

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media *puzzlebook* berbasis *cartoonart* sebagai pengembangan media pembelajaran, (2) kelayakan media *puzzlebook* sesuai materi pembelajaran, (3) terdapat peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran. Subjek uji coba dari penelitian adalah siswa kelas IV SD yang berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui angket dan tes. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D dengan model ADDIE. Berdasarkan hasil olah data uji coba angket menggunakan SPSS 25 di atas uji reliabilitas angket yang menunjukkan skor $0,846 > r_{tabel} 0,361$. Pengembangan media *puzzlebook* berbasis *cartoon art* menggunakan model ADDIE yaitu analisis, desain, *development*, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan media *puzzlebook* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) ahli materi diperoleh rerata skor 41,5 yang termasuk dalam kategori layak, 2) ahli media diperoleh skor 38 yang termasuk dalam kategori cukup layak. Motivasi Belajar meningkat dengan melihat hasil dari uji coba terbatas dengan kategori tinggi 20% dari 5 anak dan uji coba terbatas 70% dari 10 anak. Sedangkan peningkatan pemahaman konsep siswa kategori sangat tinggi yaitu uji coba terbatas 60% dari 5 anak dan uji coba diperuas 40% dari 10 anak. Dengan demikian, media *puzzlebook* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep.

Kata kunci: *Cartoonart, Karakteristik, Motivasi, Pemahaman, Puzzlebook.*