

PENERAPAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI SD NEGERI 006 RAMBAH SAMO

Rinjani Retno Wulan¹, Abdul Putra Ginda Hasibuan², Rinja Efendi³, Eni Marta⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Rokania, Jl. Raya Pasir Pengaraian, Rokan Hulu, Riau, Indonesia

Email: retnowulanrinjani@gmail.com

Article History

Received: 06-09-2024

Revision: 28-09-2024

Accepted: 04-10-2024

Published: 07-10-2024

Abstract. This research was motivated by the problems that occurred at SD Negeri 006 Rambah Samo, namely the scores obtained by students were still far from the KKM set. This study aims to determine the application of comic media to increase student learning motivation in science subjects at SD Negeri 006 Rambah Samo. This research is classroom action research. The subject of this study is all students of grade V of SD Negeri 006 Rambah Samo totaling 22 people. This research consists of two cycles. Data collection using interviews and documentation. The results of the research showed that the desire and desire succeeded in the initial condition was 43.21%, the first cycle was 69%, the second cycle was 75.28%. the existence of encouragement and need in learning was 49.52%, cycle I was 72.5%, cycle II was 85.2%, there were hopes and ideals of 51.60%, cycle I was 77%, cycle II was 80%, reward activities in learning were 53.57%, cycle I was 75.28%, cycle II was 85%, interesting activities in learning was 49.28%, cycle I was 70.85%, cycle II was 90%. In the initial condition, the number of students who reached KKM was 10 people, in the first cycle there were 12 students and in the second cycle there were 22 students. In cycle II, student motivation has reached the indicator. It can be concluded that the application of comic media can increase students' motivation to learn.

Keywords: Application, Comic Learning Media, Learning Motivation, Science

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di SD Negeri 006 Rambah Samo, yaitu nilai yang diperoleh peserta didik masih jauh dari KKM yang ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 006 Rambah Samo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 006 Rambah Samo yang berjumlah 22 orang. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kondisi awal sebesar 43,21% siklus I sebesar 69%, siklus II sebesar 75,28%. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar sebesar 49,52%, siklus I sebesar 72,5%, Siklus II sebesar 85,2%, adanya harapan dan cita-cita sebesar 51,60%, siklus I sebesar 77%, siklus II sebesar 80%, kegiatan penghargaan dalam belajar sebesar 53,57%, siklus I sebesar 75,28%, siklus II sebesar 85%, kegiatan yang menarik dalam belajar sebesar 49,28%, siklus I sebesar 70,85%, Siklus II sebesar 90%. Pada kondisi awal siswa yang mencapai KKM berjumlah 10 orang, pada siklus I berjumlah 12 Siswa dan pada siklus II berjumlah 22 siswa. Pada siklus II motivasi siswa telah mencapai indikator. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Penerapan, Media Pembelajaran Komik, Motivasi Belajar, IPA

How to Cite: Wulan, R, R., Hasibuan, A. P. G., Efendi, R., & Marta, E. (2024). Penerapan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 006 Rambah Samo. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 5817-5824. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1839>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan langkah strategis dalam mencetak generasi muda berkualitas yang mampu menghadapi dan memecahkan masalah dalam kehidupan masyarakat yang beragam disetiap daerah (Bakhtiar, 2016). Keberagaman yang dimiliki oleh setiap daerah Indonesia, seharusnya dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk menghasilkan siswa yang mudah merespon kejadian-kejadian di lingkungan sekitar sehingga pembelajaran lebih bermakna. Kehidupan masyarakat yang beragam disetiap daerah merupakan komponen penting dalam pembelajaran, pendidik harus bisa memberi aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari dengan memberikan contoh keunikan yang ada di lingkungan sekitar setiap daerah karena merupakan contoh penting dalam pembelajaran (Pendidikbud Nomor 22 Tahun 2016).

Banyak sekali pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam atau disingkat IPA. Menurut Husniati (2012), sains adalah usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui observasi, prosedur, dan penjelasan berdasarkan penalaran. Di sekolah dasar, pembelajaran sains bertujuan untuk meningkatkan penalaran ilmiah siswa (Yuliati, 2017). Peserta didik dapat berkembang menjadi manusia berkualitas yang mampu proaktif menjawab tantangan masa kini melalui pendidikan sains. Menurut Juniati & Widiana (2017); Jupriyanto, (2018), IPA merupakan salah satu pembelajaran yang berhubungan langsung dengan lingkungan siswa. Hal ini disebabkan pembelajaran ini lebih menekankan pada pemberian pengalaman yang mengembangkan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi alam lingkungan secara ilmiah. Menurut Tias (2017), pendidikan sains mencakup lebih dari sekedar fakta dan teori yang telah dihafal. Hal ini juga memerlukan proses aktif dalam menerapkan gagasan dan sikap ilmiah dalam mempelajari fenomena alam. Akibat dari kurangnya materi pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, kurikulum IPA yang diajarkan di sekolah dasar saat ini cenderung mengharuskan siswa untuk sekadar menghafalkan konsep-konsep materi tersebut. Oleh karena itu, pengajaran sains di sekolah dasar harus dirancang agar menarik, menyenangkan, membangkitkan minat siswa, dan mempertimbangkan pertumbuhan siswa.

