



Pengembangan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Inpres Rabakodo

Naufal Fadlan¹, A. Gafar Hidayat^{2*}, Ratnah³

¹⁻³STKIP Taman Siswa Bima, Indonesia

Korespondensi Penulis: gafarhidayat@gmail.com *

Abstract. *The purpose of this study is to develop illustrated story media to increase interest in learning social studies subjects for grade IV students of SDN Inpres Rabakodo. This study uses the R&D method, to develop illustrated story media as a learning media for social studies for grade IV elementary school students. By using the Borg and Gall model which includes 5 stages, namely potential and problems, collecting data, product design, product validation, and design revision. The results of the study showed that the validity of the illustrated story media from 4 media and material validators obtained an average score of 83.26 categorized as very feasible. The questionnaire response of limited test students showed the practicality of the illustrated story media with an average score of 85.16 categorized as very practical. The results of the development of illustrated story media carried out by measuring student learning interest were 82%, compared to before the use of the story media, student learning interest was only 45%. This means that the results of the development can significantly increase student learning interest.*

Keywords: *Development, Interest in Learning, Media, Picture Stories*

Abstrak. Tujuan ini penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media cerita bergambar untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Inpres Rabakodo. Penelitian ini menggunakan metode R&D, untuk mengembangkan media cerita bergambar sebagai media pembelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar.. Dengan menggunakan model Borg and Gall yang meliputi 5 tahap yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi produk, dan revisi desain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media cerita bergambar dari 4 validator media dan materi diperoleh skor rata-rata 83,26 berkategori sangat layak. Angket respon peserta didik uji terbatas menunjukkan kepraktisan media cerita bergambar dengan skor rata-rata 85,16 berkategori sangat praktis. Hasil pengembangan media cerita bergambar yang dilakukan merik minat belajar siswa sebanyak 82 %, dibandingkan sebelum penggunaan media cerita tersebut, minat belajar siswa hanya 45%. Artinya hasil pengembangan tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan

Kata kunci: Pengembangan, Minat Belajar, Media, Cerita Bergambar

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan telah banyak mengalami perubahan dan modernisasi secara bertahap dengan tujuan memajukan pendidikan Untuk mencapai tujuan tersebut banyak faktor yang mempengaruhi antara lain adalah pendidik/gurudalam melaksanakan proses belajar mengajar. Karena seorang guru merupakan faktor penting dalam membina, mempengaruhi dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan potensi yang ada dalam masing masing peserta didik. Seorang guru memiliki kemampuan untuk dapat membina dan mengelola kelas agar tercapainya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Suryaningsih, Gustina, & Putri, (2019) menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional dapat terwujud melalui proses pembelajaran, dan salah satunya adalah pembelajaran yang menanamkan sikap positif seperti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut

Susanto (Sari, 2020) pembelajaran IPS dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang menanamkan sikap positif karena pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap berbagai permasalahan dalam kehidupan sosial serta memiliki sikap positif dalam menghadapi segala permasalahan sosial yang terjadi sehingga mampu melakukan perbaikan terhadap ketimpangan-ketimpangan yang ada di masyarakat

Berdasarkan hal tersebut, salah satu faktor penentu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang bisa digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam meraih tujuan pengajaran, meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai manfaat yang besar dalam memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi terutama materi pembelajaran yang sulit untuk dipahami peserta didik. Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam suatu pencapaian dalam tujuan pembelajaran karena melalui media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahami suatu pembelajaran IPS

Mata pelajaran IPS adalah merupakan salah satu pelajaran yang ada di pembelajaran tematik. IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan seleksi, penyederhanaan, adaptasi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan keterampilan geografi, sejarah sosiologi, ekonomi, dan antropologi. Menurut Trianto (2014) tujuan utama IPS adalah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik agar dapat memahami masalah sosial yang berkembang di masyarakat serta dapat menyelesaikan permasalahan sosial tersebut, baik yang menimpa dirinya maupun masyarakat sekitar.

