



Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru

Muhammad Al-Habib^{1*}, Sakilah²

¹⁻²Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Indonesia

Email: malhabib128@gmail.com¹, im.nurhayati.b@gmail.com²

*Penulis Korespondensi: malhabib128@gmail.com

Abstract. *This study set out to measure how strongly the use of comic media shapes students' motivation to learn the Social Science (IPS) subject at Islam Al-Azhar 37 Junior High School in Pekanbaru. The issue behind it was students' faint drive to succeed together with instructional media that had failed to support their motivation. A quantitative route was taken via a quasi-experiment of the nonequivalent control group kind. From a population of 60 seventh graders, 19 students of class VII.C served as the experimental group and 19 of class VII.B as the control group, chosen through purposive sampling. Observation, questionnaires, and documentation gathered the data, which were then examined with normality, homogeneity, hypothesis (independent sample t-test), effect size, and N-Gain Score analyses run on SPSS Statistics 27. The findings established that comic media did shape students' motivation: the observed t of 3.156 outstripped the t-table value of 1.688 while the significance of 0.003 stayed under 0.05, leading Ha to be accepted and H0 rejected. The effect size of 0.512 (51.2%) sat in the moderate band, with the remaining 48.8% traceable to other factors.*

Keywords: *Comic Media; Learning Motivation; Quasi-Experiment; Social Science; Student.*

Abstrak. Penelitian ini diarahkan untuk menakar sebesar apa pemanfaatan media komik memengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru. Persoalan yang melatari ialah lemahnya dorongan siswa untuk berhasil sekaligus media pembelajaran yang belum menopang motivasi mereka. Pendekatan yang dipakai bersifat kuantitatif dengan rancangan quasi eksperimen jenis nonequivalent control group design. Populasinya berupa 60 siswa kelas VII; dari jumlah itu dipilih 19 siswa VII.C sebagai kelompok eksperimen dan 19 siswa VII.B sebagai kelompok kontrol melalui purposive sampling. Data dikumpulkan via observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian ditelaah dengan uji normalitas, homogenitas, hipotesis (independent sample t-test), effect size, serta N-Gain Score memakai SPSS Statistics 27. Hasilnya menegaskan adanya pengaruh media komik terhadap motivasi belajar, dengan t-hitung 3,156 > t-tabel 1,688 dan signifikansi 0,003 < 0,05, sehingga Ha diterima sementara H0 ditolak. Effect size sebesar 0,512 (51,2%) tergolong sedang, dan sisanya 48,8% berasal dari variabel di luar kajian ini.

Kata kunci: Media Komik; Motivasi Belajar; Pembelajaran IPS; Quasi Eksperimen; Siswa.

1. LATAR BELAKANG

Dalam setiap aktivitas belajar, motivasi menempati posisi yang sangat menentukan karena menjadi penggerak tumbuhnya minat dan kesungguhan siswa untuk belajar. Perannya tidak terbatas sebagai pemicu agar siswa meraih capaian yang baik, tetapi juga memuat dorongan usaha untuk menggapai sasaran pembelajaran. Ketika motivasi siswa berada pada tingkat yang tinggi, hasil belajarnya cenderung maksimal; sebaliknya, motivasi yang lemah berimbas pada hasil belajar yang kurang memuaskan (Andriani & Rasto, 2019).

Fakta di lapangan memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa kerap masih tergolong rendah. Menurut Hendrizal (2021), gejala rendahnya motivasi tersebut terbaca dari sikap siswa yang kurang serius, cepat merasa jenuh, serta minim keterlibatan dalam proses pembelajaran. Banyak faktor melatari kondisi ini, baik yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari

lingkungan tempatnya belajar. Sarnoto dan Romli (2019) menegaskan bahwa suasana belajar yang kondusif ikut menentukan tinggi atau rendahnya motivasi belajar siswa.

Salah satu langkah yang dapat ditempuh guru untuk membangkitkan motivasi belajar ialah menyuguhkan media pembelajaran yang menarik. Has (2021) & Suharni (2021) menjelaskan bahwa guru memegang peran strategis dalam mendongkrak motivasi belajar, di antaranya lewat penyajian materi yang beragam serta pemakaian media yang sanggup memikat perhatian siswa. Keberadaan media dalam pembelajaran memiliki arti penting sebab mampu mempermudah penyampaian materi yang rumit sekaligus membantu guru meneruskan informasi kepada siswa secara lebih ringan (Sukmanasa et al., 2017).

