



**PENGARUH MEDIA KOMIK SEJARAH TERHADAP  
MOTIVASI BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
SISWA KELAS V SD INPRES JATIA  
KABUPATEN BANTAENG**

**Husnul Khatimah**

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar*  
imma.jepang@gmail.com

**ABSTRAK**

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru selama ini masih dilakukan oleh pendidik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga media memiliki peranan yang sangat penting. Anak mengenal dan menyukai sesuatu hal berawal dari apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar dari sekeliling mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik sejarah terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yaitu *One Shot Case Study* dengan memberikan perlakuan terlebih dahulu kepada subjek penelitian kemudian diobservasi dalam hal ini motivasi belajarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media komik sejarah dengan motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng dengan hasil analisis korelasi Pearson *Product Moment* diperoleh yaitu sebesar 0,62 yang memiliki tingkat pengaruh yang kuat. Koefisien determinasi yaitu  $r^2 = 0,3844$  atau 38,44% yang berarti pengaruh media komik sejarah terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng sebesar 38,44% sedangkan selisinya 61,56% ditemukan diluar variabel media komik sejarah. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Inpres Jatia mengalami perubahan yang dipengaruhi oleh media pembelajaran yakni media komik sejarah.

**Kata kunci:** Media Komik Sejarah, Motivasi Belajar.

**ABSTRACT**

*This research concerned on the teacher-centered learning which is still being carried out by the teachers, especially on social sciences subject so that the learning media had a very important role in the learning process. Children know and like things starting from what they see and what they hear around them. The purpose of this research was to find out the effect of historical comic media and the learning motivation in social sciences subject for the fifth-grade students at SD Inpres Jatia, Bantaeng. This research used a quantitative approach with the experimental method. The design of this research was One Shot Case Study by giving first treatment then observing the students' learning motivation. The results showed that there was a positive and significant correlation between the historical comic media and the learning motivation in social sciences subject for the fifth-grade students at SD Inpres Jatia, Bantaeng in which the result of correlation analysis using Pearson's Product Moment was 0.62 meaning it had a high influence level. The coefficient of determination was  $r^2 = 0.3844$  or 38.44% meaning that the influence of historical comic media towards the learning motivation in social sciences subject for the fifth-grade students at SD Inpres*

*Jatia, Bantaeng was 38.44%, meanwhile the other aspects, namely 61.56%, was found outside the main variable (historical comic media). Based on the results, it can be concluded that the learning motivation in social sciences subject for the fifth-grade students at SD Inpres Jatia has changed which is affected by learning media, namely historical comic media.*

**Keywords:** *Historical Comic Media, Learning Motivation.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan seringkali diartikan secara sempit sebagai pengajaran di sekolah. Bahkan lebih sempit lagi diartikan sebagai pengajaran di dalam kelas. Pendidikan seharusnya memiliki arti yang jauh lebih luas dari pada sekedar pengajaran. Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal maupun non formal. Pendidikan secara formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu negara seperti di sekolah. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dari berbagai pengalaman baik yang dialami atau dipelajari dari orang lain.

Sekolah merupakan tempat yang ideal untuk menyelenggarakan pendidikan dan mengembangkan potensi anak serta belajar untuk mengembangkan kemampuan psikososial, moral dan emosional (Latifah, 2012:1). Sekolah sendiri

memiliki jenjang yang berbeda-beda, salah satunya adalah pendidikan jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan pada jenjang ini, perlu diperhatikan karena merupakan awal atau dasar peserta didik dalam mengenal beberapa mata pelajaran. Guru sebagai pendidik memiliki peranan penting dalam hal ini, sehingga harus memikirkan konsep pembelajaran yang menarik agar peserta didik dapat menerima materi pelajaran yang disampaikan.