Hasil wawancara dengan guru Kelas V di SD Negeri 006 Rambah Samo, menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa dalam belajar terutama dalam membaca, menjawab pertanyaan, tidak mengerjakan tugas yang diberikan, dan berbicara dengan temannya saat guru menjelaskan materi pembelajaran, serta siswa hanya akan belajar sesuai arahan dari guru tanpa mendalami materi yang diajarkan guru. Selain itu keterbatasan guru menggunakan media pembelajaran serta kurangnya dalam mengaitkan materi dengan peristiwa yang ada di lingkungan sekitar, sehingga siswa tidak mengetahui bahwa peristiwa tersebut merupakan

penerapan dari materi IPA. Hal itu membuat rendahnya motivasi belajar siswa serta sulitnya mata pelajaran IPA bagi peserta didik.

Berdasarkan hal di atas memperlihatkan adanya indikasi masih rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Salah satu solusi yang tepat mengatasi masalah tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting yang harus ada dalam proses pendidikan sains. Media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada siswa (Andrijati, 2014; Masturah et al., 2018), dengan tujuan untuk mendidik siswa. Menurut Karo-Karo & Rohani (2018), penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar berpotensi memotivasi dan merangsang siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar, membangkitkan keinginan dan minat baru, bahkan menimbulkan efek psikologis pada siswa.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai penunjang dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) untuk menciptakan suasana yang lebih aktif dan kreatif. Media pembelajaran merupakan alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Rasyid & Rohani, 2018). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka diharapkan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar. Media pembelajaran yang baik merupakan media pembelajaran yang interaktif, artinya dapat membangkitkan motivasi siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan, interaksi, umpan balik, serta penguatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Guru dapat berkreasi membuat dan mengembangkan media pembelajaran berupa gambar, audio maupun *game* agar dapat berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses pembelajaran IPA berlangsung (Nugroho & Wahyuningsih, 2013). Media dapat berupa audio, visual atau audio visual. Pengembangan media pembelajaran ini perlu ditingkatkan agar kualitas pembelajaran semakin baik. Media pembelajaran dapat dikombinasikan dengan bentuk gambar-gambar yang sesuai pada materi ajar serta mengambil tema yang unik dalam penerapannya seperti menggunakan media pembelajaran komik, karena siswa tidak hanya dapat membaca tapi juga dapat menikmati ilustrasi dalam cerita. Menurut Cintya (2019) media pembelajaran komik adalah media yang bersifat sederhana, mudah dipahami, menyenangkan sehingga bersifat informatif dan edukatif. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Komik termasuk salah satu media autentik untuk menggambarkan kenyataan

hidup sehari-hari secara jelas, karena visual, gaya bahasa, dan kode-kode pada komik juga dapat menarik minat siswa untuk memudahkan penguasaan konsep. Sehingga dengan adanya media komik akan membantu proses pembelajaran lebih menarik.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui proses kolaboratif antara peneliti dan guru. Menurut Arikunto et al., (2015) pengertian penelitian tindakan kelas dapat dijelaskan dengan pengertian tiga kata yang terkandung di dalamnya. Kata pertama, penelitian merupakan suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Kata kedua, tindakan menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa. Kata ketiga, kelas merupakan sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Langkah-langkah yang diambil adalah strategi tindakan kelas adalah model siklus karena objek penelitian yang diteliti hanya satu kelas. Adapun rancangan penelitian pada tiap siklusnya adalah (1) Perencanaan, melakukan identifikasi siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah, (2) Pelaksanaan, melaksanakan pembelajaran dengan media komik pada mata pelajaran IPA, (3) Observasi, melakukan pemantauan proses pembelajaran dengan strategi dengan media komik pada mata pelajaran IPA, dan (4) Refleksi, guru menganalisis motivasi belajar siswa sebagai dasar untuk melakukan tindakan pada siklus berikutnya. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data perilaku guru dan siswa pada saat proses pembelajaran, bagaimana cara guru menerapkan bagaimana motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Sumber data adalah guru dan siswa itu sendiri. Pengumpulan data dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan kelas.

