

## Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pelajaran PJOK melalui Media Pembelajaran Komik

### *Efforts To Increase Students' Learning Motivation In PJOK Lessons Through Comic Learning Media*

Aditya Sukma Ramadhan<sup>1</sup>, Moh. Nur Kholis<sup>2</sup>, Ahmad Zakiyyunnuhaa Fishilia<sup>3</sup>

<sup>1</sup>adityasukma896@gmail.com, PPG/Pascasarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>2</sup>nurcholis88@unpkediri.ac.id, PPG/Pascasarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri

<sup>3</sup>azfishilia@gmail.com, Sekolah Dasar Negeri Pojok 2 Kediri, Jawa Timur, Indonesia

#### Abstrak

Studi ini merupakan Penelitian Tindak Kelas (PTK) melalui pendekatan siklus. Studi ini memiliki tujuan dalam mengetahui penerapan media pembelajaran komik untuk menambah motivasi belajar siswa pada Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Tahapan studi ini menggunakan 2 siklus, dari kedua siklus tersebut terdiri dari tahapan, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Untuk siklus 1, rata-rata motivasi belajar siswa yaitu 48,33%. Kemudian pada siklus 2 mengalami kenaikan secara signifikan menjadi 70%. Peningkatan sebesar 21,67% menandakan perubahan yang bermanfaat dalam antusiasme dan keterlibatan siswa dalam belajar. Temuan studi ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran komik pada siklus 2 secara efektif meningkatkan minat dan motivasi siswa. Ini dapat diartikan bahwasannya dengan penerapan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media komik telah memberikan dampak positif. Respon positif yang diberikan siswa membuktikan bahwa dengan penambahan unsur dalam pembelajaran yang menarik, dapat menciptakan lingkungan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan positif.

**Kata kunci:** Motivasi belajar, media komik, pendekatan siklus

#### Abstract

*This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted using a cyclical approach. The aim of this research is to explore the implementation of comic-based learning media to enhance students' motivation in Physical Education, Sports, and Health (PJOK). The study was carried out in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. In the first cycle, the average student learning motivation was 48.33%. In the second cycle, there was a significant increase to 70%. This 21.67% improvement indicates a meaningful change in students' enthusiasm and engagement in learning. The findings of this study show that the use of comic-based learning media in the second cycle effectively increased students' interest and motivation. This suggests that the application of comic media in learning activities has had a positive impact. The positive responses from students further demonstrate that incorporating engaging elements into the learning process can help create a more interactive and supportive learning environment.*

**Keywords:** Motivation to learning, comic media, cyclical approach

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah pemegang peran penting atau wajib diikuti oleh semua orang dengan tujuan mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas, sehingga dapat membangun peradaban yang lebih baik. Melalui pendidikan, seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan untuk beradaptasi dan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Wahyuddin (2016) Pendidikan merupakan tuntutan semua kekuatan alam yang mempengaruhi anak-anak, memungkinkan mereka untuk berkembang dengan aman dan bahagia sebagai bagian dari komunitas.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) ialah suatu pembelajaran yang penting dalam pengembangan sumber daya manusia, mulai dari aspek fisik, mental, emosional, dan sosial. PJOK tidak hanya berfokus pada aspek aktivitas fisik saja, melainkan juga mengembangkan nilai-nilai sportivitas, kerja sama, disiplin, serta gaya hidup sehat. Menurut Suherman dalam Alfajri dan Hadi (2024) Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) ialah subjek yang menekankan proses pembelajaran melalui aktivitas fisik yang dirancang untuk meningkatkan kebugaran fisik, mengasah keterampilan motorik, mempromosikan pengetahuan tentang praktik hidup sehat, dan menumbuhkan pola pikir aktif, atletik dan kesejahteraan emosional. Menurut Yoga dkk (2025) Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, permainan menjadi metode efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik dasar. Menurut Resa dkk (2025) PJOK adalah mata pelajaran yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa tetapi juga membentuk keterampilan motorik, sosial, dan emosional yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi dalam pelaksanaannya, beberapa siswa memiliki minat atau motivasi belajar yang berbeda. Hal ini menjadi suatu tantangan bagi seorang pendidik dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Minat belajar merupakan faktor utama dalam keberhasilan suatu proses pembelajaran. Menurut Ruswati (2018) minat belajar sendiri merupakan suatu kondisi psikologis yang keluar pada saat siswa merasa tertarik dengan suatu kegiatan atau objek. Dalam konteks pendidikan, minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Menurut Sundari dan Sukmanas (2018) Faktor internal meliputi kondisi fisik, motivasi, dan pengalaman belajar, dan faktor eksternal yaitu metode pengajaran, lingkungan belajar, dan dukungan dari orang tua