Membentuk suasana belajar mengajar yang menyenangkan tidak lepas dari model, metode, dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik atau guru. Media dalam pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Menurut Subriadi (2013:12) mengemukakan bahwa “Tanpa adanya media dalam pembelajaran, suasana kelas akan terasa sangat membosankan dan siswa lebih cenderung pasif dan tujuan yang ingin dicapai tidak akan pernah terwujud”. Hal ini dikarenakan betapa

pentingnya media dalam pengajaran sebagai alat untuk menyampaikan dan memberikan pesan kepada peserta didik untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi terkait informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam fisik atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Menurut Arsyad (2013:25) bahwa “Media yang digunakan tidak hanya menyenangkan, akan tetapi media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa”.

Materi sejarah misalnya pengenalan tokoh pahlawan masih banyak peserta didik yang tidak tau mengenal nama-nama pahlawan tersebut. Mirisnya lebih banyak diantara peserta didik yang apabila ditanya tentang tokoh-tokoh pahlawan mereka menjawab dengan menyebutkan nama-nama pahlawan superhero yang banyak dipublikasikan baik dalam bentuk film maupun komik. Alasan lain mengapa banyak peserta didik yang kurang termotivasi belajar sejarah adalah buku-buku yang ada lebih banyak menampilkan tulisan

dari pada gambar. Sehingga anak mudah cepat bosan dan kehilangan selera membacanya.

Media memiliki peranan yang sangat penting. Anak mengenal dan menyukai sesuatu hal berawal dari apa yang mereka lihat dan apa yang mereka dengar dari sekeliling mereka. Salah satu media hiburan yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah komik. Cukup banyak ilmu dan pengetahuan yang bisa diperoleh dari komik misalnya belajar membaca, memahami cerita dengan cara visualisasi dan mengenal warna. Komik pun dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan karena komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Komik berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan media visual yang dikemas semenarik mungkin agar anak-anak atau peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

Penggunaan komik dalam penelitian ini bertujuan untuk menambah variasi media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sekaligus untuk mengurangi kebosanan siswa terhadap materi sejarah yang disajikan dalam bentuk bahasa tulisan. Dengan disajikannya

materi sejarah kedalam bentuk komik, diharapkan mampu menarik minat siswa serta memberikan motivasi siswa untuk belajar sejarah.

Hasil penelitian Hutchinson (Ariefyanto, 2013) menemukan bahwa 74% guru yang disurvei menganggap bahwa komik membantu memotivasi, sedangkan 79% mengatakan komik meningkatkan partisipasi individu. Berdasarkan latar belakang tersebut penggunaan komik sebagai media pengenalan sejarah sangat baik digunakan dalam proses belajar mengajar.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol/manipulasi sebuah variabel yang relevan (Nazir, 2005:73).

Penelitian eksperimen terdapat beberapa bentuk desain yang dapat digunakan. Penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk *pre-experimental design* dengan jenis *one shoot case study*. Desain penelitian ini

terdapat suatu kelompok yang diberi perlakuan dan selanjutnya diobservasi motivasi belajarnya. Adapun variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah variabel bebas (*Independent Variable*) dan variabel terikat (*Dependent Variable*).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng yang berjumlah 133 orang. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Non Probability Sampling* menggunakan *sampling purposive* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Salah satu pertimbangan dari peneliti yaitu materi terkait keaneka ragaman budaya yang ada di Indonesia itu dipelajari pada kelas V sehingga sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng yang berjumlah 23 orang siswa.

Definisi operasional yang akan diteliti adalah (1) Komik dapat dijelaskan sebagai pesan atau cerita yang disajikan secara visual dalam bentuk gambar berurutan dalam bingkai-bingkai dengan dilengkapi teks narasi atau dialog dalam balon-balon kata. Tujuan utama komik adalah untuk menghibur pembaca

dengan bacaan ringan. (2) Motivasi dalam kegiatan belajar, dapat diartikan sebagai suatu keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh anak tersebut dapat tercapai.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban, sehingga responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Setiap aspek dalam penelitian ini terdapat item-item yang berbentuk pernyataan-pernyataan positif atau *favourable*, dan item yang berbentuk pernyataan negatif atau *unfavourable*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah (1) Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Penskoran menggunakan skala *likert* yang sudah dimodifikasi dengan empat alternative jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju dan Tidak Setuju. (2) Observasi, Observasi adalah

“pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian” (Sujarweni, 2014:75). (3) Dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan data yang sudah ada, seperti data mengenai SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng. (4) Kepustakaan, teknik ini digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penelitian ini seperti teori yang mendukung, konsep-konsep dalam penelitian dan data-data yang di ambil dari berbagai referensi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian

Analisis deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan data-data dari masing-masing variabel penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komik sejarah sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng.

#### a. Media Komik Sejarah

Data media komik sejarah diperoleh dari angket yang bersifat tertutup. Sebelum siswa mengisi angket peneliti

memberikan arahan petunjuk pengisian angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini diketahui validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas instrument telah dilakukan di kelas V SDN 32 Bungloe dengan jumlah siswa 21 orang yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan tempat penelitian. Jumlah butir soal yang valid adalah 15 butir soal dan yang tidak valid yakni 5 butir soal pada angket media komik sejarah dan reliable dengan nilai 0,765 menggunakan perhitungan belah dua dari Spearman Brown. ada 20 soal dengan 4 pilihan

jawaban yakni, tidak setuju, kurang setuju, setuju dan sangat setuju. Angket yang telah diuji tersebut kemudian disebar pada subjek penelitian yang berjumlah 23 orang siswa. Skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 sampai 4 dengan katogori pernyataan yang bersifat positif. Berdasarkan hasil analisis deskriptif angket penelitian menunjukkan media komik sejarah yang diterapkan di kelas V SD Inpres Jatia termasuk dalam kategori baik dengan perolehan skor rata-rata 85,5 yang secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Angket Media Komik Sejarah**

Interval	Kategori	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Rata-rata
65 - 73	Kurang Baik	2	8,7%	85.5
74 - 82	Cukup Baik	7	30,4%	
83 - 91	Baik	8	34,8%	
92 - 100	Sangat Baik	6	26,1%	
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>100%</b>	<b>Baik</b>

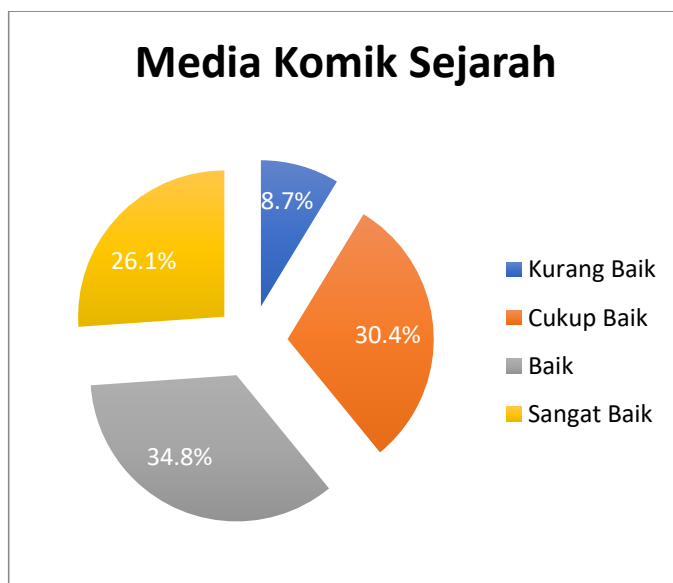
Sumber: data setelah diolah tahun 2018

Tabel diatas dapat dilihat bahwa media komik sejarah berada pada kategori baik dengan rata-rata sebesar 85,5. Siswa yang menganggap media komik sejarah kurang baik sebanyak 2 orang (8,7%), siswa yang

menganggap media komik sejarah cukup baik sebanyak 7 orang (30,4%), siswa yang menggap media komik sejarah baik sebanyak 8 orang (34,8%), dan siswa yang menganngap media komik sejarah sangat baik

sebanyak 6 orang (26,1%). Gambaran tentang angket media komik sejarah di SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng

dapat juga dilihat pada diagram berikut.