Proses pembelajaran IPS di sekolah terutama dalam pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Hal ini mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan kurang berminat dalam pembelajaran IPS. Keterbatasan media pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal juga sangat berpengaruh terhadap minat peserta didik. Peserta didik masih menganggap IPS merupakan pembelajaran yang menuntut untuk banyak mencatat dan men hafal. Dengan melihat kondisi seperti mendorong penelitian mengusulkan untuk membuat suatu media pembelajaran yang mudah, seru dan menyenangkan serta dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran IPS

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2024 pada proses pembelajaran IPS di Kelas IV. Permasalahan yang terjadi bahwa rendahnya minat belajar siswa dikarenakan pembelajaran IPS belum menggunakan media dan pendekatan pembelajaran masih berpusat pada guru, kemudian guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi pengetahuannya pada topic pembelajaran yang disajikan. Hal tersebut membuat

siswa menjadi jenuh dan gampang bosan. Kemudian dari segi hasil belajar IPS, dari 16 siswa yang mampu memenuhi KKM yaitu 75. Hanya 5 siswa dengan perolehan nilai diatas 75, sedangkan masih 11 siswa yang memperoleh nilai dibawah 74. Semesntara penyajian pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru hanya terpaku pada buku dan teks materi yang ada. Penyajian pembelajaran masih terbiasa dengan metode ceramah. Untuk itu perlu dikembangkan media yang relevan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS.

Dari permasalahan tersebut dapat dipecahkan dan dicari solusinya agar hasil belajar peserta didik dapat meningkatkan dan proses belajar bisa lebih aktif, efektif dan efisien. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk mengembangkan media cerita bergambar. Media cerita bergambar adalah suatu media berupa cerita bergambar yang menceritakan tentang lingkungan sosial yang dapat digunakan untuk menuntut atau menarik minat peserta didik dalam belajar. Media ini dibuat berdasarkan kebutuhan peserta didik yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan sebelumnya. Berdasarkan uraian tersebut, maka akan dilakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN inpres Rabakodo.*

2. KAJIAN TEORITIS

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran. “Media adalah berbagai jenis komponen lingkungan siswa yang dapat merangsang nya untuk belajar”. (Gagne dalam Arief S Sadiman, dkk., 2014)” Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar “. (Briggs dalam Arief S Sadiman, dkk 2014). Media pembelajaran merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan(*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terdorong proses belajar (Sumiati, 2008). Beberapapengertian media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar, digunakan agar lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan.

Media pembelajaran sangat membantu guru dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat mempermudah dalam menerima materi pembelajaran.

Berikut ini adalah beberapa macam media pembelajaran (Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan dalam Muhammad Imam Maulana Fawaid, 2019).

Media pembelajaran merupakan semua jenis peralatan yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ditinjau dari pendidikan agama Islam, media adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama baik yang berupa alat yang dapat diperagakan, teknik/metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran agama Islam.

Cerita bergambar termasuk dalam media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung suara, berupa garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting. Ide utamanya adalah memberi kesan yang menarik. Kesan yang diberikan oleh cerita bergambar menyebabkan informasi yang disampaikan tahan lama dalam ingatan anak.

Media cerita bergambar merupakan sebuah kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi gambar tersebut. Hakikat cerita bergambar menurut sebagian literatur menyebut bacaan anak buku bergambar dengan istilah *picture books*, *picture storybooks*, atau keduanya sekaligus secara bergantian. Media bergambar (*picture books*) menunjuk pada pengertian media yang menyampaikan pesan lewat dua cara yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi dan tulisan itu untuk menyampaikan sebuah pesan secara bersama-sama dan saling mendukung untuk mengungkapkan pesan. Jadi keduanya diikat oleh tuntutan untuk menyampaikan pesan secara lebih baik dan kuat lewat dua cara yang berbeda, tetapi bersifat saling menguatkan. Bacaan cerita bergambar adalah bacaan sastra yang notabene bagian dari karya seni, maka bahasa yang digunakan dalam teks cerita bergambar juga memepertimbangkan keindahan. Anak memiliki bakat untuk menyukai keindahan, maka hal itu perlu dipupuk lewat penampilan ke indahan bahasa dan gambar-gambar ilustrasi.

