

Penerapan Media Pembelajaran Gambar Bercerita untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas I.B di SD Negeri 22 Mataram

Yuni Rahmawati*, Husniati, Irhamdayanti Hadayana

Bidang Studi PGSD, Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: yunirahmawati332@gmail.com

Article History

Received : March 06th, 2025

Revised : March 27th, 2025

Accepted : April 18th, 2025

Abstract: Salah satu komponen penting yang menjadi penunjang dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran adalah gambar bercerita. Media pembelajaran gambar bercerita adalah alat bantu yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk membentuk pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Media pembelajaran ini penting untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media gambar bercerita dalam meningkatkan motivasi belajar kelas I.B SD Negeri 22 Mataram. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan melakukan 2 siklus yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data tes, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Lembar tes yang digunakan adalah lembar tes pre-test dan lembar tes post-tes. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan dimana pada siklus I rata-rata motivasi belajar peserta didik baik dan cukup mencapai 84% atau 21 peserta didik sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 96% atau 24 peserta didik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran gambar bercerita dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas I.B SD Negeri 22 Mataram.

Keyword: Gambar Bercerita, Media pembelajaran, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah (Wulandari,2023). Selain itu, pembelajaran akan jauh lebih bermakna jika peserta didik dapat menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Pembelajaran bermakna juga dapat terjadi jika peserta didik mengalami langsung apa yang dipelajarinya (Bistari.2018). Dalam hal ini, guru perlu menyusun dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik dapat aktif membangun pengetahuannya sendiri. Hal ini sesuai dengan pandangan konstruktivisme yaitu keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada lingkungan atau kondisi belajar, tetapi juga pada aspek psikologis peserta didik yang meliputi minat, sikap, motivasi, bakat, kecerdasan, rasa percaya diri, kebiasaan belajar, emosi, sosial, dan

moral (kartiniwati,2022)

Salah satu aspek psikologis yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran peserta didik adalah motivasi belajar. Motivasi ini erat kaitannya dengan perasaan senang. Siswa yang termotivasi terhadap pelajaran akan tampak terus tekun belajar, sebaliknya siswa yang rendah motivasi belajarnya tidak antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Valentina,2024). Penggunaan media pembelajaran memiliki andil yang besar dalam menumbuhkan motivasi belajar (Widyastuti,2020). Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa. Adapun alasan seorang guru menggunakan media pembelajaran adalah untuk membangkitkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, membantu siswa memahami materi dengan mudah, membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa lebih aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran serta membantu mengungkapkan sesuatu yang

sifatnya abstrak dan mengungkapkan hal-hal yang tersembunyi (Siregar,2024). Kemampuan menangkap pelajaran oleh peserta didik dapat dipengaruhi dari pemilihan media pembelajaran yang tepat, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memengaruhi kemampuan peserta didik dalam menangkap pelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efisien. Salah satunya media pembelajaran yang dimaksud yaitu dengan menggunakan media pembelajaran gambar bercerita (Budi,2023)

Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh (Posia, 2023) yang berjudul penggunaan media gambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Tolitoli dengan hasil penelitian bahwa menunjukkan bahwa siklus I penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi belajar dengan kategori sangat baik sebesar 8%, kategori baik 68% dan kurang 0%, sedangkan pada siklus ke II sangat baik 12 %, baik 88% dan kurang 0%. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik berada pada tingkat baik dan terlihat adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Selanjutnya penelitian dilakukan oleh (Manjakani,2021) dengan judul penggunaan media buku bercerita bergambar untuk meningkatkan motivasi minat baca dikelas rendah dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi minat siswa dalam belajar. Pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat dapat meningkatkan kerja sama antar peserta didik dan mengutamakan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran dapat mengubah peran guru, dari yang berpusat ke menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Salah satunya adalah penggunaan media gambar bercerita dalam memberikan stimulus respon pada peningkatan motivasi belajar siswa. Melalui gambar dapat menghantarkan materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 22 Mataram, di temukan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa guru masih belum dilaksanakan secara maksimal, permasalahan yang paling mendasar dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah motivasi belajar siswa yang rendah yakni dapat di

lihat dari proses pembelajaran, siswa cepat jenuh, bosan, serta sulit menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa yang bosan akan mengalami kejenuhan dan pada akhirnya mereka kehilangan perhatian selama proses pembelajaran. Apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran cenderung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran tanpa menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan dari materi pembelajaran, maka pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan siswa merasa jenuh dan tidak menyenangkan (Istikamah,2022)

Oleh karena itu, dalam membelajarkan berbagai mata pelajaran kepada peserta didik, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode dan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Alasan menggunakan berbagai pendekatan, strategi, metode, dan media pembelajaran adalah agar memudahkan proses dan hasil belajar siswa, membantu siswa memahami apa yang disampaikan guru, membantu siswa mengembangkan dirinya, serta membantu siswa membangun keterampilan social (Nofriyanti, 2014). Perlu di ketahui bahwa baik atau tidaknya suatu pemilihan media pembelajaran akan tergantung tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi pembelajaran, tingkat perkembangan peserta didik, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran serta mengoptimalkan sumber belajar yang ada.

