

Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media E-Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi

^{1*} Mohamad Alfarizi, ² Sukardi, ³ Jepri Utomo

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62 Mataram, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: farizial352@gmail.com

Abstrak

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran karena mampu mendorong siswa untuk lebih bersemangat, aktif, dan memiliki kemandirian dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media e-komik terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Media e-komik dipilih karena mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa melalui kombinasi teks, visual, dan alur cerita yang kontekstual. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu. Rancangan yang dipilih berupa *posttest only with nonequivalent control group design*. Populasi penelitian mencakup seluruh kelas XI SOS di MAN Lombok Barat, dengan kelas XI SOS 2 (35 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan kelas XI SOS 3 (35 siswa) sebagai kelompok kontrol yang dipilih melalui teknik *simple random sampling* setelah penyepadan kelas dan. Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan dengan uji *T Two Independent Sample* setelah data dinyatakan normal dan homogen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai motivasi belajar siswa di kelas eksperimen (66,06) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (62,71) dengan nilai signifikansi $p = 0,005 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media e-komik terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Temuan ini mengimplikasikan bahwa model PBL berbantuan media e-komik efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif.

Kata kunci: Motivasi Belajar, *Problem Based Learning*, E-Komik, Sosiologi.

The Effect of The Problem Based Learning (PBL) Model Assisted By E-Comic Media on Students' Learning Motivation in Sociology Subjects

Abstract

Learning motivation is a crucial factor that determines success in achieving learning objectives, as it encourages students to be more enthusiastic, active, and independent in their studies. This study aims to examine the effect of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by e-comic media on students' learning motivation in sociology subjects. E-comic media was chosen because it can create an engaging and enjoyable learning experience by combining text, visuals, and contextual storytelling. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The selected design was a posttest-only with nonequivalent control group design. The study population included all eleventh-grade social science (XI SOS) students at MAN Lombok Barat, with class XI SOS 2 (35 students) serving as the experimental group and class XI SOS 3 (35 students) as the control group, selected using a simple random sampling technique after class matching. The data collection instrument was a learning motivation questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data were analyzed using an independent samples t-test after confirming that the data were normally distributed and homogeneous. The results showed that the average learning motivation score of students in the experimental class (66.06) was higher than that of the control class (62.71), with a significance value of $p = 0.005 < 0.05$, indicating that the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by e-comic media had a significant effect on students' learning motivation in sociology subjects. These findings imply that the PBL model supported by e-comic media is effective in enhancing students' learning motivation and can serve as an alternative interactive learning medium.

Keywords: Learning Motivation, Problem-Based Learning, E-Comic, Sociology.

How to Cite: Alfarizi, M., Sukardi, S., & Utomo, J. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media E-Komik terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Journal of Authentic Research*, 4(Special Issue), 1293-1308. <https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial Issue.3644>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial Issue.3644>

Copyright© 2025, Alfarizi et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Motivasi belajar termasuk satu diantara komponen penting yang menjadi penentu keberhasilan guna mencapai tujuan pembelajaran (Supriani dkk., 2020). Siswa akan mencapai keberhasilan dalam belajar jika terdapat keinginan atau motivasi belajar dalam dirinya (Suharni, 2021). Adanya motivasi belajar yang tinggi ini akan mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar, bersifat aktif, dan memiliki kemauan untuk belajar secara mandiri (Nurrindar & Wahjudi, 2021). Namun dalam praktiknya, rendahnya motivasi belajar siswa sering kali menjadi masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran di kelas (Pambudi, 2022; Pangesti dkk., 2020; Sari dkk., 2021). Hal ini tampak dari kurangnya minat siswa dalam memperhatikan guru saat proses pembelajaran (Hidayati dkk., 2022), rendahnya kemauan siswa dalam menuntaskan tugas (Alpian dkk., 2019), siswa kurang aktif selama pembelajaran (Raztiani & Indra, 2019), serta antusiasme belajar yang minim (Ramadhani & Muhroji, 2022).

Masalah yang sama juga ditemukan peneliti di MAN Lombok Barat. Berdasarkan observasi yang dilakukan, motivasi belajar siswa secara intrinsik maupun ekstrinsik masih tergolong rendah. Selama pembelajaran berlangsung, beberapa siswa tampak tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan, tidur dan bermalas-malasan saat jam pelajaran, tidak ada inisiatif untuk bertanya dan mendalami materi yang diberikan, pasif dalam kegiatan diskusi kelompok, serta sering menunda-nunda pekerjaan yang diberikan oleh guru. Selain itu, ketika diberi tugas, siswa lebih memilih untuk menunggu jawaban dari temannya yang dianggap lebih mampu daripada mengerjakan sendiri. Bahkan beberapa siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan dan bersikap acuh terhadap prestasi belajarnya. Hal tersebut menandakan rendahnya motivasi belajar siswa secara intrinsik. Sedangkan secara ekstrinsik, rendahnya motivasi belajar siswa ditandai dengan lingkungan belajar yang kurang kondusif akibat beberapa siswa sering terlambat masuk kelas dan berbicara diluar topik ketika pembelajaran berlangsung.