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan dokumentasi. Peneliti berkolaborasi dengan guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media komik. Sebelum melakukan wawancara, peneliti sudah merumuskan hal-hal apa saja yang akan diwawancarai. Namun, peneliti juga memperhatikan dan mencatat gejala yang tampak selama proses wawancara. Instrumen data yang digunakan adalah pedoman wawancara guru dan siswa. Dokumentasi yang digunakan peneliti yaitu dokumen pribadi, berupa catatan tentang tindakan dan kebiasaan siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti mendapatkan data tersebut dari guru kelas VI.

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas) serta disesuaikan dengan tuntutan pengetahuan, kriteria dan paradigmanya sendiri. Pada penelitian ini, teknik pemeriksaan data yang peneliti gunakan adalah kriteria kredibilitas yaitu triangulasi. Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian ini digunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber digunakan untuk mengecek data yang sama tapi menggunakan teknik yang berbeda. Teknik analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif model deskriptif kualitatif. Data diperoleh dari pedoman wawancara guru dan siswa siswa/*check list* siswa. *Check list* siswa ini berisi indikator-indikator kinerja/ keberhasilan siswa untuk mengukur tinggi rendahnya motivasi siswa dalam belajar.

HASIL

Hasil penelitian yang memfokuskan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 006 Rambah Samo Tahun Pelajaran 2023/2024 di mulai dari kondisi awal sampai dengan pelaksanaan siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Motivasi belajar siswa dari awal hingga akhir

Indikator	Persentase Siswa		
	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
Hasrat dan keinginan berhasil	43,21%	69%	75,28%
Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	49,52%	72, 58%	85,20%
Adanya harapan dan cita-cita	51,60%	77%	80%
Penghargaan dalam belajar	53,57%	75,28%	85%
Kegiatan yang menarik	49,28%	70,85%	90%

Kondisi awal motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 006 Rambah Samo sangat rendah. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Pada pelaksanaan siklus pertama motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Tetapi peningkatan tersebut masih jauh dari indikator pencapaian yaitu 80%, untuk itu diperlukan siklus berikutnya guna mencapai indikator yang telah ditetapkan. Pada pelaksanaan siklus kedua motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA terus mengalami peningkatan. Sehingga sudah mencapai indikator pencapaian yaitu 80%.

Jumlah siswa di kelas V SD Negeri 006 Rambah Samo yang mempunyai KKM 65, pada kondisi awal hasil belajar siswa memiliki rata-rata yakni 65. Dapat dilihat peningkatan yang signifikan. Hasil penelitian adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kondisi awal sebesar 43,21% siklus I sebesar 69%, siklus II sebesar 75,28%. adanya dorongan dan kebutuhan dalam

belajar sebesar 49,52%, siklus I sebesar 72,5%, Siklus II sebesar 85,2%, adanya harapan dan cita-cita sebesar 51,60%, siklus I sebesar 77%, siklus II sebesar 80%, kegiatan penghargaan dalam belajar sebesar 53,57%, siklus I sebesar 75,28%, siklus II sebesar 85%, kegiatan yang menarik dalam belajar sebesar 49,28%, siklus I sebesar 70,85%, Siklus II sebesar 90%. Pada kondisi awal siswa yang mencapai KKM berjumlah 10 orang, pada siklus I berjumlah 15 Siswa dan pada siklus II berjumlah 22 siswa. Pada siklus II motivasi siswa telah mencapai indikator. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

DISKUSI

Kondisi awal motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 006 Rambah Samo sangat rendah. hal ini dikarenakan masih banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan pembelajaran di dalam kelas, pada saat pembelajaran berlangsung jarang sekali peserta didik untuk bertanya dan memilih mengobrol/bercanda dengan teman sebangkunya. Selain itu disebabkan juga dengan jarang nya penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Sebagai seorang pendidik perlunya untuk membangkitkan semangat serta motivasi belajar peserta didiknya.

Motivasi adalah suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya. Jika tidak ada motivasi maka keinginan untuk belajar juga sedikit sehingga menghasilkan nilai yang tidak memuaskan. Hal ini sesuai dengan teori Maslow sebagai kekuatan pendorong di belakang humanisme, yang menyatakan bahwa semua manusia mempunyai kebutuhan yang laten dan hierarkis. Kebutuhan fisiologis (makanan dan sandang), kebutuhan rasa aman (tidak berada dalam bahaya), kebutuhan kasih sayang, kebutuhan untuk dihargai dan dihormati, serta kebutuhan aktualisasi diri merupakan contoh dari kebutuhan tersebut. Banyak media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran ini penting karena mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik semangat untuk mengikuti pembelajaran tersebut, sehingga hasil tes motivasi belajar yang dicapai pun meningkat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media komik.