Pada kenyataannya, media yang dipakai guru kerap sebatas gambar-gambar dalam buku teks yang ditampilkan secara monoton dan deskriptif sehingga kurang memikat siswa. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sendiri sering dipersepsikan sebagai pelajaran yang berat dan menjenuhkan karena sarat hafalan, peristiwa, dan konsep. Nafilah (2021) berpendapat bahwa dibutuhkan strategi serta media pembelajaran yang inovatif supaya pembelajaran IPS terasa lebih bermakna dan sanggup memantik motivasi belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai mampu menjawab persoalan tersebut adalah komik. Media ini berbentuk visual berupa untaian gambar bercerita yang disusun guna mengantarkan pesan secara menarik dan gampang diingat. Penelitian Arwati & Oktaviani (2023) memperlihatkan bahwa media komik dapat menumbuhkan minat baca siswa pada pembelajaran IPS, sedangkan Haqiqi & Permadi (2022) memperoleh bukti bahwa media komik berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Sejumlah kajian sebelumnya, di antaranya Ramdhani et al. (2020) serta Ariesta & Kusumayati (2018), turut menegaskan keunggulan komik dalam mendongkrak hasil belajar pada beragam jenjang maupun mata pelajaran.

Kendati begitu, mayoritas penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti dampak media komik pada hasil belajar, sementara telaah yang khusus mengukur pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada jenjang sekolah menengah pertama masih jarang ditemukan. Padahal, motivasi belajar terbukti menjadi penentu penting bagi hasil belajar (Nurfaliza & Hindrasti, 2021; Sulfemi, 2018), bahkan turut berperan bersama faktor lain semisal gaya belajar dan pemahaman siswa (Hikmah & Saputra, 2023; Ningrat, Tegeh, & Sumantri, 2018). Seperti halnya media lain semacam YouTube yang terbukti memengaruhi motivasi belajar (Ikmal, 2023), pengaruh media komik pun layak diuji secara empiris. Celah inilah yang melandasi pentingnya penelitian ini dilakukan.

Berangkat dari paparan itu, kajian ini diarahkan untuk menakar sebesar apa pemanfaatan media komik berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Komik

Media komik tergolong media visual berwujud kartun yang menghadirkan tokoh serta merangkai sebuah kisah sesuai gambarnya, baik untuk menghibur maupun untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Dalam ranah pembelajaran, komik dirancang dalam wujud cerita bergambar yang memuat materi pelajaran sehingga pemahaman siswa atas materi tersebut menjadi lebih jelas (Muna et al., 2018).

Komik sebagai media pembelajaran menyimpan beragam kelebihan, mulai dari mendorong siswa mengembangkan daya imajinasi, membuat suasana belajar terasa lebih menyenangkan, hingga mempermudah siswa menelaah dan menggali informasi yang termuat di dalamnya. Anwar & Anistyasari (2019) memaparkan bahwa pengembangan komik, termasuk dalam wujud digital, sanggup menambah ketertarikan dan keterlibatan siswa berkat penyajiannya yang komunikatif sekaligus kontekstual. Penerapan komik pada pembelajaran IPS pun terbukti meningkatkan minat baca dan partisipasi siswa (Arwati & Oktaviani, 2023) serta memberi dampak positif pada hasil belajar (Haqiqi & Permadi, 2022; Sukmanasa et al., 2017).

Motivasi Belajar

Motivasi dapat dimaknai sebagai dorongan, baik yang disadari maupun tidak, yang menggerakkan seseorang untuk bertindak demi memenuhi kebutuhan serta meraih tujuan tertentu. Uno (2006) merumuskan motivasi belajar sebagai segenap kekuatan pendorong di dalam diri siswa yang memunculkan, mempertahankan keberlangsungan, dan mengarahkan kegiatan belajar agar tujuan yang diinginkan tercapai. Senada dengan itu, Sardiman (1992) menandakan bahwa motivasi adalah prasyarat penting dalam belajar, sebab tanpa kehadirannya proses belajar sukar berjalan secara optimal.

