Siswa 1	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	83
2	Siswa 2	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	82
3	Siswa 3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	81
4	Siswa 4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	78
5	Siswa 5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	79
6	Siswa 6	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	80
7	Siswa 7	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	79
8	Siswa 8	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	84
9	Siswa 9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	84
10	Siswa 10	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	77
11	Siswa 11	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	81
12	Siswa 12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	85
13	Siswa 13	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	81
14	Siswa 14	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	83
15	Siswa 15	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5	4	5	5	5	4	5	78
16	Siswa 16	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	77
17	Siswa 17	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	82
18	Siswa 18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	82
19	Siswa 19	4	5	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	5	4	72

### Lampiran 10 Rekap Nilai Angket Awal Kelas Kontrol

#### Angket Awal Kelas Kontrol 7b

NO	NAMA SISWA	Butir Angket															Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	Siswa 1	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	2	4	4	4	5	3	69
2	Siswa 2	5	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	5	72
3	Siswa 3	5	5	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	80
4	Siswa 4	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	74
5	Siswa 5	5	4	5	3	3	4	4	5	3	3	5	2	4	3	4	5	65
6	Siswa 6	4	4	3	4	3	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	3	70
7	Siswa 7	4	3	4	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	5	4	72
8	Siswa 8	5	5	3	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	5	2	4	68
9	Siswa 9	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	3	76
10	Siswa 10	4	5	5	4	4	3	4	4	3	5	5	5	4	3	4	4	70
11	Siswa 11	4	3	4	4	5	4	5	3	3	4	2	4	4	4	4	3	64
12	Siswa 12	4	4	3	3	4	4	4	5	4	5	4	5	2	4	2	4	64
13	Siswa 13	4	4	4	4	5	2	5	3	5	5	4	4	5	3	4	5	70
14	Siswa 14	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	3	3	5	5	4	75
15	Siswa 15	4	5	5	5	5	5	4	3	5	4	5	4	3	4	4	5	74
16	Siswa 16	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	3	4	5	5	75
17	Siswa 17	5	4	5	4	4	4	3	3	4	5	5	4	3	3	5	4	70
18	Siswa 18	4	4	4	4	4	5	2	4	5	2	3	5	4	4	5	3	66
19	Siswa 19	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	68

### Lampiran 11 Rekap Nilai Angket Akhir Kelas Kontrol

#### Angket Akhir Kelas Kontrol 7b

NO	MANA SISWA	Butir Angket																	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Siswa 1	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	83
2	Siswa 2	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	78
3	Siswa 3	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	79
4	Siswa 4	5	5	3	5	4	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	74
5	Siswa 5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	78
6	Siswa 6	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	79
7	Siswa 7	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	75
8	Siswa 8	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	3	4	4	76
9	Siswa 9	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	81
10	Siswa 10	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	78
11	Siswa 11	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	77
12	Siswa 12	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	3	4	3	4	4	73
13	Siswa 13	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	76
14	Siswa 14	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	79
15	Siswa 15	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	80
16	Siswa 16	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	79
17	Siswa 17	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	75
18	Siswa 18	4	4	3	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	70
19	Siswa 19	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	78

## Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru Menggunakan Media Komik

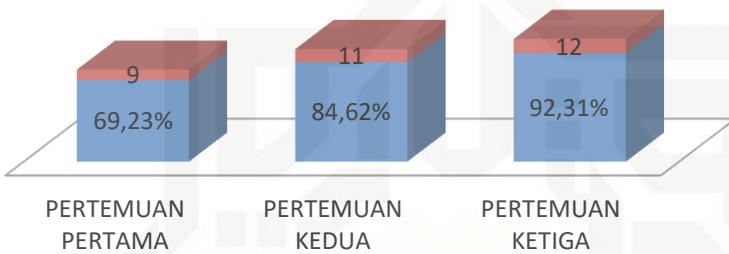
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Rekapitulasi Observasi Guru Menggunakan Media Komik

■ PERSENTASE ■ SKOR



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Lampiran 13 Rekapitulasi Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Rekapitulasi Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