Komik sendiri berbentuk sebuah rangkaian-rangkaian gambar yang tersusun dalam bentuk bingkai sehingga dapat berbentuk suatu cerita yang berurutan. Pemilihan media ini dikarenakan media ini cukup menyenangkan. Peserta didik dapat belajar sekaligus bermain sehingga mereka tidak merasa bosan. Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif. Komik mempunyai daya tarik tersendiri untuk memikat peserta didik yang terkadang malas untuk membaca menjadi tertarik untuk membaca (Rasyidah 2021). Karena pada umumnya karakteristik anak sekolah dasar membutuhkan media yang konkrit, menarik, dan juga menyenangkan (Istiani 2020).

Media komik ini sudah terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini sudah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Budiarti dan Haryanto (2020) menunjukkan bahwa media komik ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran serta terdapat peningkatan nilai pretest terhadap posttest motivasi belajar dan menyatakan bahwa motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman peserta didik meningkat secara positif dan signifikan melalui media komik. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati et al., (2021) menunjukkan bahwa media komik dengan strategi *Cooperative Script* layak untuk digunakan dalam pembelajaran terutama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak hal yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik salah satunya motivasi belajar. Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya (Sunarti 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas V SD Negeri 006 Rambah Samo Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran komik dapat meningkatkan motivasi belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 006 Rambah Samo tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan presentase indikator Penelitian adanya hasrat dan keinginan berhasil pada kondisi awal sebesar 43,21% siklus I sebesar 69%, siklus II sebesar 75,28%. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar sebesar 49,52%, siklus I sebesar 72,5%, Siklus II sebesar 85,2%, adanya harapan dan cita-cita sebesar 51,60%, siklus I sebesar 77,00%, siklus II sebesar 80%, kegiatan penghargaan dalam belajar sebesar 53,57%, siklus I sebesar 75,28%, siklus II sebesar 85,00%, kegiatan yang menarik dalam belajar sebesar 49,28%, siklus I sebesar 70,85%, Siklus II sebesar 90%. Pada kondisi awal siswa yang mencapai KKM berjumlah 10 orang, pada siklus I berjumlah 12 Siswa dan pada siklus II berjumlah 22 siswa. Pada siklus II motivasi siswa telah mencapai indikator. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

REFERENSI

- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 31(2), 125160. <https://doi.org/10.15294/Jpp.V31i2.5696>.
- Arikunto, s Dkk, (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Bakhtiar, D. (2016). Bahan ajar Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi STM (Sains, Teknologi dan Masyarakat) Pada mata pelajaran fisika. *Jurnal*
- Cintya, H. A. B., & Sayatman, S. (2019). Perancangan Komik Edukasi Industri Kimia Sebagai Media Pengantar untuk Mahasiswa Baru Teknik Kimia. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.36140>
- Hidayat, Rasyidah Listiana. —Pemanfaatan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2021. <http://eprints.umsida.ac.id/8232/1/19-rasyidah.pdf>.
- Istiana, Iga. —Pengembangan Media Berbasis Komik Pada Pembelajaran Tema 7 Kelas IV SD/MI. Universitas Islam Negeri Lampung, 2020. <http://repository.radenintan.ac.id/9749/>.
- Juniati, N. Wayan, & Widiani, I. Wayan. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 20–29. <https://doi.org/10.23887/Jisd.V1i1.10126>
- Kamulyan, Mulyadi Sri dan Risminawati. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Surakarta: FKIP-UMS.
- Karo-Karo, Si. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778/1411>.
- Khusniati. (2012). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Ipa Indonesia*, 1(2), 204–210. <https://doi.org/10.28918/jupe.v10i1.354>.
- Lestari, Suci, dkk. 2009. “Media Komik”, (file.upi.edu/Direktori/.../MEDIA.../MEDIA.../komik/ Medgraf,.pdf, diakses pada tanggal 7 April 2013).
- Nugroho, A. P., Raharjo T., & Wahyuningsih, D. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika menggunakan Permainan Ular Tangga ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Materi Gaya*. Pendidikan Fisika 11-18
- Nugroho, A.P., Raharjo, T., & Wahyuningsih, D. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*, 1 (1), 11-18.
- Rahman, Sunarti. —Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 2021. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>.
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: FKIP-UMS.
- Tias, I. W. U. (2017). Penerapan Model Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 50–60. <https://doi.org/10.20961/Jdc.V1i1.13060>.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi Dan Pengukuran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Yamin, Martinis. 2011. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Yuliati, Y. (2017). Literasi Sains Dalam Pembelajaran Ipa Yuyu. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 21–28. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v3i2.592>.