Beberapa kajian terdahulu mengatakan bahwa motivasi belajar yang rendah muncul akibat kurang bervariasinya model pembelajaran yang diaplikasikan (Hartatik, 2022; Rahmayani & Amalia, 2020), kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran (Sudarsih, 2021), serta minimnya pemanfaatan media dan teknologi yang menarik dalam pembelajaran (Munawarah dkk., 2023; Sidik, 2023). Menurut Wadi dkk. (2020) mengatakan bahwa implementasi pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada siswa masih kurang ditekankan oleh sistem pendidikan di banyak sekolah saat ini. Di sisi lain, rendahnya motivasi siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh kurangnya kesadaran dalam diri siswa mengenai pentingnya belajar (Edu dkk., 2021).

Satu diantara strategi yang dianggap sanggup memperbaiki rendahnya motivasi siswa dalam belajar yakni penerapan model *problem based learning* (PBL) (Harapit, 2018). Beberapa kajian sebelumnya menemukan bahwa model PBL memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar (Mardani dkk., 2021; Mustaghfirin, 2022; Sakinah & Dafit, 2023; Setyowati dkk., 2022), kemampuan berpikir kritis (Ariyani & Prasetyo, 2021; Handayani & Koeswanti, 2021; Rahmatia & Fitria, 2020; Sitompul, 2021), dan hasil belajar (Kusuma, 2020; Murdani dkk., 2023; Nofziarni dkk., 2019). Akan tetapi, model ini memiliki keterbatasan dalam penerapannya, yaitu kondisi kelas yang kurang kondusif, seperti siswa yang kurang serius, tidak menyimak arahan guru, dan lebih asik berbicara dengan teman saat bekerja kelompok (Nadila & Sukma, 2020).

Alternatif yang bisa diaplikasikan guna meminimalisir keterbatasan dalam penerapan model PBL yaitu penggunaan media e-komik, sebagaimana disampaikan oleh Kanti dkk. (2018) bahwa pemanfaatan e-komik berpotensi menumbuhkan minat belajar siswa, menyuguhkan materi pembelajaran secara atraktif, serta mempermudah pemahaman terhadap materi. Hasil kajian lain menemukan bahwa penggunaan e-komik berpotensi meningkatkan efektifitas proses pembelajaran (Kurniawan dkk., 2017), menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, kreatif, dan inovatif (Narestuti dkk., 2021), meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar serta membangun iklim belajar yang positif (Siregar dkk., 2019). Kelebihan ini dapat dimanfaatkan untuk meminimalisir keterbatasan model PBL karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Saminah & Ali, 2024).

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada kombinasi antara PBL dengan media e-komik. Sepanjang kajian yang telah dilakukan penulis, penelitian tentang PBL banyak dilakukan, namun belum banyak yang mengintegrasikannya dengan media e-komik, terutama dalam memperbaiki motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media E-Komik terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Adapun hipotesis penelitian yang diajukan adalah diduga terdapat pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media E-Komik terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi.

METODE

Pendekatan kuantitatif berjenis eksperimen semu digunakan sebagai pendekatan penelitian ini. Kelas XI SOS di MAN Lombok Barat yang tediri dari 3 kelas dilibatkan sebagai populasi. Dipilih 2 kelas dari populasi untuk dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemilihan sampel melalui metode *simple random sampling* yang sebelumnya telah dilakukan penyepadan kelas. Penyepadan ini mencakup guru pengampu sama, total siswa hampir sama, materi yang disampaikan sama, waktu belajar relatif sama, dan hasil belajar seimbang (Hasanah dkk., 2022). Model PBL berbantuan media e-komik berperan sebagai variabel bebas penelitian ini, sementara motivasi belajar sebagai variabel tetapnya.