Dari pengertian media dan cerita bergambar dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar merupakan media yang berisi gambar disertai teks cerita yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa, sehingga proses belajar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Menurut Purwanto (2013) Hasil belajar menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah hasil yang perolehan yang didapatkan karena adanya

kegiatan mengubah bahan (raw materials) menjadi barang jadi. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB, IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta dan konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Depdiknas, 2007). Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan

Teori Patriarki

Teknologi pendidikan merupakan bidang garapan usaha yang membantu proses pembelajaran peserta didik (Gafur, 2012). Teori dasar yang mendasari penggunaan media pembelajaran adalah teori Bruner yang menjelaskan dengan menggunakan media dalam pembelajaran akan membuat peserta didik memiliki pengalaman baru dalam belajar. Bruner berpendapat ada tingkatan utama dalam proses belajar yang interaksinya saling terkait dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang baru yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman pictorial/gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic) (Muhstyo, 2008).

Teknik merancang media pembelajaran yaitu; (1) Mempelajari tujuan dan kompetensi yang akan dicapai dengan menggunakan media. Tujuan dan kompetensi ini seperti kurikulum yang berkenaan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok pembelajaran, (2) menentukan media yang akan dibuat atau dikembangkan, (3) membuat desain media yang menarik dari segi penampilan dan praktis dalam penggunaannya, (4) menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, (5) membuat alat sesuai rancangan, (6) mengujicoba alat yang telah dibuat untuk mengetahui hasil media yang dibuat, (7) menyempurnakan alat atau bagian komponen media, (8) mengevaluasi media yang telah

dibuat, (9) memproduksi media, (10) menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran (Haryono, 2014).

3. METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian pengembangan atau dikenal dengan (*Research And Development*). Sugiyono (2018:407) “*Research And Development*” (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menggunakan model dari Borg and Gall. Langkah penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall, yang meliputi; analisi Potensi dan Masalah, Mengumpulkan Informasi, Desain Produk, Validasi Produk, Perbaikan Desain, Uji Coba Produk, Revisi Produk, Uji Coba Pemakaian, Revisi Produk, Pembuatan Produk Masal.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media cerita bergambar pada Materi tokoh - tokoh sejarah masa kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Media ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menambah pemahaman siswa tentang sejarah masa kerajaan Hindu Budha di Indonesia pada kelas IV.

Potensi dan Masalah

Mengumpulkan informasi, desain produk, validasi produk, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan pembuatan produk masal. Namun peneliti mengambil tahap satu sampai lima yang telah disesuaikan dengan keadaan saat ini.

Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data adalah langkah pertama untuk penelitian pengembangan ini. Peneliti melakukan proses pengumpulan informasi dengan menganalisis kebutuhan maupun masalah dalam pembelajaran dengan cara observasi dan wawancara untuk menemukan sesuatu yang menjadi dasar pembuatan produk. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Inpres Rabakodo, bahwa masalah dari pembelajaran tersebut terkait dengan keterbatasan media yang ada, kurangnya minat siswa dalam membaca khususnya pada mata pelajaran IPS.

Sebenarnya dalam hal ini guru selalu berusaha untuk menggunakan media yang konkrit dalam pembelajaran. Namun masih kurang menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Guru juga mengetahui bahwa media benda yang konkrit sangat tepat dan membuat siswa mudah paham atau mengerti tentang materi yang disampaikan. Tetapi dalam hal ini guru kesulitan dalam mengembangkan media dan tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan media. Sehingga guru hanya menggunakan sarana dan prasarana yang telah

disediakan oleh sekolah. Untuk menguatkan hasil observasi maka peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas. Dalam wawancara tersebut dilakukan untuk mengetahui tentang kendala yang dialami oleh guru dalam mengimplementasikan proses kegiatan pembelajaran, dan kemampuan siswa dalam mata pelajaran sejarah muatan IPS.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Dalam hal ini guru mengalami kendala dalam menyediakan media baru dari segi waktu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran di SDN Baralau memerlukan inovasi media pembelajaran yang membuat siswa lebih berminat lagi dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media cerita bergambar untuk menarik minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran tematik muatan IPS. Berikut hasil wawancara dengan guru kelas.