NO	Kode Siswa	KELAS EKSPERIMENT		NO	Kode Siswa	KELAS KONTROL	
		PRE-TEST	POST-TEST			PRE-TEST	POST-TEST
1	APS	76	83	1	AM	69	83
2	ANP	79	82	2	AMZ	72	78
3	FA	71	81	3	AR	80	79
4	FFG	67	78	4	AKG	74	74
5	FA	66	79	5	DA	65	78
6	CAA	70	80	6	DAR	70	79
7	KSD	61	79	7	DM	72	75
8	KKP	75	84	8	FA	68	76
9	KAN	63	84	9	KZ	76	81
10	MAGR	64	77	10	MT	70	78
11	MFA	70	81	11	MHA	64	77
12	MAM	76	85	12	MA	64	73
13	NAE	72	81	13	MDS	70	76
14	PLE	75	83	14	MF	75	79
15	RR	65	78	15	MA	74	80
16	SSAH	65	77	16	MHN	75	79
17	VA	72	82	17	MK	70	75
18	ZHF	69	82	18	SA	66	70
19	ZEK	58	72	19	SAS	68	78
Total		1314	1528	Total		1342	1468
Rata-rata		69,1579	80,4211	Rata-rata		70,6316	77,2632



## Lampiran 14 Output Descriptive Statistics

	N	Statistics			
		Pre-Test Eksperimen	Post-Test Eksperimen	Pre-Test Kontrol	Post-Test Kontrol
Valid	19	19	19	19	19
Missing	0	0	0	0	0
Mean	69.16	80.42	70.63	77.26	
Std. Error of Mean	1.307	.723	.998	.692	
Median	70.00	81.00	70.00	78.00	
Mode	65 <sup>a</sup>	81 <sup>a</sup>	70	78 <sup>a</sup>	
Std. Deviation	5.699	3.150	4.349	3.016	
Variance	32.474	9.924	18.912	9.094	
Range	21	13	16	13	
Minimum	58	72	64	70	
Maximum	79	85	80	83	
Sum	1314	1528	1342	1468	

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown



## Lampiran 15 Output Uji Normalitas

Tests of Normality

kelas	Statistic	df	Sig.	Shapiro-Wilk		
				Statistic	df	Sig.
belajar siswa	pre-test eksperimen	.111	.200 <sup>*</sup>	.977	19	.909
	post-test eksperimen	.152	.200 <sup>*</sup>	.937	19	.232
	pre-test kontrol	.137	.200 <sup>*</sup>	.966	19	.693
	post-test kontrol	.175	.126	.966	19	.694

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

a. Lilliefors Significance Correction

## Lampiran 16 Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1		df2		Sig.
		df1	df2			
MOTIVASI BELAJAR SISWA	Based on Mean	.049	1	36	.827	
	Based on Median	.053	1	36	.819	
	Based on Median and with adjusted df	.053	1	35.989	.819	
	Based on trimmed mean	.033	1	36	.856	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan dan memperanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang Undang  
1. Dilarang mengutip seluruh atau sebagian  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 17 Output Uji Independent Sample T Test

### Group Statistics

	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Mean	Std. Error
motivasi belajar siswa	post-test eksperimen	19	80.42	3.150	.723	
	post-test kontrol	19	77.26	3.016	.692	

### Independent Samples Test

Motivasi Belajar Siswa		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower
		F	Sig.						
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	.049	.827	3.156	36	.003	3.158	1.000	1.129 5.187
	Equal variances not assumed			3.156	35.931	.003	3.158	1.000	1.129 5.187



## Lampiran 18 Output Uji N-Gain Score

### UJI N-GAIN EKSPERIMENT

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	19	.50	1.00	.7239	.13387
Ngain_persen	19	50.00	100.00	72.3870	13.38720
Valid N (listwise)	19				

### UJI N-GAIN KONTROL

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	19	-.20	.88	.4264	.24267
Ngain_Persen	19	-20.00	87.50	42.6419	24.26681
Valid N (listwise)	19				

### Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji N-Gain Score

No	Kelas Eksperimen	No	Kelas Kontrol
	N-Gain Score(%)		N-Gain Score (%)
1	77,78	1	87,50
2	50,00	2	46,15
3	71,43	3	-20,00
4	61,11	4	0,00
5	68,42	5	65,00
6	66,67	6	60,00
7	75,00	7	23,08
8	90,00	8	47,06
9	95,45	9	55,56
10	61,90	10	53,33
11	73,33	11	61,90
12	100,00	12	42,86
13	69,23	13	40,00
14	80,00	14	40,00
15	65,00	15	54,55
16	60,00	16	40,00
17	76,92	17	33,33
18	81,25	18	21,05
19	51,85	19	58,82
Rata-Rata	72,3870	Rata-Rata	42,6419
Max	100,00	Max	87,50
Min	50,00	Min	-20,00

