

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Buku Cerita

a. Pengertian Buku Cerita

Buku cerita merupakan salah satu jenis karya tulis yang memiliki peran penting dalam menyampaikan narasi. Hal ini sejalan dengan Mailida & Nasution (2024) yang menyatakan bahwa buku cerita adalah suatu bentuk karya tulis atau penerbitan yang berisi rangkaian narasi atau cerita yang dituangkan dalam bentuk teks dan seringkali disertai dengan ilustrasi atau gambar.

Selanjutnya, menurut Khasanah (2020) buku cerita adalah kumpulan cerita yang dikemas dalam bentuk buku dan disajikan dengan menggunakan teks serta ilustrasi atau gambar. Oleh karena itu, penggabungan antara teks dan gambar dalam buku cerita berfungsi untuk memperjelas isi cerita serta menarik perhatian pembaca, terutama anak-anak di tingkat sekolah dasar.

Lebih lanjut, menurut Rahayu et al. (2024) “*storybook is a book that is a colourful picture to support the story of the pleasure of reading*”. Pernyataan ini memberikan gambaran bahwa buku cerita adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar berwarna untuk mendukung cerita agar lebih nikmat dalam membacanya. Dengan demikian, buku cerita tidak hanya berperan sebagai media untuk menyampaikan narasi, tetapi juga sebagai media yang mendorong minat baca melalui tampilan visual yang menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa buku cerita merupakan karya tulis berisi rangkaian narasi atau cerita. Penyajian buku cerita menggunakan teks dan ilustrasi berwarna untuk menyampaikan rangkaian narasi secara lebih menarik. Dengan demikian, buku cerita berfungsi untuk memperjelas isi cerita dan

meningkatkan minat baca, terutama bagi anak-anak di tingkat Sekolah Dasar.

b. Manfaat Buku Cerita

Penggunaan buku cerita dalam proses pembelajaran di sekolah dasar memberikan manfaat positif untuk perkembangan siswa. Menurut Mailida & Nasution (2024) penggunaan buku cerita di sekolah dasar memberikan berbagai manfaat, yaitu buku cerita dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, termasuk meningkatkan pengetahuan, memperluas wawasan, meningkatkan keterampilan berpikir, dan mengurangi stres. Selain itu, buku cerita memberikan kesempatan yang sangat baik bagi anak-anak untuk mempelajari kata-kata baru, melatih keterampilan bahasa mereka, dan mengembangkan kecintaan membaca (Faizah, 2023).

Lebih lanjut, buku cerita dapat digunakan sebagai bahan ajar atau media literasi membaca, membantu siswa membaca dan memahami makna materi (Nuraeni et al., 2023). Buku cerita yang menarik dan informatif dapat meningkatkan minat dan semangat bagi siswa dalam belajar maupun literasi membaca (Mutiara et al., 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku cerita di sekolah dasar memberikan banyak manfaat dalam proses belajar dan literasi. Buku cerita dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca, menambah pengetahuan dan kosakata, serta keterampilan berbahasa. Selain itu, buku cerita yang menarik dapat mendorong minat dan motivasi siswa dalam belajar maupun literasi.

c. Jenis Buku Cerita

Buku cerita saat ini semakin berkembang dan memiliki banyak variasi dalam menyampaikan sebuah cerita. Menurut Khasanah (2020) buku cerita anak terdiri atas beberapa macam, yaitu berdasarkan jenis

meliputi buku cerita bergambar dan buku cerita interaktif, serta berdasarkan isi meliputi dongeng tentang hewan, legenda, cerita faktual, maupun bentuk cerita nonfiksi lainnya. Selanjutnya, menurut Trimansyah (2020) buku cerita anak atau fiksi anak dapat digolongkan ke dalam bentuk buku kumpulan (antologi) cerpen anak, novel, dan buku kumpulan drama anak atau buku drama anak.