Pembelajaran dengan menggunakan media gambar bercerita memiliki manfaat yang sangat besar pada siswa sekolah dasar yakni menumbuhkan minat baca anak, meningkatkan kemampuan komunikasi, mengembangkan daya imajinasi, merangsang rasa ingin tahu, membangun ikatan, menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas materi, meningkatkan aktivitas siswa, membantu pengawasan dan pengamatan, serta menambah penguasaan kosakata

Menurut (Fuadah, 2022) media gambar bercerita adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, terutama dalam hal mengemukakan pendapat, bercerita, dan merespon guru, dapat menarik minat

siswa sehingga mereka tidak akan bosan serta tetap antusias ketika membacanya, dapat membantu anak dalam mengembangkan dan melatih kemampuan bahasa yang anak miliki. Sedangkan menurut (Khotimah, 2021) media gambar bercerita adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, proyektor. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar bercerita adalah media yang paling umum di pakai dalam proses pembelajaran. Hal ini di karenakan siswa lebih menyukai gambar, apalagi jika di buat gambar yang berwarna warni dan di sajikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan anak didik. Tentu media gambar bercerita tersebut akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Adapun macam – macam media gambar bercerita menurut (Imron,2022) sebagai berikut :

1. Komik: Rangkaian gambar tidak bergerak yang disusun berurutan membentuk cerita. Komik biasanya dicetak di atas kertas dan dilengkapi teks.
2. Kartun: Salah satu jenis gambar cerita yang populer.
3. Karikatur: Salah satu jenis gambar cerita.
4. Ilustrasi: Gambar yang menggambarkan isi dari buku, majalah, atau cerita.
5. Cover: Gambar ilustrasi yang digunakan sebagai sampul buku, majalah, atau bentuk lainnya.
6. Vignette: Gambar dekoratif yang digunakan untuk mengisi ruang kosong pada naskah, narasi, atau cerita.
7. Gambar seri: Urutan gambar yang memiliki cerita di dalamnya tanpa ada tulisan di dalamnya.
8. Cerita bergambar (cergam): Cerita yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi.

Dari penelitian yang di lakukan (Magdalena, 2023) media merupakan komponen berupa alat pembelajaran yang berfungsi melancarkan jalannya kegiatan belajar mengajar. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Bahkan diatur dalam PP No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 42 Ayat 1, disebut bahwa “Setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana meliputi perabot, peralatan pendidikan, media

pendidikan, buku dan sumber bahan lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang di perlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”. Motivasi belajar merupakan landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik. Motivasi tidak hanya dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang tetapi juga dapat mendorong orang untuk tetap melakukan dan memperoleh sesuatu. Dengan demikian penggunaan media gambar merupakan sarana yang mampu mendorong terciptanya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Terbentuknya motivasi belajar siswa diharapkan dapat mendorong meningkatnya hasil hasil dan prestasi yang di capai siswa. Berdasarkan pendapat yang di kemukakan diatas maka dapat di simpulkan bahwa penggunaan media gambar bercerita yang memadai memungkinkan terjadinya proses belajar terlaksana secara maksimal. Hal ini dapat di tunjukan dari motivasi belajar siswa yang meningkat sehingga akan berdampak pada capaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran gambar bercerita di harapkan dapat mempertinggi keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar yang dapat di tunjukan melalui meningkatnya motivasi belajar siswa.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). PTK merupakan suatu pendekatan guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan adanya perubahan terhadapnya dan proses pembelajaran sebagai konsekuensi terjadinya perubahan (Susilowati, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 22 Mataram. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I.B dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, tes, dan wawancara. Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang diambil dari penilaian pada setiap siklus. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tahapan sebagai berikut, yang pertama yaitu perencanaan meliputi; Penyusunan Modul Ajar, pembuatan bahan dan media ajar gambar bercerita, penyusunan instrumen evaluasi. Yang kedua pelaksanaan meliputi; pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai dengan perencanaan, pelaksanaan observasi pada