Selain itu Dalam pembelajaran PJOK juga diperlukan metode dan strategi yang sesuai dengan keutuhan siswa, agar dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Menurut Rizal dkk (2025) Studi yang akan dilakukan menunjukkan bahwa siswa akan antusias dalam pembelajaran yang berbasis permainan dibandingkan dengan metode konvensional. Jika metode atau strategi yang digunakan tidak sesuai, maka pembelajaran hanya akan berpusat kepada guru. Jadi sebagai guru harus dapat menyusun strategi. Pembelajaran yang dilakukan secara monoton akan membuat mahasiswa menjadi jenuh dan kurang bersemangat (Pritandhari, 2016). Memilih teknik yang tepat untuk memastikan bahwa peserta didik tetap terlibat selama pengalaman pendidikan. Menurut Kemp dalam Khoerunnisa dan Aqwal (2020) Guru dan siswa perlu merancang strategi agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan cara yang tepat dan tidak memakan banyak waktu atau sumber daya.

Menurut Zahwa dan Syafi'i (2022) dalam pembelajaran diperlukan bahan atau media belajar. Membuat siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan memberikan media pembelajaran dan model pembelajar yang bervariasi. Agar pembelajaran berjalan dengan lancar, guru dapat menggunakan alat bantu atau media belajar, sehingga dapat mempermudah guru dalam mengajar. Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yaitu digunakannya media pembelajaran yang baik dan benar serta menarik (Husna & Supriyadi, 2023)

Media pembelajaran merupakan alat yang penting dimiliki guru guna membantu proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan siswa, supaya proses belajar tidak hanya dipimpin oleh guru, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dari siswa. Menurut Listya dan Widodo (2023) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru ke siswa yang dapat berupa koran, majalah, buku, dan sebagainya. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat guru pilih, sebagai contoh yaitu media pembelajaran komik. Komik ialah salah satu bentuk media komunikasi yang menyampaikan pesan melalui rangkaian gambar dan teks. Dengan menggunakan salah satu media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Menurut Putri dalam Muhammad, Indhawati, dan Ilmawan (2024) media komik dapat membuat siswa lebih semangat dan termotivasi, karena alur ceritanya yang menarik dan beruntun, serta tidak membosankan.

Motvasi belajar adalah salah satu faktor dalam meningkatkan semangat siswa

---

dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk menyerap dan memahami materi yang disajikan oleh pendidik, agar tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Arianti (2023) motivasi belajar merupakan pendorong untuk semangat belajar. Siswa yang termotivasi untuk belajar akan menjadi siswa yang bersemangat dalam studinya (Disriani & Habibi, 2023). Tujuan penelitian ini yaitu berupaya untuk memperoleh hasil dari penerapan media pembelajaran komik sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran PJOK melalui media komik pada kelas 3 di SDN Pojok 2. Adapun keuntungan dari studi ini yaitu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan media belajar dan menumbuhkan tingkat pengetahuan siswa.

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindak Kelas (PTK). Sesuai Aji, dkk (2021) PTK merupakan suatu jenis investigasi atau praktik yang dilakukan melalui refleksi diri. PTK adalah penelitian dengan fokus untuk meningkatkan pembelajaran melalui proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan PTK ini yaitu untuk menentukan masalah ketika proses pembelajaran, merancang solusi, dan implementasi dari tindakan kelas serta mengevaluasi akan hasil belajar yang diperoleh dari PTK.

Pada tahapan ini peneliti menggunakan model siklus yang dibagi menjadi 2. Pada siklus 1 dan siklus 2 peneliti menggunakan metode dari Kurt Lewin yaitu mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi. Dari penelitian itu diharapkan adanya perbaikan yang mengakibatkan peningkatan.

Penelitian ini menggunakan siswa kelas 3 di SDN Pojok 2 pada tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 18 siswa. Data studi diperoleh melalui penyebaran angket kuesioner yang diisi oleh para peserta didik. Studi ini diambil pada bulan Februari 2025 satu pertemuan dan bulan Maret 2025 dua pertemuan.

