

## Pengembangan Media *Strip Story* pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD

Methal Jagad Kery ✉, Universitas PGRI Madiun

Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun

Naniek Kusumawati, Universitas PGRI Madiun

✉ [methaljagadkery@gmail.com](mailto:methaljagadkery@gmail.com)

---

**Abstract:** This research aims to determine the development of strip story learning media on the learning motivation of class V students in science subjects. Based on the results of observations in class V of SDN Purworejo 02, there is still a lack of learning media that can increase learning motivation. This research is included in the Research and Development (R&D) type of research using the ADDIE research method. The subjects of this research were class V students. Data collection techniques were based on the results of observation, documentation and questionnaires. The validity test on the strip story learning media developed was carried out by three experts including media experts who got results of 82% with very decent criteria, material experts got results of 95% with very decent criteria, and language experts got results of 82% with very decent criteria. worthy. The response from class V teachers was 92% with very feasible criteria and student responses were 88.5% with very feasible categories. The evaluation results of student learning motivation scored 88.45% with very valid criteria. Based on the validity test results that have been obtained, it can be concluded that the development of strip story learning media in science subjects to increase the learning motivation of class V students is "very feasible" to be used to increase student learning motivation.

**Keywords:** Media strip story, science, learning motivation.

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran *strip story* terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran IPA. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Purworejo 02 masih minimnya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini termasuk dalam penelitian jenis *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode penelitian ADDIE. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V. Teknik pengumpulan data berdasarkan hasil observasi, dokumentasi dan angket. Uji validitas pada media pembelajaran *strip story* yang dikembangkan dilakukan oleh tiga ahli meliputi ahli media mendapatkan hasil sebesar 82% dengan kriteria sangat layak, ahli materi mendapatkan hasil sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, dan ahli Bahasa mendapatkan hasil sebesar 82% dengan kriteria sangat layak. Respon dari guru kelas V mendapatkan hasil sebesar 92% dengan kriteria sangat layak dan respon siswa sebesar 88,5% dengan kategori sangat layak. Hasil evaluasi motivasi belajar siswa dengan skor 88,45% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *strip story* pada mata Pelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V "sangat layak" digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata kunci:** Media *strip story*, mata pelajaran IPA, motivasi belajar.

---



## PENDAHULUAN

Penelitian ini berdasarkan dari kurangnya media pembelajaran yang bisa membantu dalam membentuk bahkan menanamkan rasa motivasi belajar yang tinggi dalam pembelajaran IPA, karena media pembelajaran yang digunakan sejauh ini hanya terbatas pada buku siswa, LKS, ataupun di video pembelajaran yang akan ditampilkan pada LCD. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materinya, hal ini dapat cepat membuat siswa jenuh pada pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tidak bisa dicapai secara maksimal. Siswa cenderung suka bermain, dalam mengajar guru hanya menjelaskan media pembelajaran berupa buku, sehingga terlihat monoton. Penggunaan media menggunakan buku kurang menarik perhatian dan antusias sehingga siswa cepat bosan. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses mendesain pembelajaran. Penggunaan media yang kurang tepat dapat dilihat dari rendahnya motivasi belajar siswa yang berimbas pada rendahnya nilai yang diperoleh siswa ketika belajar IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu yang fokus kajiannya adalah alam dan proses-proses yang ada di dalamnya. Pembelajaran IPA merupakan studi tentang manusia atau studi tentang masalah-masalah bagaimana manusia mengembangkan satu kehidupan yang lebih baik (Hayati, 2020). IPA di SD menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan konsep pembelajaran sains dengan situasi lebih alami dan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa membuat hubungan antar cabang sains dan antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam adalah pembelajaran yang erat dengan pengalaman siswa (Permadi & Saini, 2017). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu-ilmu yang mempelajari tentang lingkungan alam dan isinya. Artinya ilmu mempelajari segala benda, peristiwa, dan gejala yang terjadi di alam. Sains dapat diartikan sebagai pengetahuan objektif. Ilmu pengetahuan alam sebagai proses untuk menemukan jalan keluar terhadap suatu masalah atau memahami suatu fenomena atau kejadian di alam ini. Dengan adanya perkembangan teknologi, media pembelajaran sekarang menjadi lebih bervariasi, ada beberapa kelompok media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Menyikapi permasalahan diatas, peneliti tertarik mengembangkan media dengan banyak gambar menarik yang mudah diakses agar siswa lebih tertarik dalam belajar dan guru lebih mudah dalam menyampaikan materi. Salah satu media yang membantu siswa adalah penggunaan gambar *strip story* atau *e-picture strip story* sebagai metode untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Strip Story* adalah media yang terbuat dari potongan kertas yang berisi kata kata atau kalimat. Media ini pertama kali dibuat oleh Prof. RE Gibson, kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Mary Ann dan John Boyd di Tesol Newsletter. *E-picture strip story* sangat bergantung pada teknologi, sehingga gambar atau materi yang akan diajarkan guru semua akan ditampilkan melalui slide. Hal ini membuat lebih mudah dijalankan karena guru tidak perlu melakukan apa pun semuanya dengan cara tradisional seperti mencetak gambar, dan membagikannya kepada siswa, sehingga waktu dapat berjalan lebih efisien (Megawati, n.d.). *Strip Story* merupakan potongan kertas yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa asing. Selain menjadi murah dan mudah dibuat, teknik *strip story* sederhana dan tidak memerlukan keahlian khusus (Learning, 2023).