Desain yang dipilih yakni *posttest only with nonequivalent control group design*, sebab penerapan randomisasi penuh tidak memungkinkan dilakukan disekolah (Hafiza dkk., 2025). Kerangka ini membutuhkan dua kelompok berbeda sebagai kelompok eksperimen dan kontrol, keduanya diberikan *posttest* tanpa *pretest*, namun memperoleh perlakuan yang berbeda (Azizi dkk., 2025). Model PBL berbantuan media e-komik diaplikasikan pada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol tetap mengaplikasikan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru. Perlakuan diberikan sebanyak dua kali pertemuan, dengan memberikan *posttest* di akhir pertemuan. Adapun langkah-langkah model PBL berbantuan media e-komik meliputi: (1) orientasi siswa pada masalah yang dikemas dalam bentuk e-komik; (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok dalam menyelesaikan masalah yang dikemas dalam bentuk e-komik; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

Angket yang dirancang berdasarkan indikator motivasi belajar diterapkan untuk mengumpulkan data motivasi belajar siswa. Angket tersebut diformulasikan

dalam bentuk angket tertutup dengan menggunakan ketentuan skala likert. Bentuk respon pada angket terdiri dari: SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, dan STS = Sangat Tidak Setuju. Berikut contoh item dalam angket motivasi belajar siswa yang diterapkan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Item Pernyataan Angket

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan dalam belajar sosiologi.				
2.	Saat ini, saya memiliki keinginan besar untuk mendapatkan nilai yang bagus di mata pelajaran sosiologi.				
3.	Setelah mengikuti pembelajaran, saya merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.				

Tabel 2. Indikator Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
Motivasi Belajar	Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	4	1, 2, 3, 4
Sosiologi	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	4	5, 6, 7, 8
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	3	9, 10, 11
	Adanya penghargaan dalam belajar	3	12, 13, 14
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	3	15, 16, 17
	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	3	18, 19, 20

Sebelum mengambil data, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen (Erica dkk., 2025). Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan uji validitas konten (*content validity*) yang dinilai oleh ahli pembelajaran. Proses validasi ahli mencakup penilaian terhadap kesesuaian setiap butir pernyataan dengan indikator motivasi belajar, kejelasan redaksi, serta keterpahaman bahasa yang digunakan. Instrumen yang sudah divalidasi oleh ahli lalu diuji coba lapangan untuk mengetahui kualitasnya. Selanjutnya diterapkan uji reliabilitas pada instrumen yang sudah diuji coba lapangan menggunakan *cronbach's alpha*. Jika nilai *alpha* lebih besar dari 0,60 instrumen dianggap reliabel (Erlina dkk., 2024).

Statistik deskriptif digunakan sebagai teknik analisis data (Karwati dkk., 2019). Dilakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas sebelum melakukan analisis data (Mudena dkk., 2017). Uji normalitas melalui Uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan kriteria jika $p > 0,05$ pada tingkat signifikansi 5%, data dikatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas melalui uji *Levene* dengan kriteria jika $p > 0,05$ pada tingkat signifikansi 5%, data dikatakan homogen. Selanjutnya, uji hipotesis menggunakan uji *T Two Independent sample* jika datanya memenuhi uji persyaratan analisis. Jika probabiliti nilai signifikansi (*2-tailed*) $< 0,05$ pada tingkat signifikansi 5%, maka H_0 ditolak (Gunasti dkk., 2024). Tes non-parametrik *chi-square* digunakan jika datanya tidak memenuhi uji persyaratan analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyepadan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok eksperimen dan kontrol sama-sama terdiri dari 35 orang siswa, dengan guru pangampu sosiologi sama, materi pembelajaran sama yaitu permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial, serta waktu dan jadwal belajar yang relatif sama yaitu 5 jam pelajaran per minggu dan sama-sama mendapatkan satu kali pertemuan di pagi hari dan satu kali pertemuan di siang hari. Selain itu, motivasi belajar di kelompok eksperimen dan kontrol juga relatif setara, sama-sama berada pada kategori cukup, meskipun motivasi belajar kelompok eksperimen sedikit diatas kelompok kontrol.

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas melalui uji konten yang dinilai oleh ahli pembelajaran, dalam hal ini oleh Bapak Imam Malik, S.Pd., M.Pd.. Dari hasil uji validitas oleh ahli, diperoleh skor sebesar 85 untuk instrumen angket, yang menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi. Sesudah dilakukan uji ahli, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan dengan memberikan *posttest* pada kelas XI SOS 1 yang berjumlah 36 siswa. Instrumen yang telah diuji coba lapangan kemudian diuji reliabilitasnya menggunakan *cronbach's alpha*.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach's Alpha	N	Keterangan
Motivasi belajar siswa	0.877	20	Reliabel

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Berdasarkan Tabel 2, menunjukkan nilai *cronbach's alpha* $0.877 > 0.60$, yang berarti instrumen dapat dinyatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas tinggi. Dengan demikian, instrumen angket sebanyak 20 pernyataan dinyatakan layak untuk mengukur motivasi belajar siswa.