Lebih lanjut, menurut Ulya et al. (2025) cerita anak memiliki beragam bentuk dan jenis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Buku bergambar, cerita yang disajikan melalui perpaduan antara bahasa dan ilustrasi.
- 2) Cerita rakyat, cerita anonim yang berkembang secara lisan dan diwariskan turun-temurun. Bentuk-bentuk cerita rakyat meliputi fabel, dongeng, legenda, dan mite.
- 3) Fiksi sejarah, cerita yang memadukan unsur sejarah nyata dengan imajinasi pengarang.
- 4) Fiksi realistik menggambarkan kejadian yang akrab di kehidupan sehari-hari, seperti masalah keluarga, petualangan, atau pengalaman sosial.
- 5) Fiksi ilmiah berisi cerita futuristik atau berbasis konsep ilmu pengetahuan, namun tetap bersifat imajinatif meski belum terjadi dalam kenyataan, cerita ini tetap memiliki dasar logika ilmiah sehingga pembaca dapat membayangkan bagaimana teknologi atau kehidupan masa depan yang berlangsung.
- 6) Cerita fantasi menggambarkan tokoh, peristiwa, dan latar yang bersifat fantastis, irasional, dan di luar logika kehidupan nyata.
- 7) Biografi menyajikan kisah kehidupan seseorang secara hidup, menarik, dan berdasarkan penelitian, sehingga isinya dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa buku cerita memiliki banyak jenis, baik dari segi bentuk maupun isi. Bentuk buku cerita berupa buku bergambar, buku interaktif, kumpulan

cerpen, novel, dan drama anak. Adapun isi ceritanya meliputi dongeng, fabel, legenda, fiksi realistik, fiksi sejarah, fiksi ilmiah, cerita fantasi, serta biografi. Oleh karena itu, buku cerita dapat memberikan pengalaman membaca yang menarik sehingga dapat membantu anak untuk memahami berbagai nilai, informasi, pengetahuan, dan imajinasi.

2. Buku Cerita Bergambar

a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar memiliki hubungan yang kuat antara teks dan gambar untuk menyampaikan pesan. Hal ini sejalan dengan Misnawan et al. (2020) yang menyatakan bahwa buku cerita bergambar merupakan cerita yang ditulis dengan gaya bahasa ringan yang dilengkapi dengan gambar yang menjadi satu kesatuan serta memuat pesan yang terkandung dalam setiap gambar secara utuh.

Selanjutnya, menurut Rosyana et al. (2021) buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan teks serta keduanya saling menjalin, baik gambar maupun teks secara sendiri belum cukup untuk mengungkapkan cerita secara mengesankan, dan keduanya saling membutuhkan untuk saling mengisi dan melengkapi. Oleh karena itu, hubungan antara teks dan gambar memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik.

Lebih lanjut, menurut Yugakisha et al. (2024) buku cerita bergambar adalah buku cerita anak yang didalamnya terdapat perpaduan antara bahasa teks dan gambar-gambar ilustrasi yang diberikan kepada anak untuk dipelajari dan memperluas pengetahuan. Dengan demikian, buku cerita bergambar tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga berfungsi sebagai media visual yang meningkatkan pengalaman belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan media yang menggabungkan teks dan gambar. Teks dan gambar saling membutuhkan dan saling melengkapi untuk menyampaikan cerita. Perpaduan antara teks dan gambar yaitu

untuk memperjelas alur, menyampaikan pesan secara utuh, serta meningkatkan pengalaman membaca dan belajar.

b. Manfaat Buku Cerita Bergambar

Penggunaan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Purnawarman & Resmisari (2025) manfaat dari buku cerita bergambar yaitu memberikan konteks yang mendukung perkembangan bahasa, literasi, imajinasi anak, menyediakan visual yang menarik, melibatkan anak dalam kegiatan membaca, juga menstimulasi percakapan dan penggunaan imajinasi. Oleh karena itu, buku cerita bergambar dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Selanjutnya, menurut Nuralifah & Masyithoh (2024) manfaat buku cerita bergambar, yaitu sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, memudahkan siswa dalam menerima materi, membantu siswa lebih aktif dan percaya diri dalam belajar, meningkatkan kemampuan membaca serta minat baca siswa. Lebih lanjut, menurut Hasibuan et al. (2024) ada tiga manfaat utama yang diidentifikasi dari penggunaan buku cerita bergambar, yaitu membantu dalam pengembangan keterampilan berbahasa, memberikan stimulasi visual, serta meningkatkan kemampuan visual dan verbal anak-anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Buku cerita bergambar dapat sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk membantu perkembangan bahasa, literasi, imajinasi, memberikan stimulasi visual yang menarik, dan meningkatkan kemampuan verbal. Selain itu, buku cerita bergambar dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik

dan menyenangkan, memudahkan siswa dalam memahami materi, membantu siswa lebih aktif, serta percaya diri dalam belajar.

c. Langkah-Langkah Pembuatan Buku Cerita Bergambar

Pada proses membuat buku cerita bergambar memiliki langkah-langkah agar memudahkan dalam proses pembuatan buku cerita bergambar tersebut. Menurut Fajriyani et al. (2024) langkah-langkah pembuatan buku cerita bergambar yaitu:

- 1) Diawali dari menentukan tema cerita.
- 2) Kemudian membuat draf cerita meliputi tokoh cerita, alur cerita, dan amanat yang ingin disampaikan.
- 3) Selanjutnya, desain buku cerita dirancang di aplikasi *canva* meliputi desain cover buku, daftar isi, tampilan gambar dan warna agar lebih menarik.
- 4) Setelah selesai merancang di *canva*, langkah selanjutnya membuat buku cerita dalam bentuk flipbook (dapat dibolak-balik) di sebuah website *heyzine*.