Selain itu, *strip story* juga memiliki segudang manfaat seperti siswa jadi lebih berpikir lebih kritis serta aktif selama pembelajaran berlangsung dan dapat memproses pikiran (Herdiawan, 2020). Media pembelajaran yang mudah diakses kapan saja dimana saja tanpa harus menggunakan internet menjadi faktor pendorong berkembangnya penggunaan media pembelajaran ini. Tanpa harus bertatap muka langsung dalam proses pembelajaran, siswa dan guru tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran tersebut, sehingga waktu yang digunakan relative lebih efisien. Kelebihan dari media *Strip Story* ini siswa tidak mengalami kebosanan saat proses belajar dikarenakan media yang sangat menarik terdapat gambar-gambar unik dan tema yang sesuai, hemat biaya dalam pembuatan, dapat digunakan kapanpun dimanapun tanpa terkendala internet dan mudah dibuat (Apriliyani & Gazali, n.d.).

Motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar (Rahman, 2021). Motivasi belajar dapat timbul karena faktor keinginan secara intrinsik dan kemauan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita. Faktor eksternalnya yaitu adanya penghargaan, lingkungan yang kondusif dan kegiatan yang menyenangkan serta menarik. Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku (Hidayah & Hermansyah, 2016). Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak (Tâm et al., 2016).

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), menggunakan model ADDIE melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan yang terakhir yaitu evaluasi. Subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN Purworejo dengan jumlah 16 siswa.

Teknik pengumpulan data berupa observasi, angket dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar angket uji validitas untuk uji kelayakan media. Lembar angket respon siswa dan respon guru serta terdapat angket motivasi belajar. Teknik kelayakan untuk analisis data dengan menggunakan skala likert dengan skala penilaian 1-5. Setelah mendapatkan hasil penelitian dari para ahli mengenai pengembangan media *strip story*, kemudian akan dilakukan perhitungan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\% = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validasi ahli (nilai persentase)

TSEV = Total skor empirik yang dicari

S-max = Total skor maksimal yang diharapkan

**Tabel 1.** Kriteria kelayakan

Tingkat Pencapaian (%)	Kelayakan	Penjelasan
0,00 - 20,00	Sangat Kurang sesuai	Revisi/ tidak revisi (valid)
21,00 - 40,00	Kurang sesuai	Revisi/ tidak revisi (valid)
41,00 - 60,00	Cukup sesuai	Revisi/ tidak revisi (valid)
61,00 - 80,00	Baik	Tidak revisi (valid)
81,00 - 100,00	Sangat Baik	Tidak revisi (valid)

Sumber: (Imani et al., 2021)

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan data yang dibutuhkan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE yang berupa media pembelajaran strip story untuk meningkatkan motivasi pada siswa kelas V SDN Purworejo 02. Materi pembelajaran IPA yang akan disampaikan kepada siswa nantinya akan ditampilkan melalui LCD proyektor dan siswa juga mengakses menggunakan handphone masing-masing. Berikut adalah data hasil dari langkah-langkah pengembangan menggunakan model ADDIE yang telah peneliti lakukan:

### 1. Analisis

Dalam tahap ini peneliti mengidentifikasi hal yang terjadi dilapangan untuk menentukan solusi dalam menyelesaikan suatu masalah. Tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

#### a. Analisis Potensi dan Masalah

Pada kegiatan ini peneliti melakukan identifikasi langsung pada siswa kelas V di SDN 02 Purworejo 02 dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana potensi dan permasalahan yang terjadi saat pembelajaran IPA. Data yang diperoleh berdasarkan observasi di kelas yaitu cara belajar siswa kelas V lebih dominan belajar dengan menggunakan Power Point dan buku siswa, namun dalam penggunaan teknologi siswa kurang maksimal karena akses Wifi yang belum maksimal (sering nge-lag).