Statistik Deskriptif

Penyajian statistik deskriptif bertujuan menggambarkan hasil *posttest* di kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 4. Rangkuman Statistik Deskriptif Data Penelitian

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Eksperimen	35	57	75	66.05	4.35
Kontrol	35	51	71	62.66	5.28

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh skor motivasi belajar yang berbeda diantara kedua kelompok tersebut. Kelompok eksperimen mendapat nilai lebih besar dengan *mean* sebesar 66.05, nilai paling tinggi 75 dan nilai paling rendah 57. Sementara kelompok kontrol mendapat *mean* sebesar 62.71, nilai paling tinggi 71, dan nilai paling rendah 53. Perbedaan ini disebabkan oleh adanya perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok, kelompok eksperimen mendapatkan intervensi berupa model

PBL berbantuan media e-komik, sementara kelompok kontrol tidak memperoleh intervensi yang sama.

Uji Persyaratan Analisis

Uji normalitas dilakukan melalui uji *kolmogorov-smirnov*, menunjukkan nilai sig. $0.200 > 0.05$ pada kelompok eksperimen, dan $0.176 > 0.05$ pada kelompok kontrol, yang mengindikasikan data *posttest* berdistribusi secara normal pada kedua kelas. Hal tersebut menandakan pola sebaran data relatif merata dan tidak menyimpang dari distribusi normal.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelas	Statistic	df	Sig	Keterangan
Eksperimen	0.118	35	0.200	
Kontrol	0.126	35	0.176	Berdistribusi Normal

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Uji homogenitas dilakukan melalui uji *levene*, menunjukkan nilai sig. *based on mean* $0.267 > 0.05$, mengindikasikan data bersifat homogen. Hal ini berarti varians antara kelompok eksperimen dan kontrol relatif sama, sehingga tidak ditemukan perbedaan mencolok dalam keragaman data kedua kelompok.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Motivasi	Levene Statistic	df1	df2	sig
Belajar Siswa Based on Mean	1.251	1	68	0.267

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Uji Hipotesis

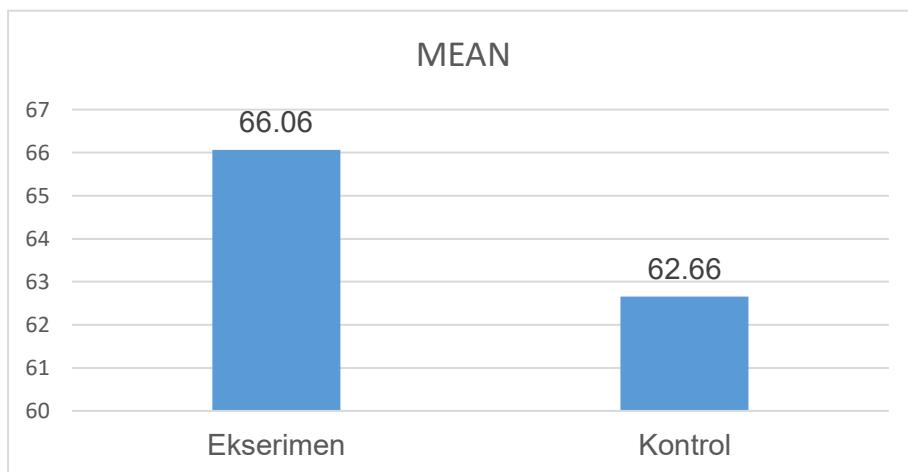
Uji hipotesis dilakukan melalui tes parametrik uji *T Two Independent Sample*. Adapun hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Ket
Eksperimen	66.06	2.938	68	0.005	2.938	Ho ditolak
Kontrol	62.66	2.938	65.643			

Sumber: Pengolahan Data Primer (2025)

Mengacu pada Tabel 6, diperoleh nilai $T_{Hitung} > T_{Tabel}$ yaitu $2,938 > 1,690$ dengan nilai sig. (2-tailed) $0,005 < 0,05$, maka Ho ditolak, mengindikasikan adanya perbedaan tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, perbedaan tingkat motivasi belajar siswa ini juga tercermin melalui perbedaan *mean* pada kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan *Mean* Motivasi Belajar Siswa

Merujuk hasil analisis di atas, terbukti bahwa model *problem based learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan media e-komik memiliki pengaruh terhadap motivasi siswa dalam belajar pada bidang studi sosiologi di MAN Lombok Barat, khususnya pada materi permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial. Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya oleh Azmi dkk. (2021) dan Purba dkk. (2023) yang membuktikan bahwa model PBL mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar.

Model PBL memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif dan melibatkan mereka secara langsung di setiap tahapan pembelajarannya, sehingga mereka lebih antusias serta termotivasi ketika mengikuti kegiatan belajar. Hasil riset ini mendukung temuan Hartatik (2022) bahwa model PBL mendorong siswa untuk aktif melalui kerja kelompok dan pemecahan kasus, sehingga menumbuhkan ketertarikan yang dapat meningkatkan motivasi belajar mandiri serta mempermudah pemahaman materi. Hal senada disampaikan oleh Wahyuningtyas & Kristin (2021) bahwa penerapan model PBL menunjang keterlibatan siswa selama belajar, serta berkontribusi untuk peningkatan motivasi belajar.