Sejumlah indikator menandai motivasi belajar, mulai dari hasrat serta keinginan meraih keberhasilan, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita ke depan, penghargaan atas pencapaian, suasana belajar yang menarik, sampai lingkungan belajar yang mendukung. Motivasi yang tinggi terbukti turut menentukan keberhasilan siswa (Andriani & Rasto, 2019); karena itu, menumbuhkannya menjadi tugas guru lewat beragam cara, di

antaranya menghadirkan media pembelajaran yang menarik (Has, 2021; Suharni, 2021; Rahman, 2022).

Motivasi Belajar pada Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pelajaran yang membahas beragam peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi seputar kehidupan sosial. Karena materinya luas dan padat hafalan, banyak siswa memandang IPS membosankan sehingga motivasi belajar mereka pun menurun. Temuan Sulfemi (2018) menunjukkan kaitan yang signifikan antara motivasi belajar dan hasil belajar IPS, sehingga peningkatan motivasi dalam pembelajaran IPS amat diperlukan. Diharapkan pemakaian strategi dan media yang variatif, komik salah satunya, mampu membuat IPS lebih menarik sekaligus memacu motivasi belajar siswa (Nafilah, 2021).

Berpijak pada tinjauan teoritis tersebut, hipotesis penelitian disusun sebagai berikut: terdapat pengaruh pemanfaatan media komik terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru (H_a), dan sebaliknya tidak terdapat pengaruh pemanfaatan media komik terhadap motivasi belajar siswa (H_0).

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipahami sebagai penelitian ilmiah yang berjalan sistematis dan terstruktur, yakni menjelaskan suatu gejala melalui data numerik yang kemudian diolah serta ditafsirkan secara statistik (Fauzi et al., 2022; Sugiyono, 2015). Adapun desainnya berupa nonequivalent control group design; pada desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan tanpa randomisasi. Pretest diberikan sebelum perlakuan dan posttest setelahnya pada kedua kelompok.

Pelaksanaan penelitian jatuh pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, bertempat di SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru. Populasinya berupa siswa kelas VII secara keseluruhan, yaitu 60 orang. Sampel dipilih lewat purposive sampling dengan pertimbangan rekomendasi guru pengampu IPS dan kemiripan kecenderungan motivasi belajarnya. Terpilih 19 siswa kelas VII.C yang menerima perlakuan media komik sebagai kelompok eksperimen serta 19 siswa kelas VII.B yang belajar secara konvensional sebagai kelompok kontrol; dengan demikian sampel berjumlah 38 siswa.

Variabel bebas (X) pada penelitian ini ialah media komik, sedangkan variabel terikatnya (Y) adalah motivasi belajar. Penghimpunan data menempuh tiga teknik: observasi, angket, dan dokumentasi. Lewat observasi, peneliti memantau aktivitas guru ketika membelajarkan materi dengan komik menggunakan rating scale. Untuk angket motivasi

belajar, skala Likert dipakai dengan rentang skor lima sampai satu, mulai dari pilihan Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju. Setiap butir angket terlebih dahulu melewati pengujian validitas dan reliabilitas, dan hasilnya menyatakan seluruh butir layak digunakan karena terbukti valid serta reliabel.

Tahap analisis data terbagi menjadi uji prasyarat dan uji hipotesis. Pada uji prasyarat, kenormalan data ditelaah melalui *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, disusul pemeriksaan homogenitas. Hipotesis kemudian diuji memakai independent sample t-test (Yam & Taufik, 2021). Untuk menimbang seberapa kuat dampak perlakuan dipakai uji effect size (Khairunnisa et al., 2022), sedangkan tingkat keefektifannya diukur lewat N-Gain Score. Semua tahapan analisis tersebut dijalankan pada program SPSS Statistics versi 27.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Menggunakan Media Komik

Sebelum motivasi belajar diukur, peneliti lebih dulu mengamati aktivitas guru saat menerapkan media komik dalam tiga pertemuan di kelompok eksperimen. Tujuannya memastikan pembelajaran berjalan sesuai rencana. Rekap pengamatan tersebut tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Aktivitas Guru Menggunakan Media Komik.

