ABSTRAK

Skripsi dengan Judul **"Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis *Comic Life 3* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar**" ini ditulis oleh Aqunia Tiara Sankaradi, NIM. 126205202177, Pembimbing Dr. Muniri, M.Pd.

Kata Kunci : *Media Comic Life 3, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar*

Masalah yang sering terjadi sekarang dalam pembelajaran matematika adalah bagaimana mengajar matematika menjadi lebih baik. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar masih sangat minim sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang sifatnya ceramah sehingga memengaruhi prestasi belajar siswa yang sebagian besar masih berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Mengajar hanya dengan ceramah dan berpegangan dengan buku pelajaran adalah hal biasa, serta cenderung pembelajaran hanya berpusat pada guru. Pemahaman siswa terhadap konsep matematika menjadi salah satu landasan tercapainya motivasi dan prestasi belajar. Untuk itu salah satu alternatif yang mampu mendukung upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar, yaitu dengan menerapkan penggunaan media komik berbasis *Comic Life* yang digunakan untuk alat komunikasi penyampaian materi kepada siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik berbasis *Comic Life 3* terhadap motivasi belajar. 2) Untuk mengetahui perbandingan rata rata nilai tes prestasi belajar siswa dengan menggunakan media komik berbasis *Comic Life 3* dan konvensional. 3) Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media komik berbasis Comic Life 3 terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini yaitu *quasi experimental design* yang didesain *Posstest-Only Control Design*. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Populasi yang digunakan yaitu siswa MIN 2 Blitar sedangkan sampel yang akan diteliti yaitu kelas III-A kelompok kelas kontrol yang berjumlah 26 siswa dan kelas III-B kelompok kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, angket tertutup motivasi belajar dan tes *pretest posstest* prestasi belajar. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis (uji *independent samples T-Test* dan uji *Multi Analysis of Variance*) dengan bantuan aplikasi SPSS 25.0.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Media komik berbasis *Comic Life 3* memiliki pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika materi bangun datar pada taraf signifikan sebesar 0,001 < 0,05. 2) pembelajaran konvensional kurang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata nilai *posttest* siswa kelas yang menggunakan media komik sebesar 83,93 dan kelas dengan pembelajaran konvensional sebesar 66,73. 3) Ada pengaruh yang signifikan media komik berbasis *Comic Life 3* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar pada taraf signifikan sebesar 0,000.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of Using Comic Media Based on Comic Life 3 on Motivation and Learning Achievement in Mathematics Subjects with Flat Structure Material at State Ibtidaiyah Madrasah 2 Blitar" was written by Aqunia Tiara Sankaradi, NIM. 126205202177, Supervisor Dr. Muniri, M.Pd.

Keywords: Media Comic Life 3, Learning Motivation, Learning Achievement

The problem that often occurs now in mathematics learning is how to teach mathematics better. The learning media used by teachers in the teaching and learning process is still very minimal, causing students to feel bored with lecture-based learning, thus affecting student learning achievement, most of which are still below the minimum completeness criteria. Teaching only by lectures and using textbooks is commonplace, and learning tends to be centered only on the teacher. Students' understanding of mathematical concepts is one of the foundations for achieving motivation and learning achievement. For this reason, one alternative that can support efforts to increase motivation and learning achievement is by implementing the use of Comic Life-based comic media which is used as a communication tool for delivering material to students.

The aims of this research are 1) To determine the effect of using comic media based on Comic Life 3 on learning motivation. 2) To find out the comparison of the average student achievement test scores using comic media based on Comic Life 3 and conventional ones. 3) To determine the influence of the use of comic media based on Comic Life 3 on students' motivation and learning achievement in mathematics subjects with flat shapes at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Blitar.

The research approach used is a quantitative approach. This type of research is a quasi experimental design designed by Posttest-Only Control Design. The sampling technique used was purposive sampling. The population used is State Ibtidaiyah Madrasah 2 Blitar students, while the samples to be studied are class III-A, the control class group, totaling 26 students, and class III-B, the experimental class group, totaling 28 students. The data collection techniques used were documentation, closed questionnaires on learning motivation and pretest posttest learning achievement. Data analysis in this study used prerequisite tests (normality test and homogeneity test) and hypothesis testing (independent samples T-Test and Multi Analysis of Variance test) with the help of the SPSS 25.0 application.

The results of this research show that 1) Comic media based on Comic Life 3 has an influence on increasing student learning motivation in mathematics lessons on plane figures at a significant level of $0.001 < 0.05$. 2) Conventional learning is less effective in improving student learning achievement in mathematics subjects. This is proven by the average posttest score for students in classes using comic media of 83.93 and classes using conventional learning of 66.73. 3) There is a significant influence of comic media based on Comic Life 3 on students' motivation and learning achievement in mathematics subjects with flat shapes at State Ibtidaiyah Madrasah 2 Blitar at a significant level of 0.000.