#### b. Analisis Kebutuhan Siswa

Pada kegiatan ini peneliti mengumpulkan informasi berdasarkan kebutuhan siswa pada kelas V di SDN Purworejo 02. Hal tersebut bertujuan untuk menggali informasi yang nantinya akan menjadi acuan untuk menentukan materi dan tujuan pembelajaran yang cocok untuk siswa kelas V. Hasil data yang diperoleh bahwa pada kelas V di SDN Purworejo 02 sudah menggunakan media pembelajaran digital yaitu seperti Youtube, power point.

#### c. Analisis Kurikulum

Peneliti memperoleh informasi mengenai kurikulum yang digunakan di SDN Purworejo 02. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka. Setelah diperoleh informasi kurikulum yang digunakan di SDN Purworejo 02, peneliti kemudian merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan kompetensi awal dan kompetensi inti pada materi BAB 2 Harmoni dalam Ekosistem Topik A. Makan dan Dimakan.

### 2. Desain

Peneliti menyusun rancangan media pembelajaran *strip story* yang meliputi tiga tahap sebagai berikut:

#### a. Penyusunan Materi

Tahap penyusunan materi dimulai dengan pemilihan sumber belajar, dan kebahasaan. Sumber belajar yang digunakan dalam media pembelajaran ini mengacu pada buku guru dan dikemas secara menarik agar siswa tertarik pada media pembelajaran. Pada tahap kebahasaan yaitu dengan menggunakan bahasa sesuai dengan perkembangan siswa agar mudah dipahami.

#### b. Perencanaan Desain Produk

Tahap perancangan dilakukan dengan mengacu pada hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya yaitu mengacu kepada analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Pada tahap ini peneliti membuat desain produk media pembelajaran yang akan dirancang. Penyusunan produk dimulai dengan pemilihan desain komik strip yang sesuai dengan materi IPAS BAB 2 Ekosistem dalam Harmoni, jadi peneliti memilih tema ekosistem lingkungan. Selanjutnya pemilihan warna dengan menggunakan warna yang cerah sehingga dapat menarik perhatian siswa. Pemilihan icon atau animasi karakter yang unik background pemandangan yang pas sesuai materi.

c. Menyusun Instrumen Penilaian Produk

Pada kegiatan ini peneliti mulai membuat instrumen penilaian produk atau lembar validasi. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan rancangan media pembelajaran *strip story*. Instrumen penilaian juga ditujukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon setelah menggunakan media pembelajaran.

3. Pengembangan

Dalam tahapan pengembangan ini peneliti melakukan beberapa kegiatan sebagai berikut:

a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian mewujudkan desain media untuk siswa kelas V yang sudah sesuai dengan materi IPAS BAB 2 Ekosistem dalam Harmoni Topik A. Makan dan Dimakan.



Gambar 1. Proses pembuatan media menggunakan aplikasi *canva*.

Tahap ini materi yang sudah disesuaikan dengan buku guru yang diambil inti materinya di masukkan ke panel yang sudah dirancang sebelumnya. Tema, tampilan tulisan atau font, karakter dan warna disesuaikan dengan materi. Setelah pembuatan materi di *canva* siap dapat di unduh dengan format PDF agar dapat dibuka tanpa menggunakan internet.

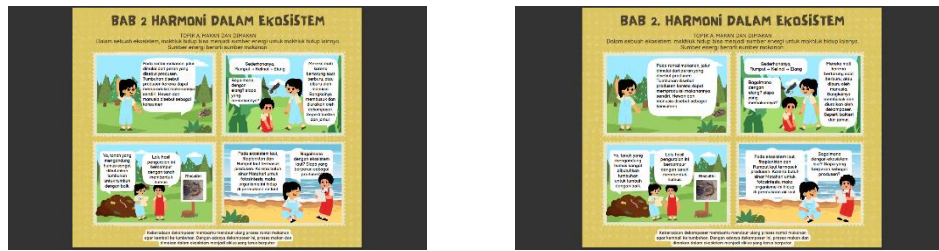
b. Validasi

Dalam tahapan ini, setelah produk berhasil dikembangkan langkah berikutnya peneliti melakukan uji kelayakan media dengan cara validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan tiga macam, yaitu validasi desain oleh ahli media, validasi isi materi dengan ahli materi, dan validasi kualitas bahasa oleh ahli bahasa. Komentar dan saran dari validator dijadikan masukan untuk merevisi media yang dikembangkan hingga siap diimplementasikan ke obyek penelitian.