Model PBL juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna melalui proses diskusi, eksplorasi, pemecahan masalah, dan presentasi, sehingga dapat menumbuhkan motivasi, kemandirian belajar, inisiatif, serta tanggung jawab siswa. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Azizah (2023) bahwa model PBL menghadirkan masalah nyata yang menantang siswa untuk berpikir secara kritis, mencari informasi, dan mengasah kemampuan interpersonal, sehingga tercipta atmosfer belajar yang dinamis serta bermakna sekaligus memberikan peningkatan motivasi, semangat, inisiatif, serta kemampuan kerja sama dalam kelompok.

Model PBL mendorong siswa untuk menggunakan pengalaman mereka dalam menghadapi permasalahan nyata yang dihadirkan dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki serta memahami relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. Hasil riset ini mendukung temuan Yasmini (2021) bahwa model PBL memungkinkan siswa untuk mengaitkan pengalaman mereka dalam menyelesaikan masalah, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar karena proses pembelajaran berangkat dari gagasan siswa. Lebih

lanjut menurut Nisa dkk. (2023) bahwa keterkaitan masalah yang diangkat dalam model PBL dengan situasi nyata membuat siswa menyadari penerapan langsung dari materi yang dipelajari.

Penerapan model PBL juga tidak terlepas dari kendala, salah satunya yaitu kondisi kelas yang sering kali kurang kondusif akibat siswa kurang serius, berbicara diluar topik, dan tidak sepenuhnya terlibat dalam kegiatan kelompok, sehingga mengharuskan guru untuk lebih cermat dalam mengelola kelas dan memberikan pengawasan. Kendala model PBL ini dapat diminimalisir dengan media e-komik yang mendorong terciptanya proses belajar menyenangkan serta mampu menarik perhatian siswa.

Penggunaan media e-komik sebagai pendukung model PBL terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, ditunjukkan melalui kesungguhan dan antusiasme siswa ketika memperhatikan penjelasan dari guru dan menyelesaikan masalah yang dikemas dalam bentuk media e-komik. Hasil penelitian ini memperkuat temuan Astuti dkk. (2023) bahwa pemanfaatan media e-komik mempengaruhi motivasi belajar siswa. Hal senada disampaikan Wati & Putri (2025) bahwa media e-komik dengan perpaduan teks dan gambar dapat menjadiikan pembelajaran menjadi hidup dan menarik, yang pada gilirannya mendorong peningkatan motivasi siswa dalam belajar. Lebih lanjut menurut Munjiatun dkk. (2020) bahwa media e-komik dapat memotivasi dan memudahkan siswa memahami materi, karena disajikan dalam bentuk digital yang menggabungkan gambar dan teks dengan alur cerita sistematis.

Berdasarkan eksperimen yang telah dilakukan, pengaruh model PBL yang diintegrasikan dengan e-komik terhadap motivasi siswa dalam belajar tercermin dari tercapainya berbagai indikator motivasi belajar. Indikator pertama yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, sudah tampak ketika awal pembelajaran sejak fase pengenalan masalah pada siswa. Di fase ini, siswa menunjukkan keseriusan dalam mengikuti pembelajaran dengan cara memperhatikan guru secara fokus tanpa mudah teralihkan oleh hal-hal diluar pembelajaran. Selain itu, siswa secara aktif memberikan umpan balik terhadap pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru atau ketika diminta untuk memberikan contoh terkait materi permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial. Respon aktif tersebut menunjukkan adanya kemauan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan sebaik mungkin, sebagai bentuk komitmen dan ambisi siswa untuk mencapai hasil yang optimal dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Majid & Winaryati (2024) bahwa peningkatan motivasi belajar siswa terlihat dari semakin aktifnya mereka dalam berpartisipasi selama pembelajaran, misalnya dengan bertanya dan berpendapat. Lebih lanjut pada tahap mengorganisasikan siswa untuk belajar, hasrat untuk berhasil tercermin melalui keterlibatan siswa dalam kerja kelompok, mereka tampak bekerja sama secara kompak, membagi peran sesuai kesepakatan, serta berusaha memahami tugas masing-masing dengan penuh tanggung jawab. Keinginan untuk berhasil tampak dari usaha mereka agar dapat menuntaskan pekerjaan secara maksimal. Dengan adanya kolaborasi ini, siswa tidak hanya mengandalkan individu tertentu, tetapi

seluruh anggota kelompok menunjukkan komitmen dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan.