**Gambar 1. Diagram Hasil Angket Media Komik Sejarah**

Diagram hasil angket media komik sejarah tersebut menunjukkan sebagian besar siswa beranggapan bahwa media komik sejarah tersebut yang diterapkan di kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng dalam kategori baik. Media komik sejarah dalam penelitian ini terdiri dari dua indikator. Penggolongan hasil skor rata-rata angket setiap indikator media komik sejarah, Bantaeng dianggap

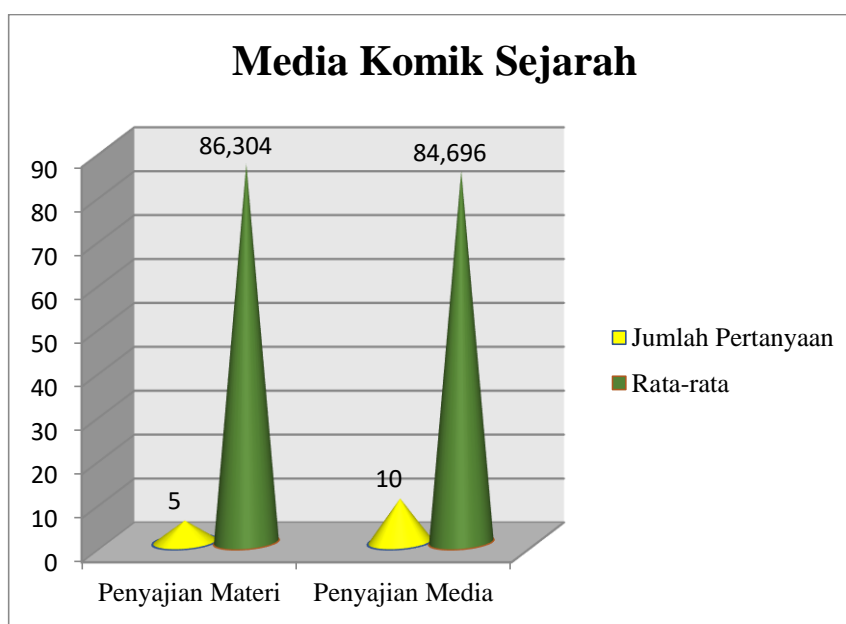
baik dengan perolehan skor rata-rata sebesar 85,5.

Apabila dilihat pada setiap indikator, menunjukkan bahwa penyajian materi pada media komik sejarah berada dalam kategori baik dengan skor rata-rata 86,304, dan penyajian media dalam komik sejarah dalam kategori baik dengan skor rata-rata 84,696.

**Tabel 2. Skor Rata-rata setiap Indikator Angket Media Komik Sejarah**

No.	Indikator	Jumlah Pertanyaan	Rata-rata	Kategori
1	Penyajian Materi	5	86,304	Baik
2	Penyajian Media	10	84,696	Baik
<b>Rata-rata Kategori</b>			<b>85,5</b>	<b>Baik</b>

Sumber: data setelah diolah tahun 2018



**Gambar 2. Diagram Hasil Angket**

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, media komik sejarah yang diterapkan di Kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng termasuk Kategori baik.

#### **b. Motivasi Belajar**

Data motivasi belajar diperoleh dari angket yang bersifat tertutup. Angket yang digunakan dalam penelitian ini diketahui validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas instrumen dilakukan pada kelas V SDN 32 Bungloe yang dibagikan kepada siswa yang berjumlah 21 orang dengan 18 butir soal yang valid dan 6 butir soal