Pertemuan	Skor Total	Persentase (%)	Kategori
Pertemuan ke-1	9	69,23	Baik
Pertemuan ke-2	11	84,62	Sangat Baik
Pertemuan ke-3	12	92,31	Sangat Baik

Sumber: Data olahan hasil observasi (2025).

Tabel 1 memperlihatkan bahwa aktivitas guru dalam memanfaatkan media komik terus meningkat di tiap pertemuan, yakni dari 69,23% (kategori baik) pada pertemuan pertama menjadi 84,62% lalu 92,31% (kategori sangat baik) pada pertemuan kedua dan ketiga. Kenaikan ini mengindikasikan bahwa penerapan media komik kian efektif sejalan dengan makin terbiasanya guru dan siswa terhadap media tersebut.

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data utama penelitian berasal dari skor pretest dan posttest motivasi belajar pada kelompok eksperimen maupun kontrol. Ringkasan analisis deskriptifnya melalui SPSS versi 27 disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Data	N	Min	Maks	Jumlah	Rata-rata
Pretest Eksperimen	19	58	79	1314	69,16
Posttest Eksperimen	19	72	85	1528	80,42
Pretest Kontrol	19	64	80	1342	70,63
Posttest Kontrol	19	70	83	1468	77,26

Sumber: Data olahan SPSS versi 27 (2025).

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata pretest kelompok eksperimen yang semula 69,16 meningkat menjadi 80,42 ketika posttest. Pada kelompok kontrol, angka rata-rata bergerak dari 70,63 menjadi 77,26. Kedua kelompok sama-sama membaik, tetapi kenaikan kelompok eksperimen jauh lebih menonjol dibanding kontrol.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas dimaksudkan untuk menilai apakah sebaran data bersifat normal. Suatu data dipandang normal bila signifikansinya berada di atas 0,05. Rangkuman hasilnya dimuat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Data	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
Pretest Eksperimen	0,200	0,909
Posttest Eksperimen	0,200	0,232
Pretest Kontrol	0,200	0,693
Posttest Kontrol	0,126	0,694

Sumber: Data olahan SPSS versi 27 (2025).

Tabel 3 memperlihatkan bahwa setiap data, baik kelompok eksperimen maupun kontrol, memperoleh signifikansi melampaui 0,05 pada Kolmogorov-Smirnov sekaligus Shapiro-Wilk. Artinya, seluruh data penelitian tersebar normal.

Uji Homogenitas

Begitu data terbukti normal, analisis dilanjutkan ke uji homogenitas guna mengecek kesetaraan varian. Kriterianya, data dianggap homogen ketika signifikansinya di atas 0,05. Hasil pengujian dimuat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Dasar Pengujian	Levene	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0,049	1	36	0,827
Based on Median	0,053	1	36	0,819
Based on Trimmed Mean	0,033	1	36	0,856

Sumber: Data olahan SPSS versi 27 (2025).

Pada Tabel 4 terlihat signifikansi based on mean sebesar 0,827 yang melampaui 0,05. Dengan kata lain, data posttest kedua kelompok memiliki varian yang setara alias homogen, sehingga analisis hipotesis dapat ditempuh.

Uji Hipotesis

Hipotesis diuji melalui independent sample t-test. Ketentuannya, H_a diterima bila sig. (2-tailed) berada di bawah 0,05 atau t-hitung melampaui t-tabel. Pada $df = N - 2 = 36$, t-tabel untuk taraf 5% adalah 1,688. Tabel 5 menampilkan hasilnya.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (*Independent Sample t-Test*) Posttest.

Kelas	N	Mean	t-hitung	Sig. (2-tailed)
Posttest Eksperimen	19	80,42	3,156	0,003
Posttest Kontrol	19	77,26		

Sumber: Data olahan SPSS versi 27 (2025).

Tabel 5 memperlihatkan sig. (2-tailed) sebesar 0,003 yang lebih kecil dari 0,05 disertai t-hitung 3,156 yang melebihi t-tabel 1,688. Konsekuensinya, H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan media komik berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah tersebut.