Hal ini sejalan dengan Rahma et al. (2024) menyatakan bahwa tahap pembuatan buku cerita bergambar dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu:

- 1) Menyesuaikan materi yang dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang tercantum dalam buku pelajaran SD/MI.
- 2) Merancang desain karakter yang akan ditampilkan di dalam buku cerita bergambar.
- 3) Membuat kalimat cerita yang sesingkat mungkin namun tidak mengurangi isi cerita.
- 4) Pemilihan atau pengambilan gambar yang tersedia pada fitur elemen *canva* sesuai dengan materi dan cerita yang dikembangkan.
- 5) Pemilihan warna gambar yang sesuai dan menarik untuk anak SD/MI.
- 6) Menambahkan teks cerita.

Lebih lanjut, menurut Trisanti & Hikmat (2021) dalam pembuatan media buku cerita bergambar terdapat beberapa tahap, yaitu:

- 1) Pengidentifikasi target atau pembaca, kita harus dapat mengerti selera pembaca berdasarkan kalangan pembaca yaitu anak SD kisaran umur 6-12 tahun yang cenderung menyukai berbagai jenis warna;
- 2) membuat ringkasan cerita adalah ide atau gagasan asli dari sebuah cerita;
- 3) konstruksi cerita merupakan pengembangan rangkuman cerita;
- 4) membuat sketsa;
- 5) mewarnai buku cerita bergambar merupakan tahap penegasan dalam sketsa agar anak menyukai buku cerita bergambar dengan banyak warna; dan
- 6) mencetak buku cerita bergambar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembuatan buku cerita bergambar secara bertahap. Tahap pertama, dimulai dengan menentukan tema, tujuan pembelajaran, dan sasaran pembaca. Tahap kedua, menyusun draf cerita meliputi tokoh cerita, alur cerita, dan amanat. Tahap ketiga, proses perancangan buku cerita bergambar di aplikasi *canva* meliputi desain cover, daftar isi, pemilihan gambar, penggunaan warna yang menarik, serta menambahkan teks cerita. Tahap keempat, membuat buku cerita bergambar dalam bentuk flipbook (dapat bolak-balik). Tahap terakhir, mencetak buku cerita bergambar.

d. Indikator Buku Cerita Bergambar Yang Efektif

Untuk mengetahui kelayakan buku cerita bergambar yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diperlukan indikator sebagai alat penilaian kelayakan. Menurut Sitorus & Kurnia (2025) pengembangan buku cerita bergambar memiliki indikator pada aspek kesesuaian isi, bahasa, ilustrasi, dan tampilan, serta memiliki

kriteria yang terdiri atas aspek daya tarik, kemudahan, dan manfaat buku cerita.

Hal ini sejalan dengan Trisanti & Hikmat (2021) yang menyatakan bahwa indikator buku cerita bergambar terdapat dalam 3 aspek, yaitu sebagai berikut:

1) Kualitas Materi

Kualitas materi dilihat dari media yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran, karakteristik sasaran, memenuhi tujuan pembelajaran, memiliki tema yang spesifik, memiliki ketersediaan ruang materi, serta efektif dan efisien dalam pembelajaran.

2) Ilustrasi

Ilustrasi dilihat dari kesesuaian media dengan pembahasan materi, keakuratan konsep materi yang memadai, dan keakuratan materi yang memadai.

3) Tampilan

Tampilan dilihat dari kombinasi gambar dan warna yang menarik, kesesuaian proposi gambar, warna, bentuk yang disajikan dengan tampilan media, meliki desain, gambar, dan warna yang menarik.

Lebih lanjut, menurut Maritasari et al. (2025) indikator buku cerita bergambar terdapat dalam 3 aspek, yaitu sebagai berikut:

1) Penerapan media dan tampilan media

Penerapan media dan tampilan media dilihat dari cara penggunaan media mudah diterapkan, ukuran teks dan jenis huruf sesuai sehingga mudah dibaca, tampilan gambar dan isi cerita pada media sudah sesuai, kejelasan teks pada media sangat jelas, kertas yang digunakan tebal dan berkualitas.