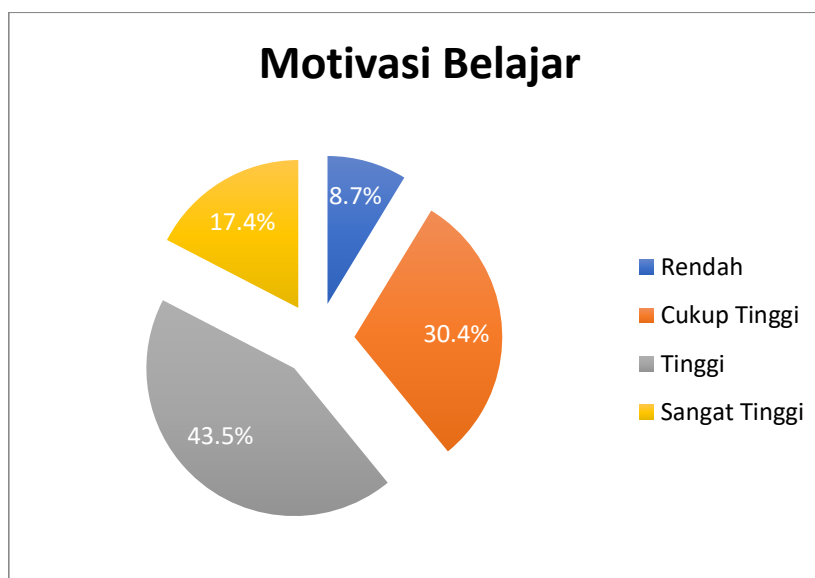
yang tidak valid serta memiliki reliabilitasnya sebesar 0,857. Terdapat 20 soal dengan 4 pilihan jawaban yakni, tidak setuju, kurang setuju, setuju dan sangat setuju. Skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 sampai 4 dengan katogori pernyataan ada yang bersifat positif da nada yang bersifat negatif.

Angket yang telah diisi oleh 23 orang siswa yang kemudian peneliti buatkan distribusi skor jawaban angket dan menentukan skor jawaban sesuai dengan ketentuan skor yang telah ditetapkan. Skor jawaban dari



masing-masing responden kemudian ditabulasi. Skor maksimal pada variabel motivasi belajar adalah 72 dan skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 71.

Skor terendah yang diperoleh siswa adalah 55. Setelah melakukan tabulasi data.



**Gambar 3. Diagram Hasil Angket Motivasi Belajar**

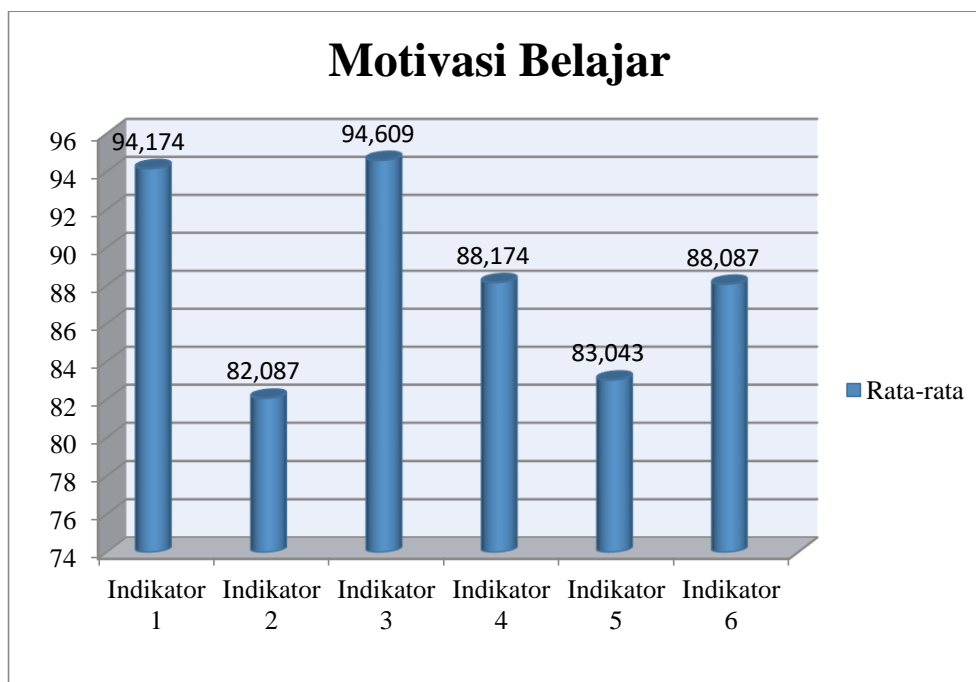
Diagram hasil angket motivasi belajar tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng setelah diterapkan media komik sejarah memiliki motivasi belajar dalam kategori tinggi. Motivasi belajar dalam penelitian ini terdiri dari enam indikator. Penggolongan skor rata-rata angket setiap indikator motivasi belajar diuraikan secara rinci pada tabel 4.6 berikut