Uji Effect Size dan N-Gain Score

Untuk menimbang seberapa besar pengaruh media komik, digunakan uji effect size yang membandingkan selisih rata-rata kedua kelompok dengan standar deviasi gabungan. Rata-rata kelompok eksperimen 80,42 dan kontrol 77,26, dengan standar deviasi gabungan 6,166, menghasilkan effect size 0,512. Nilai ini berada pada kategori moderate effect (efek sedang) yang berarti sumbangan media komik terhadap motivasi belajar siswa mencapai 51,2%, sedangkan 48,8% sisanya berasal dari variabel lain (Khairunnisa et al., 2022).

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kontrol.

Kelas	Minimum	Maksimum	N-Gain (%)	Kategori
Eksperimen	50,00	100,00	72,39	Tinggi
Kontrol	-20,00	87,50	42,64	Sedang

Sumber: Data olahan SPSS versi 27 (2025).

Pada Tabel 6, rata-rata N-Gain Score kelompok eksperimen tercatat 72,39% (kategori tinggi), sedangkan kelompok kontrol 42,64% (kategori sedang). Data ini mempertegas bahwa pembelajaran berbantuan komik lebih ampuh menumbuhkan motivasi belajar siswa dibanding cara konvensional.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan pemanfaatan media komik berdampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa di pembelajaran IPS. Buktinya, rata-rata skor motivasi kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol, ditambah hasil independent sample t-test berupa $t\text{-hitung } 3,156 > t\text{-tabel } 1,688$ dengan signifikansi $0,003 < 0,05$.

Pengamatan terhadap aktivitas guru sepanjang penerapan media komik juga menampakkan kenaikan dari satu pertemuan ke pertemuan berikutnya, yaitu 69,23% (kategori baik) pada pertemuan pertama, 84,62% (kategori sangat baik) pada pertemuan kedua, dan 92,31% (kategori sangat baik) pada pertemuan ketiga. Tren naik ini menandakan bahwa pembelajaran bermedia komik berjalan kian efektif dan sanggup mengikutsertakan siswa secara aktif. Temuan tersebut selaras dengan gagasan bahwa media yang menarik mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa (Has, 2021; Rahman, 2022).

Besarnya pengaruh pemanfaatan media komik kian kukuh berkat hasil uji effect size 0,512 (51,2%) yang berkategori sedang, serta nilai N-Gain Score kelas eksperimen 72,39% yang berkategori tinggi. Capaian ini menegaskan bahwa media komik sanggup mengemas materi IPS yang lazim dianggap membosankan menjadi lebih menarik, mudah dicerna, dan menyenangkan, sehingga motivasi belajar siswa terkerek naik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Arwati & Oktaviani (2023) serta Haqiqi & Permadi (2022) yang memperlihatkan pengaruh positif media komik dalam pembelajaran.

Bila disandingkan dengan penelitian Ramdhani et al. (2020) yang meraih rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 77,02, rata-rata posttest pada penelitian ini terbilang lebih tinggi, yakni 80,42. Di sisi lain, ketika dibandingkan dengan penelitian Ariesta dan Kusumayati (2018) yang memperoleh N-Gain sebesar 0,651, nilai effect size penelitian ini sebesar 0,512 memperlihatkan pengaruh yang relatif sebanding pada kategori sedang. Selisih hasil tersebut boleh jadi bersumber dari perbedaan materi, karakteristik siswa, maupun cara penyajian media komik.

Penelitian ini sekaligus mengukuhkan temuan terdahulu bahwa motivasi belajar merupakan penentu penting hasil belajar (Andriani & Rasto, 2019; Nurfaliza & Hindrasti, 2021; Sulfemi, 2018), serta bahwa faktor seperti gaya belajar dan lingkungan ikut menyumbang terhadap motivasi (Hikmah & Saputra, 2023; Ningrat et al., 2018; Sarnoto & Romli, 2019). Sebagaimana media digital semacam YouTube yang terbukti memengaruhi motivasi belajar (Ikmal, 2023), media komik pun terbukti menjadi pilihan media yang efektif bagi pembelajaran IPS. Dengan demikian, pemanfaatan media komik bisa menjadi salah satu jalan keluar untuk mengangkat motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dirasa kurang menarik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dan analisis data mengarah pada simpulan bahwa media komik berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SMP Islam Al-Azhar 37 Pekanbaru. Bukti pendukungnya berupa hasil independent sample t-test (t -hitung 3,156; t -tabel 1,688; signifikansi 0,003) yang menuntun pada penerimaan H_a dan penolakan H_0 . Melalui uji effect size, kekuatan pengaruhnya tercatat 0,512 atau 51,2% dan tergolong sedang, sementara 48,8% sisanya bersumber dari variabel di luar cakupan penelitian.