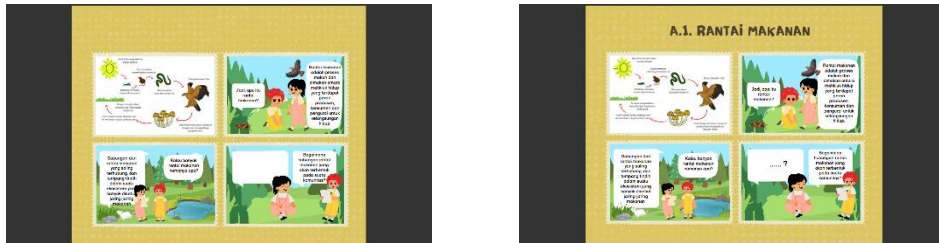
Tabel 2. Hasil validasi

Validator	Ahli media	Ahli materi	Ahli Bahasa
Persentase	82%	95%	82%
Kriteria	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

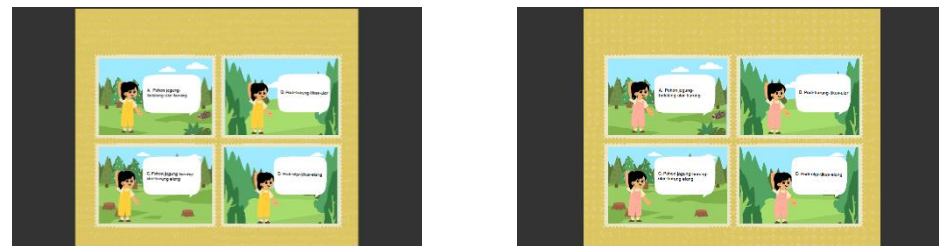
Hasil validasi oleh tiga ahli dapat dikategorikan layak dengan sedikit revisi dengan komentar. Berikut hasil revisi produk dalam bentuk gambar yang telah dilakukan:



Gambar 2. Revisi produk pada bagian penulisan topik dan pengaturan huruf.



Gambar 3. Revisi pada panel yang kosong sebaiknya di tulis clue bukan teks kosong.



Gambar 4. Revisi pada bagian warna baju karakter.

4. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan analisis berdasarkan hasil dari penilaian uji terbatas oleh 6 siswa kelas V untuk mengetahui apakah produk sudah layak dan bisa digunakan atau ada revisi produk. Hasil respon siswa diperoleh jumlah skor yaitu skor 89% dengan kriteria sangat valid atau sangat layak maka tidak perlu adanya revisi produk. Setelah dianalisis dari data hasil respon siswa diperoleh persentase 88% dengan kriteria sangat layak atau sangat valid. Diperoleh rata-rata 88,5%. Kemudian hasil respon guru diperoleh persentase 92% dengan kriteria sangat layak atau sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

5. Evaluasi

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, memperoleh data angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam memberikan motivasi belajar pada mata Pelajaran IPA kelas V materi BAB 2 Harmoni dalam Ekosistem Topik A. Makan dan Dimakan. Dari data yang telah diperoleh, peneliti melakukan perhitungan pada angket motivasi belajar. Hasil dari data diatas diperoleh persentase 86,6% maka termasuk dalam kriteria sangat baik atau sangat efektif.

**PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar siswa pada materi IPA, kurangnya variasi media pembelajaran digital sesuai dengan kebutuhan siswa, belum ada media digital yang bisa diakses secara offline yang menarik untuk kegiatan pembelajaran di kurikulum merdeka. Guru kelas V di SDN Purworejo 02 masih menggunakan media pembelajaran yaitu berupa buku paket, buku LKS dan You-Tube. Selain itu, sebagian siswa merasa bosan pada saat kegiatan belajar mengajar terutama pada mata Pelajaran IPA, Hal tersebut dikarenakan materi tersebut berisi banyak bacaan dalam



sebuah paragraf atau teks sehingga mereka merasa kesulitan dalam menangkap inti materi tersebut.

Tujuan penggunaan media strip story dalam pembelajaran yaitu sebagai media pembelajaran yang digunakan secara mandiri oleh siswa. Media Komik Strip adalah gambar-gambar dan lambang-lambang yang saling berdampingan dan berurutan, yang bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (Agsaenanda, 2020). Media ini sangat sederhana dan mudah dibuat, tidak perlu keahlian khusus untuk menggunakannya (Romdani & Andriyani, 2021).