2) Font media

Font media dilihat dari ukuran gambar pada buku cerita sesuai dengan ukuran buku cerita, ukuran font pada buku cerita sesuai sehingga mudah dibaca, penggunaan warna pada font jelas sehingga mudah dibaca.

3) Pembelajaran dan isi

Pembelajaran dan isi dilihat dari pemilihan jalan cerita sudah tepat atau sesuai, ketepatan alur cerita dengan gambar sudah sesuai, cerita yang disajikan menarik untuk dibaca, buku cerita mudah digunakan pada pembelajaran literasi, penulisan cerita sudah sesuai dengan level membaca siswa, desain cover dengan isi cerita sangat menarik, bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator pengembangan buku cerita bergambar terdiri atas aspek kesesuaian isi atau materi, bahasa, ilustrasi, dan tampilan. Selain itu, buku cerita bergambar memiliki kriteria daya tarik, kemudahan, dan manfaat. Dengan demikian, pengembangan buku cerita bergambar diperlukan memperhatikan kualitas materi, kejelasan bahasa dan font, kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita, serta tampilan desain yang menarik agar buku cerita bergambar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran adalah motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan Fernando et al. (2024) yang menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki.

Selanjutnya, menurut Yeni et al. (2022) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan semangat belajar sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai. Oleh karena itu, faktor dari dorongan internal dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Lebih lanjut, menurut Julita et al. (2025) motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang mendorong seseorang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, motivasi belajar tidak hanya berasal dari dalam diri siswa, tetapi juga dipengaruhi oleh keadaan lingkungan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam dan luar diri siswa. Motivasi belajar dapat memberikan arahan, menumbuhkan semangat belajar, dan mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran. Melalui motivasi belajar, siswa dapat belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki fungsi yang sangat penting dalam belajar, karena motivasi menentukan seberapa besar usaha belajar yang dilakukan siswa. Menurut Supriani et al. (2020) motivasi berfungsi sebagai pendorong, pengarah, sekaligus sebagai penggerak perilaku seseorang untuk mencapai suatu tujuan.

Hal ini sejalan dengan Sazidah et al. (2023) menyatakan bahwa fungsi motivasi meliputi berikut ini:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan, tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak, diibaratkan ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil.

Lebih lanjut, menurut Marliani (2021) menyatakan bahwa fungsi motivasi adalah sebagai berikut:

- 1) Pendorong seseorang dalam berbuat sesuatu untuk mencapai tujuannya.
- 2) Penentu arah perbuatan yang hendak dicapai.

- 3) Menyeleksi perbuatan, sehingga perbuatan seseorang yang memiliki motivasi senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi memiliki fungsi yang sangat penting dalam belajar. Motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong yang memberikan semangat untuk melakukan suatu aktivitas, mengarahkan perbuatan ke tujuan yang akan dicapai, menentukan perbuatan yang sesuai untuk mencapai tujuan serta mencapai prestasi atau hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, motivasi belajar dapat menentukan seberapa besar usaha belajar yang dilakukan siswa.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah salah satu peran penting dalam mencapai keberhasilan belajar siswa yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Lestari & Sumartiningsih (2025) faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar yaitu faktor internal meliputi rasa percaya diri, minat, tujuan pribadi, dan kecerdasan emosional, sedangkan faktor eksternal meliputi peran guru, dukungan orang tua, lingkungan sekolah, metode pembelajaran, serta media dan fasilitas yang digunakan.

Hal ini sejalan dengan menurut Djarwo (2020) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dari dalam diri siswa, yaitu intelegensi (kecerdasan), minat, bakat, emosi, fisik, sikap, dan faktor eksternal dari luar diri siswa, yaitu keluarga, sekolah, masyarakat, serta lingkungan sekolah seperti metode mengajar, jenis kurikulum yang diberlakukan, dan media pembelajaran yang sering digunakan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa harus memperhatikan antara faktor internal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal dari luar diri siswa, terutama lingkungan belajar serta media pembelajaran yang digunakan.