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan penelaahan dari pengumpulan informasi awal terhadap perlunya suatu media yang menarik dan dapat mempermudah siswa dalam belajar. Langkah pertama dalam perencanaan produk yaitu menentukan tujuan yang akan dicapai siswa melalui penggunaan media. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam penggunaan media cerita bergambar adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan permainan yang disukai oleh siswa. Selanjutnya adalah dengan tinjauan materi menentukan materi yang akan dijadikan bahan dalam pembuatan media dan menyiapkan gambar-gambar pendukung yang akan dimasukkan dalam media cerita bergambar terkait materi yang sudah ditentukan yaitu terdapat pada kelas IV semester 2 yaitu tentang tokoh - tokoh sejarah masa kerajaan Hindu Budha di Indonesia.

Langkah selanjutnya adalah menentukan peralatan dan membuat rancangan desain cerita bergambar. Peralatan yang digunakan dalam pembuatan media cerita bergambar adalah komputer dengan Software Photoshop. Software Photoshop digunakan untuk mendesain gambar gambar untuk media cerita bergambar mulai dari membuat tulisan, gambar-gambar dan menggabungkan beberapa komponen seperti gambar, garis, bentuk, tulisan, warna serta desain vektor menjadi kesatuan yang utuh.

Tahap Pengembangan Produk Awal

Produk media cerita bergambar yang dikembangkan merupakan media cetak dua dimensi. Media cerita bergambar memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 7 x 10 cm dengan asumsi mudah dipegang oleh anak. Desain media cerita bergambar dibuat menggunakan Photoshop dan word. Huruf yang digunakan ialah Arial dengan ukuran 12 hingga 40. Cerita bergambar ini memiliki tema yaitu tokoh - tokoh sejarah masa kerajaan Hindu

Budha di Indonesia. Materi yang disajikan dalam cerita bergambar ini telah disesuaikan dengan kurikulum dan syarat media untuk anak usia sekolah dasar. Kemudian materi yang dikembangkan dalam media cerita bergambar terdapat pada kelas IV semester 2 tema 5 tokoh-tokoh sejarah masa kerajaan Hindu Budha. 1. Rancangan visual cerita bergambar. Gambar didesain sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Tahap validasi

Media cerita bergambar yang telah dibuat divalidasi oleh 4 ahli. Tujuan untuk memperoleh masukan dalam memperbaiki media yang dikembangkan. Pada tahap ini media divalidasi oleh ahli media, 3 ahli dari dosen dan 1 guru disekolah tempat penelitian. Adapun hasil dari para validator sebagai berikut.

Tabel 1

Validator	Skor Penilaian	Porsentase (%)	Kategori
Validator 1	3,82	83,26	Sangat Layak
Validator 2	3,26		
Validator 3	3,41		
Validator 4	3,20		
Rata-Rata	3,45		

Berdasarkan tabel tersebut, hasil validasi dari 4 ahli pembelajaran diperoleh skor rata-rata 3,45, dengan porsentasi perolehan nilai 83,26%. Apabila perolehan porsentase nilai ≥ 76 -100 %, maka berkategori sangat layak. Artinya media cerita bergambar yang dikembangkan dikatakan sangat layak dan bisa untuk diuji coba dalam pembelajaran tematik siswa kelas IV khusus pada mata pelajaran IPS untuk materi sejarah hindu budha.

Tabel 2. Rekap Hasil Uji Coba Kepraktisan Media.

Item	Rata-Rata Skor	Porsentase (%)	Kategori
1	3,9	78	Praktis
2	3,81	76,66	Praktis
3	4,2	84	Sangat Praktis
4	3,7	74	Praktis
5	4,3	86	Sangat Praktis
6	3,7	76	Praktis
7	3,43	68,66	Praktis
8	3,76	75,33	Sangat Praktis
9	4,0	90	Sangat Praktis
10	4,0	90	Sangat Praktis
$\bar{X}$	3,82	85,16	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil evaluasi angket respon siswa yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan, Media Puar Roda Budaya, sangat efektif dalam memfokuskan siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan, karena menyuguhkan informasi tentang budaya dalam bentuk sederhana dan umum dalam pembelajaran Tematik SD. Memperhatikan saran dan masukan dari para validator, untuk perbaikan sintaks penerapan Media cerita bergambar, kemudian dilakukan uji coba pada siswa pada pembelajaran sejarah hindu budha. Hasil respon penerapan strategi tersebut dari 10 item yang diminta tanggapannya, terdapat 4

item yang berkategori sangat praktis dan 6 item yang direspon dengan kategori efektif. Sehingga rata-rata perolehan skor dari semua item sebesar 4,01, kemudia diporsentasekan menjadi 85,6 %. Artinya Media Puar Roda Budaya berkategori sangat layak. Beikut ini niai perolehan siswa sebelum dan sesudah penerapan media cerita bergambar untuk meningkat minat belajar siswa