kegiatan belajar mengajar. Dan yang ketiga evaluasi meliputi; evaluasi pembelajaran, pengumpulan hasil praktik baik dan analisisnya.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *one shoot case study*. *One shot case study* adalah desain metode pengumpulan data penelitian dimana peneliti hanya melakukan satu kali *treatment* atau perlakuan yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh sehingga dilanjutkan dengan post-test. Untuk melihat keterlaksanaan media pembelajaran gambar bercerita digunakan lembar observasi dan untuk mengukur motivasi belajar digunakan angket atau kuisisioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas I.B SD Negeri 22 Mataram dengan menggunakan media gambar bercerita. Sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan media ini, peneliti terlebih dahulu melakukan pretest guna mendapatkan gambaran tentang nilai mata pelajaran. Hasil pretest Kelas I.B menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 60. Sebanyak 20 siswa mendapatkan nilai ≤ 70 dan yang mencapai nilai ≥ 70 sebanyak 5 siswa. Hal ini

menunjukkan motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa masih banyak yang tidak memperhatikan guru dalam proses pembelajarannya karena guru tidak menggunakan media yang sesuai dengan materi. Siswa yang mencapai nilai KKTP atau lebih sebanyak 20% atau 5 siswa dari 25 siswa. Siswa yang mendapat nilai di bawah KKTP sebanyak 20 siswa atau 80%. Berdasarkan hasil analisis data awal, maka peneliti merasa perlu mengembangkan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran yang bisa menarik siswa untuk giat belajar. Media pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu media gambar bercerita.

Siklus I

Berdasarkan permasalahan pada proses pembelajaran sebelumnya, maka dilakukan persiapan pelaksanaan tindakan siklus 1. Rencana tindakan siklus 1 ini berupa model pembelajaran yang menggunakan media gambar bercerita. Dalam melaksanakan siklus I peneliti telah mempersiapkan Modul ajar, membuat lembar kerja siswa (LKPD), membuat rubrik penilaian gambar bercerita (Daftar Nilai) dan diperoleh rata-rata kelas 76. Hasil penilaian siklus I terdapat pada Tabel 1 di bawah ini:

Tabel. 1. Hasil Penilaian Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	91-100	Sangat Baik	0	0%
2	81-90	Baik	2	8%
3	70-80	Cukup	19	76%
4	0-69	Kurang	4	16%

Data di siklus 1 menunjukkan adanya perbaikan penilain dari pembelajaran sebelumnya. Guru dalam pelaksanaan proses pembelajarannya menggunakan media gambar bercerita. Siklus 1 menunjukkan ada perbaikan dan peningkatan motivasi belajar dengan perolehan nilai KKTP atau lebih sebanyak 84% atau 21 siswa kategori baik dan cukup, sedangkan yang nilai masih dibawah KKTP sebanyak 4 siswa atau 16%. Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan di siklus 1 sudah menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa lebih baik lagi. Siswa lebih memperhatikan dan mengerti apa yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar bercerita. Siswa dapat memahami

materi pelajaran dengan baik karena guru menghadirkan suatu yang nyata bukan abstrak walaupun dalam bentuk gambar.

Siklus II

Rencana tindakan siklus II ini berupa model pembelajaran yang menggunakan media gambar bercerita lagi untuk lebih membuktikan bahwa media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam melaksanakan siklus II peneliti telah mempersiapkan Modul ajar, membuat lembar kerja siswa (LKPD), membuat rubrik penilaian gambar bercerita (Daftar Nilai) dan diperoleh rata-rata kelas 82. Hasil penilaian siklus II terdapat pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel. 2. Hasil Penilaian Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	91-100	Sangat Baik	0	0%
2	81-90	Baik	20	80%
3	70-80	Cukup	4	16%
4	0-69	Kurang	1	4%

Berdasarkan tindakan siklus II menunjukkan adanya perbaikan penilaian dari pembelajaran dari pelaksanaan siklus I. Guru dalam pelaksanaan proses pembelajarannya yang menggunakan media gambar bercerita dengan melibatkan siswa untuk menentukan tema dan gambar sesuai materi yang dipelajari. Hasil siklus II menunjukkan ada perbaikan dan peningkatan minat belajar yang sangat baik. Siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik dan cukup sebanyak 96% atau 24 siswa. Namun ada 1 siswa yang mendapatkan nilai kurang atau 4% dari 25 siswa di kelas I.B. Hasil siklus II menunjukkan motivasi belajar siswa lebih meningkat lagi atau sangat baik. Siswa merasa terlibat dan bertanggung jawab terhadap materi yang disampaikan sesuai dengan media gambar bercerita. Siswa lebih memahami materi pelajaran yang dipelajarinya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dikatakan bahwa penerapan media gambar bercerita dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Data ini diperoleh dari siklus I dan siklus II yang secara keseluruhan menunjukkan hasil yang cukup maksimal. Penelitian yang dilakukan di 2 siklus ini memberikan penjelasan bahwa perlunya pemanfaatan media belajar sebagai saran penyampaian materi pada siswa.