Dalam PTK ini, data dikumpulkan melalui hasil penyebaran angket atau kuesioner pada siswa. Berikut merupakan pertanyaan angket dari (Ali et al., 2023)

**Tabel 1.** Teknik pengumpulan data

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya senang dengan pembelajaran hari ini		
2.	Dari pembelajaran hari ini saya termotivasi untuk olahraga		
3.	Pembelajaran hari ini lebih menarik dibandingkan minggu kemarin		
4.	Saya merasa kecewa kalau pembelajaran hari ini kosong		
5.	Saya ingin pembelajaran hari ini dilakukan lagi minggu depan		
6.	Media pembelajaran yang diberikan menarik		
7.	Saya sangat paham tentang materi hari ini setelah diberikan media pembelajaran ini		
8.	Saya tidak sabar menunggu pembelajaran minggu depan		
9.	Saya akan lebih tertarik apabila media pembelajaran yang diberikan menarik		
10.	Saya dapat menguasai materi dan juga melakukan praktik setelah pemberian media pembelajaran		

Dalam analisis data pada studi ini, digunakan angket yang dianalisis melalui persentase jawaban siswa. Dari hasil angket tersebut, dianalisis untuk melihat apakah terdapat peningkatan motivasi belajar terhadap pembelajaran, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P : Persentase minat siswa terhadap pembelajaran

F : Jumlah peserta didik yang menjawab angket (contoh, ya/tidak)

N : Jumlah keseluruhan siswa

## HASIL

Dalam penelitian ini menggunakan model siklus yang dilakukan dengan 2 tahapan serta memakai kuesioner untuk memperoleh data terkait meningkatnya motivasi belajar siswa SDN Pojok 2. Siswa disodori kuesioner terkait motivasi belajar, menampilkan 10 pertanyaan yang perlu dijawab berdasarkan keadaan dan situasi nyata.

**Tabel 2.** Hasil angket siklus 1

Soal	Jawaban "Ya"	Persentase	Jawaban "Tidak"	Persentase
1	13	72,22%	5	27,78%
2	9	50%	9	50%
3	10	55,55%	8	44,44%
4	8	44,44%	10	55,55%
5	5	27,78%	13	72,22%
6	6	33,33%	12	66,67%
7	5	27,78%	13	72,22%
8	8	44,44%	10	55,55%
9	18	100%	0	0%
10	5	27,78%	13	72,22%
Rata-rata		48,33%		51,67%

Berdasarkan data hasil angket pelaksanaan siklus 1 di atas, 18 siswa memberikan jawaban yang sangat bervariasi. Pada tsiklus 1 rata-rata jawaban “Ya” mendapatkan persentase 48,33%, sedangkan rata-rata jawaban “Tidak” mendapatkan persentas 51,67%. Selisih dari rata-rata jawaban tersebut yaitu 3,34% dengan jawaban “Tidak” lbih besar dari pada jawaban “Ya”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya tertarik atau memiliki motivasi belajar dalam pembelajaran PJOK.

Dari hasil di atas upaya yang harus dilakukan yaitu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar mata pelajaran PJOK selama siklus 2. Cara yang dilakukan pada siklus 2 ini yaitu dengan menggunakan media pebelajaran yang lebih menarik. Kali ini peneliti menggunakan media pembelajaran komik sebagai bahan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam pelajaran PJOK. Menurut Habib (2013) Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Hal ini sama dengan penelitian dari Retno (2016) bahwasannya menggunakan media komikpada pembelajaran mengalami peningkatan.

**Tabel 3.** Haisl angket siklus 2

Soal	Jawaban “Ya”	Persentase	Jawaban “Tidak”	Persentase
1	15	83,33	3	16,67%
2	13	72,22%	5	27,78%
3	15	83,33%	3	16,67%
4	11	61,11%	7	38,89%
5	9	50%	9	50%
6	10	55,56%	8	44,44%
7	11	61,11%	7	38,89%
8	12	66,67%	6	33,33%
9	18	100%	0	0%
10	12	66,67%	6	33,33%
Rata-rata		70%		30%

Tabel di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam siklus 2. Dapat dilihat sselisih siswa yang menjawab “Ya” dan “Tidak” adalah 40%. Jadi hal ini siswa menunjukkan minat dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik.