Lebih lanjut, menurut Hamidah & Barus (2021) faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa yaitu faktor internal terdiri dari kondisi jasmani dan rohani, cita-cita/aspirasi, kemampuan siswa, perhatian, serta faktor eksternal terdiri dari upaya guru membelajarkan siswa, fasilitas belajar dan kondisi lingkungan siswa. Dengan demikian, motivasi belajar siswa dapat mengalami peningkatan, apabila kondisi jasmani dan rohani siswa baik serta fasilitas belajar yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal dari luar diri siswa. Faktor internal yaitu kondisi fisik, minat, kemampuan, kecerdasan, emosi, rasa percaya diri, serta cita-cita. Sedangkan faktor eksternal yaitu dukungan keluarga, peran guru, lingkungan sekolah, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan fasilitas belajar.

d. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat dilihat melalui indikator motivasi belajar yang berperan sebagai alat ukur untuk memberikan gambaran bagaimana motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Diandaru (2023) ada 6 indikator motivasi belajar, yaitu:

1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Indikator ini meliputi sikap siswa yang tidak mudah putus asa, tidak mudah merasa puas dalam pencapaian, dan keuletan dalam mengatasi kesulitan belajar.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Indikator ini meliputi sikap siswa yang tidak malas dan malu untuk bertanya baik kepada guru maupun teman sebayanya ketika siswa tidak paham dengan materi yang dipelajari, mencari informasi dari sumber lain dan ketika dihadapkan pada soal, siswa lebih tertarik untuk menyelesaikan soal.

3) Adanya cita-cita dan harapan di masa depan

Indikator ini meliputi upaya siswa untuk bersungguh-sungguh dalam belajar ketika ingin meraih impian dan cita-citanya.

4) Adanya penghargaan di dalam belajar

Indikator ini meliputi adanya nilai tambah yang diberikan oleh guru kepada siswa yang aktif dalam pembelajaran.

5) Adanya kegiatan yang menarik perhatian dalam belajar

Indikator ini meliputi siswa merasa senang serta termotivasi ketika guru kreatif dalam menyampaikan materi sehingga siswa merasa kegiatan pembelajaran berlangsung tidak monoton dan membosankan.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Indikator ini meliputi kondisi lingkungan yang sehat, tertib, serta kondusif membuat siswa lebih fokus dalam belajar.

Selanjutnya, menurut Dharma & Sudewiputri (2021) ada 8 indikator motivasi belajar, yaitu konsentrasi, rasa ingin tahu, semangat, kemandirian, kesiapan, antusias atau dorongan, pantang menyerah, dan percaya diri. Lebih lanjut, menurut Sihombing et al. (2023) indikator motivasi belajar, yaitu 1) tekun menghadapi tugas, 2) ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa), 3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang yang dewasa, 4) lebih senang bekerja sendiri, 5) cepat bosan pada tugas rutin, 6) dapat mempertahankan pendapat, 7) tidak mudah melepaskan begitu saja hal-hal yang diyakini, dan 8) senang mencari dan memecahkan masalah-masalah belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar meliputi adanya keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, minat dalam belajar, ketekunan serta keuletan dalam menghadapi kesulitan, dan lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Oleh karena itu, indikator motivasi belajar sebagai alat ukur untuk memberikan gambaran bagaimana motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Salah satu bentuk inovasi dalam kurikulum merdeka yaitu muncul pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Meylovvia & Julianto (2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

IPAS merupakan mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk membangun literasi sains pada siswa (Hayudinna & Muzkiyah, 2024). Lebih lanjut, menurut Acesta et al. (2024) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang studi yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi di antara mereka, sekaligus mempelajari kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati, dan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, mata pelajaran IPAS dapat membangun literasi sains pada siswa.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar memiliki beberapa tujuan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Agustina et al. (2022) tujuan pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, berperan aktif,

mengembangkan keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS.

Hal ini sejalan dengan Adha et al. (2025) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diharapkan membuat siswa timbul rasa ingin tahunya terhadap fenomena-fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya.
- 2) Mengetahui interaksi dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), para siswa akan berusaha mengetahui dan memahami bagaimana alam semesta ini bekerja, dan membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di muka bumi.
- 3) Mengajarkan siswa mengidentifikasi masalah. Siswa akan mencoba mengidentifikasi berbagai permasalahan yang ditemui dan berusaha menemukan solusi untuk mencapai tujuan lebih lanjut.
- 4) Melatih sikap ilmiah. Dengan prinsip dasar metodologi yang terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), maka siswa akan memiliki sifat keingintahuan tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan analitis.
- 5) Berperan aktif menjaga lingkungan dan alam. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) membuat para siswa secara tidak langsung akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Lalu, siswa akan berusaha melestarikan, menjaga, mengembangkan potensi alam yang ada.

Lebih lanjut, menurut Kemendikbudristek (2022) tujuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yaitu siswa

mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- 2) berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- 3) mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
- 4) mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- 5) memahami persyaratan yang diperlukan siswa untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan
- 6) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan inkuiri, mengidentifikasi masalah, kemampuan berpikir kritis dan ilmiah. Selain itu, mata pelajaran IPAS bertujuan untuk mengerti diri sendiri dan lingkungannya, membantu siswa mengenal alam dan lingkungannya, serta membentuk interaksi dengan kehidupan manusia di bumi, sehingga siswa dapat berperan aktif dalam menjaga lingkungan. Melalui mata pelajaran IPAS, siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta membentuk karakter sesuai profil pelajar Pancasila.

B. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai pengembangan buku cerita bergambar telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No.	Penulis, Tahun, Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Zahrawaan et al. (2024) Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Materi Menjaga Kebersihan Diri (Kuku, Tangan, dan Rambut) pada Kelas I di Sekolah Dasar.	Hasil penelitian ini yaitu produk berupa media buku cerita bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi menjaga kebersihan diri kelas I SDN Montong Batu, media dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media yang memiliki nilai persentase rata-rata 94% dengan kriteria sangat layak dan ahli materi yang memiliki nilai persentase rata-rata 98% dengan kategori sangat layak, dan media dinilai praktis oleh siswa dan guru dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, dengan hasil respon mencapai 100 %.	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku cerita bergambar.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada peningkatan minat dan pemahaman siswa serta mata pelajaran yang digunakan.
2.	Kusuma & Setyadi (2025) Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkan validasi 91% dan	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada mata pelajaran

	Menunjang Pembelajaran Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas 1 SD	kepraktisan 94 %. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar materi penjumlahan dan pengurangan untuk siswa SD valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.	buku cerita bergambar.	yang digunakan dan untuk menunjang pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan.
3.	Hasanah & Chandra (2024) Desain Buku Cerita Bergambar Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar.	Hasil penelitian ini yaitu pengembangan Buku Cerita Bergambar Menggunakan Aplikasi <i>canva</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar sudah sesuai dengan model ADDIE yang telah diterapkan dalam penelitian ini dan dinyatakan sangat valid oleh validator materi, bahasa, media, mendapatkan nilai sangat praktis dari respon guru dan siswa, dan sangat efektif untuk digunakan.	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku cerita bergambar.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas II.
4.	Rusydiana (2024) Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar.	Hasil penelitian ini yaitu buku cerita bergambar yang dikembangkan valid, praktis, efektif, dan dapat digunakan untuk melatih kemampuan literasi sains siswa kelas 4 SD pada materi "Siklus Air".	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku cerita bergambar dan mata pelajaran IPAS.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada peningkatan kemampuan literasi sains.

5.	Oktaviani & Rukmi (2023) Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Keterampilan Menulis Teks Dongeng Fabel Siswa Kelas III Sekolah Dasar.	Hasil penelitian ini yaitu pengembangan media Buku Cerita Bergambar untuk pembelajaran menulis teks dongeng fabel siswa kelas III sekolah dasar dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks dongeng fabel dikelas III sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor validasi media sebesar 93,75% dan materi sebesar 95%. Media Buku Cerita Bergambar juga dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan nilai pretest dan posttest baik dalam uji coba skala kecil dan besar yang mengalami peningkatan sedang dengan nilai N-Gain 0,5 dan N-Gain 0,6 pada uji coba skala besar.	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku cerita bergambar.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada keterampilan menulis teks dongeng fabel.
6.	M. Sari et al. (2025) Pengembangan Buku Cerita Bergambar Pada Keterampilan Membaca Lancar Siswa Kelas III SD.	Hasil penelitian ini yaitu Kevalidan Buku Cerita Bergambar pada Kemampuan Membaca Lancar Siswa Kelas III SDN 10 Surau Gadang Kota Padang dengan kriteria nilai akhir yaitu "Sangat Valid" dengan rata-rata hasil	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku cerita bergambar.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada keterampilan membaca lancar.

		kevalidan 81%. Ahli desain memperoleh nilai 94,44% dengan kriteria "Sangat Valid", ahli materi dengan nilai 75% dengan kriteria "Valid", dan ahli bahasa dengan nilai 75% dengan kriteria "Valid". Buku Cerita Bergambar "Sangat Praktis". Buku cerita bergambar yang dikembangkan "Sangat Efektif" serta dapat digunakan Siswa Kelas III SDN 10 Surau Gadang Kota Padang.		
7.	Polatlar & Oztabak (2021) <i>The Analysis of Picture Storybooks Aimed at Pre-School Children in Terms of Child Rights Violations.</i>	<i>In this study, it was found that development rights were violated the most. In this study, it was observed that four books (13%) had indirect expressions of threat, belittling and discrimination, which violate children's survival rights. Four books in this study were observed to include imposition of negative bias, discrimination, commercial directing, and recommending negative free time activities. Hence, children's protection rights are violated. No violation of participation rights was observed in the</i>	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku cerita bergambar.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada konteks pelanggaran hak anak.