Hasil penilaian siklus I menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dengan pencapaian nilai yang cukup baik. Dari 25 siswa di kelas I.B sebanyak 21 siswa mencapai nilai KKTP mencapai 84%. Data ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar yang disampaikan oleh guru dengan penerapan media gambar bercerita mengalami peningkatan. Pada siklus I masih didapatkan siswa yang masih memperoleh nilai dibawah KKTP sebanyak 4 siswa atau 16%. Hasil ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa lebih baik lagi. Namun perlu ada peningkatan kualitas dari media gambar bercerita ini yang digunakan dalam proses pembelajaran lebih lanjut sehingga siswa terbiasa dengan media ini. Peningkatan

motivasi belajar siswa dapat dilihat pula dalam tindakan siklus II, siklus ini untuk lebih memvalidkan data yang diperoleh pada siklus I. Pencapaian peningkatan motivasi belajar yang diperoleh pada siklus II menunjukkan hasil yang baik. Siswa yang memperoleh rentang nilai baik dan cukup sebanyak 96% atau 24 siswa. Namun ada 1 siswa yang mendapatkan nilai kurang atau 4% dari 25 siswa di kelas I.B. Hasil siklus II menunjukkan motivasi belajar siswa lebih meningkat lagi atau sangat baik. Siswa akan merasa terlibat dan bertanggung jawab terhadap materi yang disampaikan di depan kelas sesuai dengan media cerita bergambar yang dibuatnya. Siswa lebih memahami materi pelajarannya.

Media gambar bercerita yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, akan lebih baik lagi jika melibatkan siswa dalam membuat dan menentukan temanya. Peningkatan motivasi belajar yang diperoleh ini harus di dukung oleh aspek persiapan yang baik, kelancaran penyampaian materi, kesesuaian cerita dengan gambar sesuai dengan materi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media gambar bercerita dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media gambar bercerita menyampaikan informasi kepada siswa dengan menceritakan peristiwa yang terjadi dengan gambar kejadianya atau gambar tokoh yang terlibat di dalamnya. Penerapan media gambar bercerita sebagai salah satu strategi yang digunakan guru agar siswa lebih memahami materi yang disampaikannya dan lebih menarik sehingga memperhatikan di dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Siswa akan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan dengan media gambar bercerita karena penyampaiannya yang tidak membosankan. Siswa secara langsung bisa melihat tema atau topik yang sedang disampaikan oleh guru melalui media gambar bercerita ini. Penerapan media gambar bercerita akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas

sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dan telah dibahas secara umum, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar bercerita pada siswa kelas I.B SD Negeri 22 Mataram bahwa sudah sesuai indikator penelitian yang ditetapkan dan telah terjadi peningkatan prasiklus, siklus I dan siklus II. Motivasi belajar peserta didik meningkat di siklus I sebesar 84% dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 96%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar bercerita dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah dan ibu Irhamdayanti Hadayana selaku guru pamong serta guru-guru dan staf Tata usaha di SD Negeri 22 Mataram yang telah membantu selama proses penelitian.

REFERENSI

- Bistari (2018). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*.
- Budi (2023). Penggunaan Media Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Keterampilan membaca peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Loyow Bolaang Mongondow Timur. *PGMI IAIN Manado*
- Fuadah (2022). Penggunaan Media Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Anak usia Dini. *IAI An Nur Lampung*.
- Imron (2022). Penerapan Media Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah siswa Kelas XI-IPS-2 MAN Kota Pasuruan. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*.
- Istikamah (2022). Penggunaan Media Gambar dan Video untuk Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik di MIN 6 Bima Kecamatan Bolo Kabupaten Bima Provinsi Nusa Tenggara Barat. *PGMI Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Kartiniwati (2022). Penggunaan Media Gambar

untuk Peningkatan Hasil Belajar Bercerita Tema Lingkungan Siswa di Sekolah Dasar. *PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya*.

- Khotimah (2021). Penerapan Media Gambar Bercerita sebagai upaya dalam peningkatan konsentrasi belajar anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Magdalena (2023). Penggunaan Media Gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *PGSD Universitas Muhammadiyah Tangerang*.
- Manjakani (2021). Penggunaan media buku bercerita bergambar untuk meningkatkan motivasi minat baca dikelas rendah. *PGSD FKIP Universitas Esa Unggul*
- Nofriyanti (2014). Penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan Hasil belajar siswa. *PGSD FKIP Universitas Tanjungpura*
- Posia (2023). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Tolitoli. *Jurnal Kreatif Tadulasko online*
- Siregar, D. R., Siregar, I. H., Amirah, N., Shafira, R., Nadeak, R. M., & Ambarita, T. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar PKn di Sekolah Dasar di SD Negeri 106160 Tanjung Rejo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Susilowati (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Eduonomika*.
- Valentinna (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Widyastuti (2020). Pengantar Teknologi Pendidikan. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Wulandari (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*