## PEMBAHASAN

Motivasi belajar yang dimiliki peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran tertentu (Yogi Fernando et al., 2024). Dari selisih pada angka persentase antara siklus 1 dan siklus 2, terlihat perbedaannya sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwasannya

adanya perbaikan minat. Ini dapat dipahami bahwasannya dengan penerapan kegiatan pembelajaran yang memakai media komik telah memeberikan dampak positif. Respon positif yang diberikan siswa menunjukkan bahwa dengan penambahan unsur dalam pembelajaran yang menarik, dapat menciptakan lingkungan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan positif.

Menurut data hasil siklus 1 dan siklus 2 rata-rata motivasi belajar mengalami peningkatan mulai dari siklus 1 yaitu 48,33% ke siklus 2 yang memiliki rata-rata 70%. Peningkatan sebesar 21,67% menandakan bahwa hasil dari peningkatan dan dedikasi dalam siklus 2 menguntungkan. Statistik menggambarkan efektivitas media pembelajaran komik sepanjang proses pendidikan, sehingga menghasilkan hasil yang menginspirasi antusiasme siswa untuk belajar. Penurunan motivasi juga menyatakan bahwasannya upaya untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan partisipatif memiliki dampak positif pada pembentukkan lingkungan pembelajaran yang baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwasannya pendekatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan interaktif juga dapat secara positif mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Pada siklus 1, sebelum diterapkannya media pembelajaran komik, rata-rata motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, dengan jawaban “Ya” hanya sebesar 48,33%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan ketertarikan dan semangat belajar yang tinggi terhadap pembelajaran PJOK. Meskipun ada satu indikator (soal nomor 9) yang memperoleh respons “Ya” sebanyak 100%, sebagian besar indikator lainnya masih menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Beberapa siswa merasa kurang tertarik dan menganggap pembelajaran tidak begitu menyenangkan, kemungkinan karena pendekatan yang digunakan masih bersifat konvensional atau kurang menarik (Febriana dkk., 2025).

Berdasarkan refleksi dari siklus 1, peneliti menyusun strategi perbaikan dengan menghadirkan media pembelajaran komik dalam siklus 2. Komik dipilih sebagai media karena memiliki visual yang menarik, cerita yang runtut, serta mampu menggabungkan unsur narasi dan gambar yang dapat memudahkan pemahaman materi. Komik juga dikenal mampu meningkatkan daya imajinasi dan konsentrasi siswa karena menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini selaras dengan pendapat yang menyatakan komik dapat menumbuhkan semangat dan motivasi

belajar siswa (Rosadi & Karimah, 2022). Penggunaan media ini diharapkan mampu menjawab permasalahan rendahnya motivasi pada siklus pertama.

Setelah penerapan media komik pada siklus 2, terlihat peningkatan motivasi belajar siswa yang cukup signifikan. Rata-rata persentase jawaban “Ya” meningkat menjadi 70%, naik sebesar 21,67% dibandingkan dengan siklus 1. Peningkatan ini menjadi indikator bahwa siswa lebih antusias dan termotivasi mengikuti pembelajaran ketika media yang digunakan lebih interaktif dan menarik. Indikator yang sebelumnya rendah seperti pemahaman materi (soal nomor 7), ketertarikan terhadap pembelajaran (soal nomor 3), dan keinginan mengulang kegiatan pembelajaran (soal nomor 5) juga menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa media komik memiliki kontribusi besar dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Selanjutnya dilihat dari peningkatan yang terjadi dalam siklus 2 juga menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat mampu mengubah dinamika pembelajaran menjadi lebih siswa-sentris. Bila pada siklus 1 pembelajaran masih didominasi oleh peran guru, pada siklus 2 siswa mulai menunjukkan peran aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif harus dirancang bersama siswa agar dapat mencapai tujuan secara efisien (Saputra dkk., 2024). Keterlibatan aktif siswa menjadi kunci penting dalam proses pembelajaran yang bermakna. Siswa yang termotivasi akan lebih fokus, berani mencoba, dan tidak cepat merasa bosan, yang semuanya berujung pada peningkatan hasil belajar.