Indikator kedua yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, tampak sejak fase membimbing individu dan kelompok dalam penyelidikan. Di fase ini siswa menunjukkan usaha yang lebih untuk menuntaskan pekerjaan dari guru. Dorongan dalam belajar terlihat ketika siswa secara mandiri mencari informasi tambahan mengenai materi ataupun topik masalah yang dibahas dalam LKPD melalui internet dengan memanfaatkan *gadget* mereka, sehingga tidak hanya mengandalkan buku LKS sebagai sumber utama. Selain itu, mereka juga aktif berdiskusi dengan teman kelompok guna merumuskan solusi yang efektif terhadap masalah yang muncul. Kebutuhan dalam belajar semakin nyata ketika siswa menyadari bahwa untuk memecahkan masalah yang bersifat kompleks, diperlukan penguasaan konsep sosiologi yang lebih mendalam. Oleh karena itu, siswa berusaha memahami dengan cara bertanya kepada guru maupun melakukan eksplorasi mandiri. Bahkan, ketika mengalami kesulitan dalam memahami instruksi dalam LKPD, siswa, tidak segan untuk meminta penjelasan kepada guru demi menuntaskan tugas dengan tepat dan efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa dorongan serta kebutuhan belajar mendorong siswa untuk aktif, mandiri, dan koperatif dalam kegiatan belajar. Hal tersebut relevan dengan riset Khairi (Anggraini dkk., 2023) bahwa model PBL mendorong kemandirian belajar siswa dengan menumbuhkan keberanian untuk bertanya kepada orang lain, menunjukkan inisiatif dalam belajar, serta memecahkan masalah secara individu maupun kelompok.

Indikator ketiga yaitu adanya harapan dan cita-cita masa depan, mulai tampak sejak fase merancang serta menampilkan karya temuan. Di fase ini siswa menunjukkan komitmen tinggi untuk menuntaskan tugas yang diberikan guru. Kesungguhan tersebut terlihat dari usaha mereka menuntaskan pekerjaan secara disiplin dengan mengikuti instruksi dalam LKPD. Hal ini didukung oleh Lutfiwiati (2020) bahwa individu dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung menunjukkan upaya yang maksimal terhadap tugas yang ada. Selain itu, siswa juga tampak serius dalam mempersiapkan hasil karya yang akan dipresentasikan, dengan harapan dapat memberikan hasil yang terbaik. Begitu juga ketika presentasi, siswa menunjukkan keseriusan, keberanian, dan rasa percaya diri ketika memaparkan temuan mereka di depan kelas. Sikap tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki orientasi ke depan, yakni membekali diri dengan berbagai kemampuan yang dibutuhkan.

Indikator keempat yaitu adanya penghargaan dalam belajar, tampak sejak fase menyajikan hasil karya. Siswa menunjukkan ekspresi senang dan bahagia ketika mendapatkan apresiasi atau pujian atas hasil kerja mereka. Pada saat presentasi hasil karya, mereka mendapatkan penghargaan dari guru serta teman-teman lainnya berupa pujian, *feedback* positif, maupun tepuk tangan yang membuat siswa merasa bahwa usaha mereka dihargai. Respon emosional siswa yang tampak antusias, tersenyum, dan bersemangat ketika menerima apresiasi menandakan bahwa penghargaan memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar mereka, sebagaimana disampaikan oleh Sovarinda dkk (2024) bahwa pemberian apresiasi oleh guru secara tepat dan adil mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar sebab

membuat mereka merasa dihargai, sehingga bersemangat dan melibatkan diri selama belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa merasa usaha mereka tidak sia-sia, sehingga semakin memotivasi mereka untuk terus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Indikator kelima yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, tampak sejak fase pengenalan masalah pada siswa. Pada fase ini, materi pelajaran dan permasalahan nyata dikemas dalam bentuk media e-komik. Kehadiran unsur visual, narasi, dan ilustrasi dalam media e-komik mampu menarik perhatian siswa, memusatkan fokus mereka, sekaligus memudahkan dalam memahami materi pelajaran, sebagaimana ditegaskan oleh Permana dkk. (2024) bahwa integrasi teknologi dalam media pembelajaran berkontribusi besar dalam memperbaiki mutu pembelajaran sekaligus memfasilitasi siswa dalam memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran. Selanjutnya, pada fase membimbing individu dan kelompok dalam penyelidikan, ketertarikan siswa semakin terlihat dari antusiasme mereka dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Hal ini tampak dari kesungguhan siswa dalam membaca e-komik yang disediakan, kemudian mendiskusikan langkah-langkah penyelesaian bersama kelompok. Kegiatan menjadi semakin menarik karena siswa berperan aktif dalam melakukan analisis, berdiskusi, serta mencari informasi tambahan yang relevan. Keaktifan ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dirancang berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Indikator keenam yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif, tampak sejak fase mengorganisasikan siswa untuk belajar dan fase membimbing individu dan kelompok dalam penyelidikan. Di fase ini tercipta atmosfer kelas yang cukup aktif, khususnya ketika membagi kelompok dan berdiskusi. Meskipun diskusi berjalan dengan dinamis, siswa tetap tertib dan saling menghargai pendapat, sehingga tercipta suasana yang nyaman bagi setiap siswa untuk mengemukakan gagasan. Lebih lanjut pada tahap menyajikan hasil karya, siswa tetap menjaga ketertiban dengan mendengarkan kelompok lain yang sedang memaparkan hasil diskusinya. Suasana kelas yang kondusif juga terlihat saat memberikan penilaian terhadap hasil penanggulangan masalah, siswa mampu memberikan pemikiran dan penilaian mereka dengan nyaman tanpa adanya tekanan. Hal ini sejalan dengan temuan Pemba dkk. (2022) bahwa suasana belajar yang tertib dan mendukung membantu meningkatkan konsentrasi dalam belajar.