Terlihat pada tabel 4.6 berdasarkan hasil angket, secara

keseluruhan motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng dalam kategori tinggi dengan perolehan skor rata-rata sebesar 88,04. Apabila dilihat dari setiap indikator, menunjukkan bahwa hasrat dan keinginan untuk berhasil dalam kategori sangat tinggi dengan skor rata-rata 94,174, dorongan dan kebutuhan belajar dalam kategori cukup tinggi dengan skor rata-rata 82,087, harapan dan cita-cita masa depan dalam kategori sangat tinggi dengan skor rata-rata 94,609,

penghargaan dalam belajar dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 88,174, kegiatan yang menarik dalam belajar dalam kategori cukup tinggi dengan skor rata-rata 83,043, dan lingkungan belajar yang kondusif

dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 88,087. Lebih jelasnya gambaran tentang motivasi belajar dalam setiap indikator dapat disajikan dalam diagram berikut.



**Gambar 4. Diagram Hasil Angket Setiap Indikator Motivasi Belajar**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan, motivasi belajar di kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng setelah diterapkannya kategori tinggi.

## 2. Analisa Statistik Inferensial

### Uji Korelasi Pearson *Product Moment*

Uji korelasi *product moment* dimaksud untuk

mengetahui ada tidak hubungan antara media komik sejarah terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng.

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson *Product Moment* diperoleh hasil korelasi antara media komik sejarah (X) dan motivasi belajar (Y) terdapat hubungan yang positif yaitu sebesar

(r) sebesar 0,62. Setelah dikonsultasikan pada tabel 3.2, interpretasi nilai r pada BAB III yang dikemukakan oleh Arun skor tersebut berada pada 0,60 – 0,799 yang memiliki tingkat pengaruh kuat. Koefisien determinasi yaitu  $r^2 = 0,3844$  atau 38,44% yang berarti pengaruh media komik sejarah terhadap motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng sebesar 38,44% sedangkan selisinya 61,56% ditemukan diluar variabel media komik sejarah.

Materi sejarah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa. Motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih kurang. Hasil studi pendahuluan di SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang paling umum dilakukan guru adalah menggunakan metode konvensional dan monoton, pada metode tersebut sehingga membuat siswa cepat bosan. Selain itu penggunaan sumber belajar dalam pembelajaran terbatas pada buku paket

dan LKS.

Penyajian materi dalam buku paket dan LKS dinilai masih belum mampu mengangkat motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang lewat bahasa tulisan yang panjang kurang disukai siswa. Menurut Daryanto (2013:129) Kecenderungan yang ada pada siswa tidak begitu menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung menyukai buku yang bergambar yang penuh warna serta divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun. Guru masih merasa kesulitan menentukan media yang efektif untuk mengajarkan materi mengenai sejarah bagi siswa SD.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan, secara keseluruhan maka media komik sejarah yang telah diterapkan di Kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng termasuk dalam kategori baik dengan perolehan skor rata-rata sebesar 85,5 dari 23 responden. Media komik sejarah berada dalam kategori baik karena dianggap telah memenuhi indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian ini yang meliputi penyajian materi dan penyajian media.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik sejarah mempengaruhi motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng, korelasi atau hubungan antara media komik sejarah dan motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa di peroleh pengaruh yang berada pada kategori kuat. Hal ini berarti terdapat hubungan korelasional yang positif antara media komik sejarah dengan motivasi belajar. Media komik sejarah yang digunakan adalah media komik yang bermaterikan materi sejarah dalam ilmu pengetahuan sosial yang mengangkat tentang salah satu budaya lokal yang ada di Sulawesi Selatan yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam memahami dan menerima materi pelajaran yang di sampaikan oleh guru.