Sejalan dengan simpulan itu, guru dianjurkan menjadikan komik sebagai salah satu opsi media untuk mengangkat motivasi belajar siswa, terutama di mata pelajaran IPS, dan sekolah diharapkan mendukung pengembangan media pembelajaran yang variatif. Keterbatasan penelitian ini terletak pada ukuran sampel yang kecil serta variabel yang sempit, sehingga peneliti selanjutnya disarankan memperbesar sampel sekaligus menelaah variabel lain yang turut memengaruhi motivasi belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anwar, M. K., & Anistyasari, Y. (2019). Pengembangan media komando “komik sains berbasis Android” pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Negeri 1 Mojokerto. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 3(2), 1–16.
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan media komik berbasis masalah untuk peningkatan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22–33.
- Arwati, A., & Oktaviani, A. M. (2023). Pengaruh penggunaan media komik untuk meningkatkan minat baca siswa dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pelita Calistung*, 4(1), 121–138.
- Fauzi, A., Nisa, B., & Napitupulu, D. (2022). *Metodologi penelitian*. CV Pena Persada.
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A. (2022). Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik kelas III tema I subtema I di MI The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>
- Has, S. A. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa new normal. *Atta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 52–66. <https://doi.org/10.30863/attadib.v2i2.1766>
- Hendrizar. (2021). Rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 2(1), 44–53.
- Hikmah, S. N., & Saputra, V. H. (2023). Korelasi motivasi belajar dan pemahaman matematis terhadap hasil belajar matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 42–57. <https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2552>

- Ikmal, L. (2023). Pengaruh media sosial YouTube terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri 14 Jenepono. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 991–1000.
- Khairunnisa, K., Sari, F. F., Anggelena, M., Agustina, D., & Nursa'adah, E. (2022). Penggunaan effect size sebagai mediasi dalam koreksi efek suatu penelitian. *Jurnal Pendidikan Matematika (Judika Education)*, 5(2), 138–151. <https://doi.org/10.31539/judika.v5i2.4802>
- Muna, N., Amri, A., & Maulidian, M. O. R. (2018). Penerapan model pembelajaran word square berbantuan media komik untuk meningkatkan hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Banda Aceh. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 26, hlm. 391–399).
- Nafilah, I. (2021). Meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS menggunakan strategi lagu anak-anak. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(3), 205–218. <https://doi.org/10.51878/social.v1i3.954>
- Ningrat, S. P., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi gaya belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257–265. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>
- Nurfaliza, N., & Hindrasti, N. E. K. (2021). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 96–107. <https://doi.org/10.31258/jta.v4i1.96-107>
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (hlm. 289–302).
- Ramdhani, S. I., Magfirah, N., & Hambali, H. (2020). Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi virus kelas X di SMA Negeri 2 Gowa. *Jurnal Binomial*, 3(1), 15–25. <https://doi.org/10.46918/binomial.v3i1.480>
- Sardiman, A. M. (1992). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. CV Rajawali.
- Sarnoto, A. Z., & Romli, S. (2019). Pengaruh kecerdasan emosional (EQ) dan lingkungan belajar terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri 3 Tangerang Selatan. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 55–75. <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i1.48>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas V sekolah dasar di Kota Bogor. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Sulfemi, W. B. (2018). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor. *Edutechno*, 18(2), 1–8. <https://doi.org/10.31227/osf.io/u8nvd>
- Uno, H. B. (2006). *Teori motivasi dan pengukurannya*. PT Bumi Aksara.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis penelitian kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102. <https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>