Berlandaskan uraian di atas, diketahui bahwa implementasi model PBL yang diintegrasikan dengan e-komik mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Model ini berpotensi menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dengan mendorong keterlibatan aktif di setiap tahapan pembelajarannya. Tak hanya itu, model ini juga menunjang terbentuknya suasana belajar lebih bermakna melalui proses diskusi, eksplorasi, pemecahan masalah, dan presentasi, sehingga dapat menumbuhkan motivasi, kemandirian belajar, inisiatif, serta tanggung jawab siswa. Dalam penerapannya, model pembelajaran ini memiliki beberapa kendala, namun dapat diminimalisir dengan penggunaan media e-komik yang efektif dalam memusatkan perhatian siswa serta mendukung pemahaman materi dengan lebih mudah, sekaligus

membuat proses diskusi dan pemecahan masalah menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Keterbatasan dari penelitian ini terletak pada jenis penelitian yang diterapkan yaitu eksperimen semu, sehingga tidak memiliki kendali penuh terhadap seluruh variabel yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen. Variabel-variabel lain seperti dukungan dari guru dan orang tua, kondisi psikologis siswa, interaksi antar teman, serta situasi lingkungan belajar di luar kelas dapat turut mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa. Kondisi ini memungkinkan adanya perbedaan hasil belajar antar individu yang tidak sepenuhnya disebabkan oleh perlakuan model PBL berbantuan media e-komik.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media e-komik terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi di MAN Lombok Barat, khususnya pada materi permasalahan sosial akibat pengelompokan sosial. Melalui uji penerapan model ini, berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan keaktifan serta keterlibatan dalam pembelajaran, sekaligus tumbuhnya inisiatif, kemandirian belajar, serta tanggung jawab dan kedisiplinan siswa pada aktivitas diskusi, eksplorasi, penanggulangan masalah, serta presentasi, dengan dukungan media e-komik yang efektif dalam memusatkan perhatian siswa dan membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran sosiologi yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan melalui penerapan model PBL berbantuan media e-komik yang terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Namun demikian, penelitian ini juga memiliki keterbatasan dalam mengontrol variabel eksternal seperti dukungan dari guru dan orang tua, kondisi psikologis siswa, interaksi antar teman, serta situasi lingkungan belajar di luar kelas yang turut mempengaruhi motivasi belajar siswa.

REKOMENDASI

Berpjijk pada studi yang sudah dijalankan, berikut sejumlah rekomendasi diberikan oleh peneliti: (1) Guru sosiologi di MAN Lombok Barat diharapkan dapat memaksimalkan pemanfaatan media dan teknologi dalam pembelajaran khususnya media e-komik, sehingga terbentuk kegiatan belajar yang dinamis dan menyenangkan; (2) Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penggunaan model dan media yang inovatif, dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru maupun menyediakan fasilitas penunjang pembelajaran; (3) Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menerapkan model PBL berbantuan media e-komik pada cakupan yang semakin luas, dengan materi sosiologi yang berbeda, mata pelajaran yang berbeda, maupun jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas model ini; (4) Penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan pendekatan *mixed methods* agar dapat mengontrol variabel eksternal dengan lebih baik serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa.