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## Lampiran 19 Dokumentasi

### ©Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau





## Lampiran 20 Balasan Surat Permohonan Pra Riset

### YAYASAN PESANTREN ISLAM AL AZHAR SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM AL AZHAR 37

Jl. Swakarya No. 17 Kel. Tuah Karya, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru - Riau

tel. (0761) 8419885, 0812 8867644 E-mail : yplia\_niau@al-azhar.or.id Website : <http://www.yplia-niau.al-azhar.or.id>

: 552/II/E/YPIA-SMPIA-37/1446.2025

: -

: Balasan Surat Permohonan Pra Riset

21 Sya'ban 1446 H.

20 Februari 2025 M.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tanpa mencantumkan sumber

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penilaian kritis atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak diunggulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

©Hak cipta milik UIN Suska Riau  
RENTAL

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

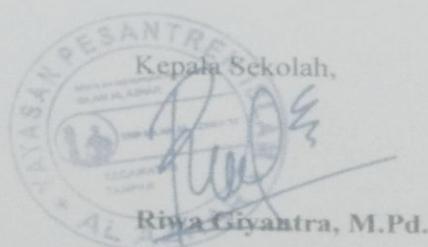
Demikian surat balasan ini kami sampaikan, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapan terima kasih.

Billahit ta'fiq wal hidayah

Wassalamualaikum w.w

Demikian surat balasan ini kami sampaikan, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapan terima kasih.

Demikian surat balasan ini kami sampaikan, atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapan terima kasih.





## Lampiran 21 Mohon Izin Melakukan Riset



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
كلية التربية والتعليم  
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING  
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647  
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: effak\_uinsuska@yahoo.co.id

Noor : B-5870/Un.04/F.II/PP.00.9/02/2025  
Sifat : Biasa  
Lamp. : 1 (Satu) Proposal  
Hak : Mohon Izin Melakukan Riset

Pekanbaru, 21 Februari 2025

Kepada  
Yth. Kepala  
SMP Islam Al Azhar 37 Pekanbaru  
Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama	: Muhammad Alhabib
NIM	: 12111410568
Semester/Tahun	: VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi	: Tadris IPS
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ISLAM AL-AZHAR 37 PEKANBARU  
Lokasi Penelitian : SMP Islam Al Azhar 37 Pekanbaru

Waktu Penelitian : 3 Bulan (21 Februari 2025 s.d 21 Mei 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam,

a.n. Rektor  
Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag. \*

NIP 19650521 199402 1 001

Tembusan :  
Rektor UIN Sultan Syarif Kasim Riau



## Lampiran 22 Surat Telah Melakukan Riset



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
PESANTREN ISLAM AL AZHAR 37

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama

: Riwa Giyantra, M.Pd.

Jabatan

: Kepala SMP Islam Al Azhar 37 Pekanbaru

Alamat Kantor

: Yayasan Pesantren Islam Al Azhar Cabang Riau,  
Jl. Swakarya No. 17, Kel. Tuah Karya, Kec. Tampan,  
Kota Pekanbaru – Riau.

dengan ini menerangkan

:

Nama

: Muhammad Al-Habib

NIM

: 12111410568

Program Studi

: Tadris IPS

Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan penelitian di SMP Islam Al Azhar 37 Pekanbaru dengan judul ‘Pengaruh Penggunaan Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SMP Islam Al Azhar 37 Pekanbaru’ dari tanggal 21 Februari - 21 Mei 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Bilalit taufiq wal hidayah*

*Wassalamualaikum w.w*

Yayasan Pesantren Islam Al Azhar 37  
University of Sultan Syarif Kasim Riau



Kepala Sekolah,

Riwa Giyantra, M.Pd.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Lampiran 23 Kegiatan Bimbingan Proposal dan Skripsi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merupakan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**كلية التربية والتعليم**  
**FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING**  
 Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21529