		<i>children's picture books analyzed. According to the external structural criteria we determined, children's picture books aimed at 3-6-year-olds that were analyzed in this study were not found to be suitable in terms of child rights. Out of the 30 books studied, 27 of them (90%) did not state any age range. It was determined that the books analyzed were not prepared according to this principle (the best interest of the child), and thus, ignore Article 3 of the convention. As a result, upon the analysis of the books in terms of child rights, it was observed that there were very few books suitable for the age level of children.</i>		
8.	Rahmawati et al. (2021) <i>The Importance of Sociocultural-Based Reflective Picture Storybook Media to Increase Reading Interest and Social Skills of Elementary</i>	<i>This concludes that SRPS media is important to increase the reading interest and social skills of elementary school students. To improve social skills and reading fondness, a media that is suitable for the characteristics of students is needed. Students' interest in pictorial stories can be used as a solution to</i>	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku cerita bergambar.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada penggunaan media berbasis sosiokultural dan peningkatan minat baca serta keterampilan sosial siswa.

	<i>School Students.</i>	<i>overcome the problem of low social skills and students' fondness of reading characters that need to be improved. SRPS media is important to be developed in future research.</i>		
9.	<i>Tarakçı et al. (2020) Preschool Teachers' Science Talks During Picture Storybook Telling.</i>	<i>Research results showed that teachers included science explanations, declarative scientific knowledge, questions, comparisons, and evidence talks supporting thinking skills, among types of science talks according to their frequency order; whereas they did not include personal connections talk. Besides, it was determined that they included light related concepts (natural and artificial), vision related concepts (daylight/darkness, like difficulty in vision) and light direction related concepts, according to their frequency order. It can be stated that the results obtained from this research shall contribute to framing of contents of professional development particularly scientific activities of teachers.</i>	<i>Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku cerita bergambar.</i>	<i>Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada pemahaman konsep sains dan metode yang digunakan.</i>

10.	Pratiwi et al. (2022) <i>Digital Storybook to Transform Character Education of Local Wisdom Figures for Elementary School Students.</i>	<i>The results showed that the initial condition of storybooks at elementary schools in Sukoharjo Regency was good, but it was inadequate to satisfy all parties, including students and class teachers teaching Indonesian language subjects. The textbooks also lacked local material. Teachers and students need digital picture books to improve their writing skills because they will enrich students' knowledge and boost their writing skills.</i>	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku cerita bergambar.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada peningkatan keterampilan menulis dan pendidikan karakter serta mata pelajaran yang digunakan.
11.	Bubpamas et al. (2024) <i>The Development of the Early Childhood Teacher's Activity Ability using the Augmented Reality Storybook Set to Lessen Issues and Foster Resilience from Bullying for Early Childhood.</i>	<i>The research finding were as follows: (1) The augmented reality storybook set is a three-dimensional picture story that promotes the good words, non-violent force, reducing social bullying and foster resilience from bullying for early childhood (2) The ability of early childhood teachers in overall was at the high level (3) The bullying behavior of early childhood after learning was higher than before, with statistical significance at the 0.01 level.</i>	Persamaan dalam penelitian ini yaitu menggunakan buku cerita bergambar.	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu terletak pada penggunaan media berbasis Augmented Reality (AR) dan mengenai kemampuan aktivitas guru dan bullying.