Dengan cara ini, mereka dapat dengan bebas mengulangi materi sampai mereka memahami isi pelajaran sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media yang kurang tepat dapat dilihat dari rendahnya motivasi belajar siswa yang berimbas pada rendahnya nilai yang diperoleh siswa ketika belajar IPA. Motivasi untuk belajar adalah sudut mental yang menciptakan, atau setidaknya, dipengaruhi oleh keadaan fisiologis dan perkembangan mental siswa (Rubiana & Dadi, 2020).

Penggunaan media pembelajaran *strip story* pada saat media pembelajaran dapat mempermudah siswa memahami materi dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA. Media pembelajaran *strip story* sebagai terobosan baru dalam proses pembelajaran IPA dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan guru. Media *strip story* ini sangat efisien dan layak digunakan karena dapat memberikan motivasi belajar dalam pembelajaran IPA. Pernyataan ini diperkuat dengan adanya penelitian lain oleh (Aulatul et al., 2023) dengan judul Pengembangan Media Puzzle Berbasis Strip Story pada Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi Kemerdekaan Kelas V SD.

## SIMPULAN

Media strip story dengan materi IPAS pada BAB 2 Harmoni dalam Ekosistem Topik A. Makan dan Dimakan ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Pada penelitian ini, langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti untuk mengembangkan produknya yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dalam mengembangkan media, peneliti juga memerlukan validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media tersebut. Dalam proses validasi, peneliti mendapatkan beberapa saran dan masukan mengenai media yang dikembangkan, kemudian produk yang dikembangkan dapat dilakukan perbaikan dan siap untuk diimplementasikan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil dari kelayakan media *strip story*, yang pertama dari validasi dari ahli media mendapatkan skor 82% dengan kriteria kelayakan "sangat layak". Selanjutnya yaitu validasi dari ahli materi mendapatkan skor 95% dengan kriteria "sangat layak". Kemudian dari ahli bahasa mendapatkan skor 82% dengan kriteria "sangat layak". Selain validasi, peneliti juga membagikan angket respon kepada siswa dan guru untuk mengukur keefektifan produk. Angket respon siswa mendapatkan skor rata-rata 88,5% dan angket respon guru mendapatkan skor 92%. Berdasarkan dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media strip story mendapatkan kriteria kelayakan "sangat layak atau sangat baik". Hasil perolehan angket motivasi belajar diperoleh rata-rata 88,45% dengan kategori "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa media strip story dapat memberikan motivasi belajar dalam pembelajaran IPA.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Agsaenanda, I. (2020). Pengembangan Media Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Krian. *Laterne Jurnal Pendidikan Bahasa Jerman*, 9(1), 1–14.  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/3309>

2. Apriliyani, R., & Gazali, E. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Strip Story Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis dan Minat Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab. *El-Ibtikar* Vol 8 No 2. 104-122.
3. Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS STRIP STORY KEMERDEKAAN KELAS V SD Aulatul Dafiyah Suprayitno Abstrak*. 1172–1183.
4. Hayati. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Workshop Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 3(4), 1196–1203. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
5. Herdiawan, M. (2020). The Modified of Picture Strip Story Based on Contextual Teaching and Learning to Improve Students' Reading Comprehension. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 10(2), 11–16. <https://doi.org/10.9790/7388-1002031116>
6. Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–21. <https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1190>
7. Imani, M. N., Oktaviyanti, R., & Romdhoni, V. A. (2021). Inovasi Media Pembelajaran Linktree dan Evaluasi Quizizz pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII SMP. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar (PISCES)*, 1, 441–448.
8. Learning, A. (2023). *Tadris Al- 'Arabiyyah INFLUENCE OF MEDIA USE STRIP STORY TO IMPROVE WRITING SKILLS AND STUDENTS ' INTEREST IN*. 2(1), 41–52. <https://doi.org/10.15575/ta.v2i1>.
9. Megawati, F. (n.d.). *COMIC STRIPS: A STUDY ON THE TEACHING OF WRITING NARRATIVE TEXTS TO INDONESIAN EFL STUDENTS*. 363–364.
10. Permadi, A. S., & Saini, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Peserta Didik. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 20–26. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.754>
11. Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
12. Romdani, A.-M., & Andriyani, L. (2021). 730 | *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA) VII 2021*. 730–742.
13. Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12. <https://doi.org/10.25157/jpb.v8i2.4376>
14. Tãm, T., V`a, N. C. Ű U., Giao, C. Ę N., Ngh, C., & Chu, Ā N B Ű I. (2016). 濟無 No Title No Title No Title. 01, 1–23.