Motivasi belajar merupakan salah satu penentu keberhasilan siswa dalam kegiatan belajarnya. Menurut Sardiman (2012:75) dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan

memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis deskriptif, secara keseluruhan motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng dalam kategori tinggi dengan perolehan skor rata-rata sebesar 88,04 dari 23 responden. Motivasi belajar dapat dikatakan dalam kategori tinggi karena dianggap telah memenuhi indikator-indikator yang ditetapkan meliputi adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik (Sardiman 2012:84). Motivasi yang terdapat dalam diri siswa akan

mengoptimalkan prestasi yang dapat dicapai siswa, ini karena motivasi merupakan dorongan utama bagi siswa untuk menentukan keberhasilan siswa dalam belajar.

Motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres Jatin Kabupaten Bantaeng setelah diterapkannya media komik sejarah berada dalam kategori tinggi, hal ini dapat dilihat dengan adanya hasrat dan keinginan siswa untuk selalu berusaha berhasil dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat meraih prestasi yang baik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, memiliki harapan dan cita-cita masa depan yang sangat tinggi. Penggunaan media juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang tergolong dalam kategori baik. Dimana hal ini dapat diketahui dari pemberian meteri pembelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, didukung dengan media komik sejarah yang dapat memotivasi siswa untuk berhasil dalam proses pembelajaran.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian

mengenai pengaruh media komik sejarah terhadap motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V SD Inpres Jatin Kabupaten Bantaeng, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media komik sejarah berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa Kelas V SD Inpres Jatin Kabupaten Bantaeng. Hal ini dapat didukung dari hasil observasi terhadap siswa dari dengan penelitian terhadap media komik sejarah terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Inpres Jatin Kabupaten Bantaeng.

### **SARAN**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala SD Inpres Jatin Kabupaten Bantaeng, sebagai pimpinan tertinggi dan sebagai panutan bagi bawahannya untuk lebih meningkatkan sarana dan prasarana di sekolah terutama dalam hal penyediaan media pembelajaran yang memadai.
2. Bagi guru SD Inpres Jatin Kabupaten Bantaeng, untuk lebih mengembangkan penggunaan

- media pembelajaran dalam setiap kegiatan belajar mengajar, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran.
3. Bagi Sekolah SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng, diharapkan mampu bekerja sama dengan guru untuk menciptakan lingkungan yang mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran agar dapat menumbuhkan motivasi.
  4. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa media komik dapat mempengaruhi motivasi belajar ilmu pengetahuan sosial. Sehingga untuk selanjutnya media komik dapat dijadikan alternative media pembelajaran di SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng.

#### DAFTAR PUSTAKA

Ariefyanto, M. I. (2013) *.Komik sebagai Media Pembelajaran Sejarah*.(online). <http://m.republika.co.id/berita/gaya-hidup-kuliner/15/09/03/jurnalisme-warga/wacana/13/03/16/mjger-u-komik-sebagai-media-pembelajaran-sejarah>. Diakses pada tanggal 25 Januari 2018, pukul 14:45 Wita.

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Latifah, F. (2012). *Hubungan Karakteristik Anak Usia Sekolah dengan Kejadian Bulliyng di Sekolah Dasar X di Bogor*. Skripsi. Depok: Universitas Indonesia.

Nazir, M. (2005). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

Subriadi, D. (2013). *Upaya Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Bahasa Arab di MTsN Banyusoca Gunung Kidul*.Skripsi.Yogyakarta:Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Sujarweni, W. (2014) *.Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*.Yogyakarta:Pustaka barupress.