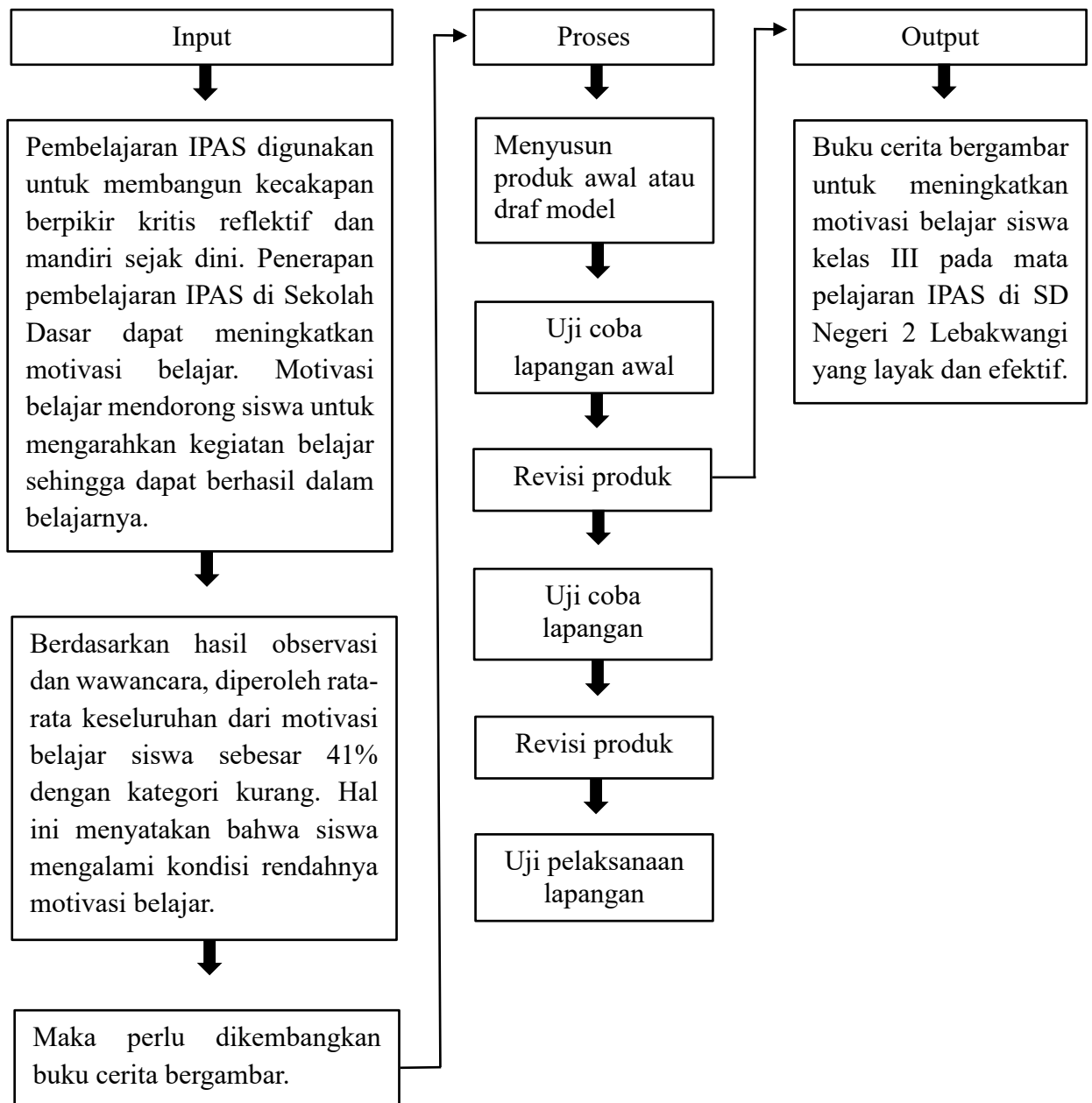
C. Kerangka Pemikiran

Proses belajar menjadi salah satu komponen penting dalam pendidikan. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran meliputi berbagai mata pelajaran, diantaranya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS memiliki peran penting untuk memahami fenomena-fenomena alam yang bersifat umum seperti tentang makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam serta berhubungan dengan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Pembelajaran IPAS digunakan untuk membangun kecakapan berpikir kritis reflektif dan mandiri sejak dini.

Penerapan pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi belajar. Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri siswa yang mengarahkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi sangat berperan dalam belajar, siswa yang mempunyai motivasi yang kuat akan tekun dan berhasil dalam belajarnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diperoleh rata-rata keseluruhan dari motivasi belajar siswa sebesar 41% dengan kategori kurang. Hal ini menyatakan bahwa siswa mengalami kondisi rendahnya motivasi belajar. Salah satu faktor rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Media pembelajaran yang kurang kreatif dapat membuat pembelajaran menjadi monoton. Maka diperlukan buku cerita bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar.

Media pembelajaran buku cerita bergambar belum pernah dikembangkan di SD Negeri 2 Lebakwangi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan buku cerita bergambar. Berikut merupakan kerangka pemikiran pada penelitian ini:



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pemikiran

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian merupakan uraian dari rumusan masalah, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan buku cerita bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis di SD Negeri 2 Lebakwangi?
 - a. Bagaimana kelayakan buku cerita bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis di SD Negeri 2 Lebakwangi berdasarkan ahli materi?
 - b. Bagaimana kelayakan buku cerita bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis di SD Negeri 2 Lebakwangi berdasarkan ahli media?
2. Bagaimana efektivitas buku cerita bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis di SD Negeri 2 Lebakwangi?
 - a. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis di SD Negeri 2 Lebakwangi?
 - b. Bagaimana efektivitas penerapan buku cerita bergambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis di SD Negeri 2 Lebakwangi?