Secara keseluruhan, hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran komik dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran PJOK. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna (Yuliawan dkk., 2024). Hal ini menjadi masukan penting bagi guru dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya mengandalkan ceramah atau praktik, tetapi juga memanfaatkan media yang menarik dan komunikatif. Penerapan media pembelajaran inovatif seperti komik dapat menjadi strategi pembelajaran berkelanjutan dalam menciptakan pembelajaran PJOK yang menyenangkan dan berdampak positif terhadap perkembangan sikap dan motivasi belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Temuan studi menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran PJOK kelas 3 di SDN Pojok 2 Kediri terbukti efektif. Inovasi dalam proses pembelajaran PJOK sangat diperlukan dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat belajar mereka. Hasilnya menunjukkan bahwasannya media komik dalam PJOK dapat memiliki efek positif yang signifikan. Tingginya motivasi belajar yang ditunjukkan siswa dalam pelajaran ini dapat sangat mendorong peningkatan kebugaran fisik mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode inovatif seperti media pembelajaran komik berperan besar dalam meningkatkan partisipasi siswa serta hasil

## **REFERENSI**

- Aji, R. H. S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 Penelitian*, VI(1), 87–93.
- Alfajri, M. F., & Hadi, M. S. (2024). *Peran Guru Olahraga dalam Mendorong Partisipasi Minat Siswa dalam Olahraga dan Aktivitas Fisik disekolah SMP Muhammadiyah Al Mujahidin*. 2120–2128.
- Ali, M. I., Sudirman, & Mahsam. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Ice Breaking Dalam Pembelajaran PJOK. *Journal Sport Science*, 1(April), 368–374.
- ARIANTI. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Disriani, R., & Habibi, M. (2023). Hubungan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 125–131. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4242>
- Febrian, R. S., Florensa, Y. C., Putra, R. A., Bhakti, M. S., Tarmidhi, M. H., & Rahmawati, R. D. (2025). *Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pare Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK*. 3(01), 1–10.
- Febriana, R. S., Florensa, Y. C., Putra, R. A., Dewantara, G., Bhakti, M. S., Tarmidhi, M. H., Yuliawan, D., & Rahmawati, R. D. (2025). Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pare Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK: Students' Learning Interest in Physical Education at Grade X of SMA Negeri 1 Pare. *NUSANTARA SPORTA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 3(01 SE-Articles), 1–10. [https://doi.org/10.2024/ns.v3i01.2025\\_P01-10](https://doi.org/10.2024/ns.v3i01.2025_P01-10)
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Jamalulel, habib alwi. (2013). Kata kunci ۝. *Kinabalu*, 11(2), 50–57.

- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Kholistyono, J., Muhammad, N., Indahwati, N., & Ilmiawan, D. (2024). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Komik dalam Pembelajaran Pjok*. 2(6), 104–112.
- Listya, A., & Widodo, D. (2023). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Open Science Framework*, 1–7.
- Pratama, Y., Triari, I., Wardana, K., Raka, T., Amirunni, N., Fahmi, R. A., Kirana, S. H., & Becti, R. A. (2025). *Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor , Non Lokomotor , dan Manipulatif Melalui Permainan Kasti pada Siswa Kelas V SDN Banjaran 1 Kota Kediri*. 3(01), 55–64.
- Pritandhari, M. (2016). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.631>
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi. (2016). *PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN AFEKTIF*. 1–23.
- Rosadi, F., & Karimah, N. A. N. (2022). Meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran komik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah, 1*, 87–96.
- Ruswati, I. (2018). Faktor eksternal dan faktor internal terhadap minat berwirausaha pada siswa SMK Yayasan Pendidikan Islam Darussalam Cerme Gresik. *Jurnal Riset Entrepreneurship*, 1(2), 38–52.
- Saputra, T. J., Yuliawan, D., & Sukmana, A. A. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Gerak Fundamental Bagi Siswa SD Laboratorium UNP Kediri. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains Dan Pembelajaran*, 4(1), 636–645.
- Sebastian, R. A., Pratama, B. A., & Himawanto, W. (2025). *Pengembangan Permainan Tradisional Gedang ( Gedrik Egrang ) Pada Siswa SD Laboratorium UNP Kediri*. 3(01), 24–33.
- Sundari, F. S., & Sukmanasa, E. (2018). Analisis Minat Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Berbasis E-Learning. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 1(1), 19–25.
- Wawan, W. (2016). Pendidikan Sepanjang Hayat Menurut Perspektif Islam (Kajian Tafsir Tarbawi). *Jurnal Kajian Keislaman*, 3(2), 191–205.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yuliawan, D., Suherman, W. S., & Nopembri, S. (2024). Structural analysis of physical activity, self-efficacy on academic achievement, and critical thinking abilities of elementary school children Análisis estructural de la actividad física, la autoeficacia
-

en el rendimiento académico y las habilidades de pe. *Retos*, 60(2024), 1076–1083.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.47197/retos.v60.106989>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>