خلاصة

هذه الأطروحة بعنوان "تأثير استخدام الوسائط الكوميدية المبنية على الحياة الكوميدية ٣ على التحفيز والتحصيل التعليمي في مواد الرياضيات ذات البنية المسطحة في المدرسة الابتدائية نيجري ٢ بليتار" كتبها أكونيا تيارا سانكارادي، نيم ١٢٦٢٠٥٢٠٢١٧٧ المشرف د. منيري املاجستير .

الكلمات المفتاحية: الحياة الكوميدية الإعلامية ٣، دافعية التعلم، التحصيل التعليمي

المشكلة التي تحدث غالبًا الآن في تعلم الرياضيات هي كيفية تدريس الرياضيات بشكل أفضل. لا تزال وسائل التعلم التي يستخدمها المعلمون في عملية التدريس والتعلم ضئيلة للغاية، مما يجعل الطلاب يشعرون بالملل من التعلم القائم على المحاضرات، مما يؤثر على التحصيل التعليمي للطلاب، والتي لا يزال معظمها أقل من الحد الأدنى لمعايير الاكتمال (كيه كيه إم). يعد التدريس من خلال المحاضرات واستخدام الكتب المدرسية أمرًا شائعًا، ويميل التعلم إلى التركيز على المعلم فقط. يعد فهم الطلاب للمفاهيم الرياضية أحد أسس تحقيق الدافعية والتحصيل التعليمي. لهذا السبب، أحد البدائل التي يمكن أن تدعم الجهود المبذولة لزيادة التحفيز والتحصيل التعليمي هو تنفيذ استخدام الوسائط الكوميدية المبنية على الحياة الكوميدية والتي تُستخدم كأداة اتصال لتوصيل المواد للطلاب.

هداف هذا البحث هي ١) تحديد تأثير استخدام الوسائط المصورة المبنية على الحياة الهزلية ٣ على الدافع للتعلم. ٢) لمعرفة المقارنة بين متوسط درجات اختبار تحصيل الطلاب باستخدام الوسائط المصورة على أساسالحياة الهزلية ٣ والتقليدية. ٣) تحديد تأثير استخدام الوسائط المصورة المبنية علىلحياة الكوميدية ٣ حول دافعية الطلاب والتحصيل التعليمي في مواد الرياضيات ذات الأشكال المسطحة في المدرسة الإبتضائية نيجري ٢ بليتار.

نهج البحث المستخدم هو النهج الكمي. هذا النوع من الأبحاث هو تصميم شبه تجريبي صممه تصميم التحكم البعدي فقط. وكانت تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ العينات الهادفة. المجتمع المستخدم هو طلاب المدرسة الإبتدائية نيجيري ٢ بليتار، أما العينة المراد دراستها فهي الصف ٣ -أ مجموعة الصف الضابط والبالغ عددها ٢٦ طالبا والفصل ٣- ب مجموعة الفصل التجريبي والبالغ عددها ٢٨طالبا. وكانت تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي التوثيق والاستبيانات المغلقة حول دافعية التعلم والاختبار القبلي والتحصيل التعليمي. استخدم تحليل البيانات في هذه الدراسة اختبارات المتطلبات الأساسية (اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس) واختبار الفرضيات (عينات مستقلة اختبارس- واختبار التحليل المتعدد للتباين) مساعدة تطبيق برنامج ٠.٢٥.

أظهرت نتائج هذا البحث أن ١) الوسائط المصورة المبنية على للحياة الكوميدية ٣ تأثير في زيادة دافعية التعلم لدى الطلاب في دروس الرياضيات على الأشكال المستوية عند مستوى معنوي ٠,٠٠١>٠,٠٥ .٢) التعلم التقليدي أقل فعالية في تحسين التحصيل التعليمي للطلاب في موضوعات الرياضيات. تم إثبات ذلك من خلال متوسط درجات الاختبار البعدي للطلاب في الفصول التي تستخدم الوسائط المصورة البالغة ٩٣,٨٣ والفصول التي تستخدم التعلم التقليدي البالغة ٧٣,٦٦. ٣) يوجد تأثير معنوي للوسائط المصورة المبنية على الحياة المصورة ٣ على دافعية الطلاب والتحصيل التعليمي في مادة الرياضيات ذات الأشكال المسطحة بالمدرسة الإبتضائية نيجيري ٢ بليتار عند مستوى معنوي قدره ٠,٠٠٠.