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA**  
**SKRIPSI MAHASISWA**

- Jenis yang dibimbing :  
 a. seminar usul Penelitian :  
 b. Penulisan Laporan Penelitian :  
 Nama Pembimbing :  
 a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 196603032006042013  
 Nama Mahasiswa : Muhammad Al-Habib  
 Nomor Induk Mahasiswa : 12111410568  
 Kegiatan : Bimbingan Proposan dan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1	08 Januari 2025	Proposal Bab I		
2	9 Januari 2025	Proposal Bab II		
3	10 Januari 2025	Proposal Bab III		
4	10 Januari 2025	Proposal Bab IV		
5	10 Januari 2025	Acc Proposal		
6	10 Juni 2025	Skripsi Bab I - II		
7	13 Juni 2025	Skripsi Bab III - IV		
8	14 Juni 2025	Skripsi Bab V		
9	15 Juni 2025	Lampiran, media, & Penghorman		
10	16 Juni 2025	Abstrak		
11	16 Juni 2025	Acc Abstrak		
12	16 Juni 2025	Acc Skripsi		

Pekanbaru, 26 Juni 2025  
 Pembimbing

Dr. Hj. Devi Arisanti, M.A.  
 NIP. 197912272005012009

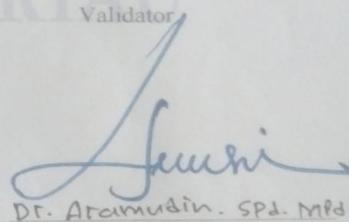


- Hak cipta milik UIN Suska Riau**
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Yang bertanda tangan di bawah ini**
- Dr. Atamudin, SPd, MPd.**  
Dosen S2 PGMI
- UIN Suska Riau**
- Dengan ini menyatakan bahwa variasi media pembelajaran atas nama**
- Nama : Muhammad Al-habib**
- NIM : 12111410568**
- Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru**
- Telah diperiksa dan dinyatakan layak / tidak layak untuk digunakan lebih lanjut**
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau**

**SURAT KETERANGAN**

Pekanbaru, 15. mei 2025

Validator

  
Dr. Atamudin, SPd, MPd



## Lampiran 25 Surat Validator Media

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**©Hak cipta milik UIN Suska Riau**

Yang bertanda tangan di bawah ini

Muhammad Itham Syarif. M.Pd  
Dosen Tadris IPA

Nama  
Pekanbaru  
Status  
Instansi

### SURAT KETERANGAN

Dengan ini menyatakan bahwa variasi media pembelajaran atas nama

Nama : Muhammad Al-habib  
NIM : 12111410568  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37

Pekanbaru

Telah diperiksa dan dinyatakan layak /tidak layak untuk digunakan lebih lanjut

Pekanbaru, 15. mei 2025

Validator

M. Itham Syarif, M.Pd.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Lampiran 26 Media Komik

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak cipta milik UIN Suska Riau



<https://anyflip.com/olmey/ipkb/>



©

Hak cipta milik UIN SUSKA RIAU

University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



## RIWAYAT HIDUP PENULIS

Muhammad Al-Habib, lahir di Lirik pada tanggal 30 Maret 2001. Penulis merupakan anak ke dua dari tiga bersaudara, dari pasangan Ayahanda Herfianto Isfia dan Ibunda Martatik. Penulis memulai jenjang pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 019 Danau Tiga, Kec. Rengat Barat, Kab. Indragiri Hulu, Provinsi Riau dan lulus padat tahun 2014. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Modern Syamsuddin Buluh Rampai, Kec. Seberida, Kab. Indragiri Hulu, Provinsi Riau dan lulus pada tahun 2017. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Modern Syamsuddin Buluh Rampai Kec. Seberida, Kab. Indragiri Hulu, Provinsi Riau dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikan Strata-1 (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial jalur SPAN-PTKIN dan lulus pada tahun 2025. Pada tahun 2024 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Candirejo, Kec. Pasir Penyu, Kab. Indragiri Hulu, Provinsi Riau. Kemudian penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.

Atas berkat rahmat Allah Swt, serta do'a dan dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru”**, dibawah bimbingan Ibuk Dra. Hj. Sakilah M.Pd. dan dinyatakan lulus pada sidang munaqasyah pada tanggal 15 Muhamarram 1447 H/ 11 Juli 2025 M dan berhak menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan predikat Cumlaude.