Tabel 3 Hasil uji keefektifan media cerita bergambar untuk meningkatkan minat belajar

No	Sebelum peneran media cerita Bergambar	Sesudah penerapan media Cerita Bergambar
1	50	52
2	45	52
3	47	55
4	45	45
5	46	49
6	43	44
7	36	32
8	32	34
9	46	55
10	48	50
11	47	49
12	48	51
13	46	49
14	48	50
15	42	47
16	46	46

Pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan *paired Sample T-Test* sehingga diperoleh nilai sig (2-tailed) = 0,000, karena sig (2-tailed) < 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya bahwa rata-rata minat belajar matematika peserta didik sesudah menggunakan *Prezi* lebih dari rata-rata minat belajar sebelum menggunakan media cerita bergambar. Hal tersebut berarti bahan ajar matematika menggunakan media cerita bergambar pada mata pelajaran IPS terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV SDN Inpres Rabakodo.

Sejalan dengan hasil Hasil penelitian menunjukan pengembangan media Videoscribe rata-rata dari validator dengan presentase 86,87% dengan kategori sangat valid, dan nilai rata-rata validator ahli media dengan presentase 86,25% kategori sangat valid. Hasil angket respond siswa pada uji coba terbatas SD Negeri 3 batu kumbung dengan presentase 83,75% (praktis). Hasil uji coba lapangan operasional dengan nilai pretest 61,63, rata-rata nilai posttest 85,75 dan nilai n-gain 0,72 dengan kategori tinggi. Selain keefektifan media videoscribe dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran yang diamati dari lembar observasi keterlaksanaan yang diperoleh adalah 83,92% pada kategori sangat terlaksana (Yuniarti, N. P. M., 2022). Dengan demikian media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan minat dperatian belajar siswa. begitu juga dengan media cerita bergambar yang dikembangkan ini dapat diterakan pada pembelajaran IPS khususya pada materi sejarah hindu budha di indonesia

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media cerita bergambar dari 4 validator media dan materi diperoleh skor rata-rata 83,26 berkategori sangat layak. Angket respon peserta didik uji terbatas menunjukkan kepraktisan media cerita bergambar dengan skor rata-rata 85,16 berkategori sangat praktis. Hasil pengembangan media cerita bergambar yang dilakukan meningkatkan minat belajar siswa sebanyak 82 %, dibandingkan sebelum penggunaan media cerita tersebut, minat belajar siswa hanya 45%. Artinya hasil pengembangan tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian*. Rineka Cipta.
- Arsyad. (2014). *Media pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Djamara, & Aswan. (2019). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Gafur, A. (2021). *Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Ombak.
- Giwangsa, S. F. (2021). *Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS sekolah dasar*.
- Indriana. (2010). *Ragam alat bantu media pengajaran*. DIVA Press.
- Muhstyo, G. (2008). *Pembelajaran matematika SD*. Universitas Terbuka.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Belajar.
- Riyanto, P. (2004). *Dasar-dasar pembelanjaan perusahaan*. BPFE.
- Sadiman, A. S., dkk. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor yang mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Sudjana. (2011). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensind.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sukmadinata. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiati. (2008). *Metode pembelajaran*. Wacana Prima.
- Trianto. (2014). *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek*. Prestasi Pustaka.
- Trisharsiwi, dkk. (2016). *Materi kuliah Ketamansiswaan*. Universitas Sarjanawisata Tamansiswa.

Wibawa, & Mukti. (2001). *Media pembelajaran*. CV.

Yuniarti, N. P. M. (2022). *Pengembangan media pembelajaran Videoscribe Connected pada materi volume bangun ruang sisi lengkung untuk minat belajar siswa sekolah dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).