REFERENSI

Alpian, Y., Anwar, A. S., & Puspawati, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (Ctl) Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 894–900. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/174>

Anggraini, K. N., Octaria, D., & Sumarno, E. (2023). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas X SMAN 2 Palembang. *Sinar Edukasi*, 04(03), 31–48. <https://iitss.or.id/ojs/index.php/jse/article/view/71/56>

Ariyani, O. W., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1149–1160. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.892>

Astuti, S. W., Luzyawati, L., & Yuliana, E. (2023). Pengaruh media e-comic sistem imunitas manusia terhadap hasil belajar dan motivasi siswa. *Jurnal Edukasi dan Sains Biologi*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.37301/esabi.v5i1.40>

Azizah, S. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kreativitas Berpikir dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs NU 01 Gringsing. UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. <http://etheses.uingsudur.ac.id/id/eprint/5364>

Azizi, H., Sukardi, Wadi, H., Suryanti, N. M. N., & Fitriah. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Gallery Walk Berbantuan Media Poster Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 933–940. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>

Azmi, N., Asrizal, A., & Mufit, F. (2021). Meta Analisis: Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Proses Sains Fisika Siswa Sma. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2), 291–298. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5940>

Edu, A. L., Saiman, M., & Nasar, I. (2021). GURU DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 26–30. <https://doi.org/https://www.neliti.com/publications/408795/guru-dan-motivasi-belajar-siswa-sekolah-dasar#cite>

Erica, F. D., Sukardi, Suryanti, N. M. N., & Haris, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Berbantuan Media Kliping terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(7), 8397–8404. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8811>

Erlina, A., Sukardi, S., & Wahidah, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran FGD (Focus Group Discussion) Berbantuan Poster Terhadap Partisipasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2428–2435. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2834>

Gunasti, A., Rosana, M., Indriani, N., Dewi, S., & Wulandari, O. (2024). Uji Independent Sample T-Test Curah Hujan Stasiun Curah Malang dan Ampel Januari 2015 di Jember. *Jurnal Smart Teknologi*, 5(3), 366–375. <https://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JST/article/view/23225>

Hafiza, N., Sukardi, Made Novi Suryanti, N., & Sanikurniati, B. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Blokset Terhadap Partisipasi Belajar Peserta Didik. *Journal of*

Classroom	Action	Research,	7(3),	950–955.
http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index				
Handayani, A., & Koeswanti, H. D. (2021). Meta-Analisis Model Pembelajaran	Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir			
Kreatif.	<i>Jurnal Basicedu</i> ,	5(3),		1349–1355.
https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.924				
Harapit, S. (2018). Peranan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan	Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Peserta Didik.	<i>Jurnal Pendidikan</i>		
<i>Tambusai</i> ,	2(4),			912–917.
https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.41				
Hartatik, S. (2022). Penerapan Problem Based Learning Dalam Meningkatkan	Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Sesuai Kurikulum Merdeka.	<i>VOCATIONAL</i> :	<i>Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan</i> ,	335–346.
		2(4),		
https://doi.org/https://doi.org/10.51878/vocational.v2i4.1868				
Hasanah, H. A., Sukardi, S., & Wadi, H. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran	Treffinger Terhadap Berpikir Kreatif Siswa.	<i>Jurnal Paedagogy</i> ,	9(4),	695.
https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5660				
Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab	Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak.	<i>Jurnal Educatio FKIP</i>		
<i>UNMA</i> ,	8(3), 1153–1160.	https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223		
Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA	PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KOMPETENSI DASAR SISTEM			
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN UNTUK SISWA KELAS X IPS DI				
MAN 1 JEMBER.	<i>Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu</i>			
<i>Ekonomi, dan Ilmu Sosial</i> ,	12(1), 135–141.	https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642		
Karwati, S., Sukardi, S., & Syafruddin, S. (2019). <i>The Study of Quality Service of Education</i>	<i>in Public Vocational Schools in Using ServQual Model</i> .	253(Aes 2018),	385–387.	
https://doi.org/10.2991/aes-18.2019.87				
Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). EFEKTIVITAS MEDIA	PEMBELAJARAN E-COMIC PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS VIII.			
<i>Edudeena: Journal of Islamic Religious Education</i> ,	1(1), 1–8.			
https://doi.org/https://doi.org/10.30762/ed.v1i1.442				
Kusuma, Y. Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan	Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Kelas III Sekolah Dasar.	<i>Jurnal Basicedu</i> ,		
		4(4),		1460–1467.
https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753				
Lutfiawati, S. (2020). Motivasi Belajar Dan Prestasi Akademik.	<i>Jurnal Kependidikan Islam</i> ,			
10(1), 54–63.	http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh			
Majid, M. N., & Winaryati, E. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik	Melalui Penerapan Model Pembelajaran Core Di Kelas X Sma Negeri 15			
Semarang.	<i>Journal of Lesson Study in Teacher Education</i> ,	3(2),	1–6.	
https://doi.org/10.51402/jlst.v3i2.145				
Mardani, N. K., Atmadja, N. B., & Suastika, I. N. (2021). PENGARUH MODEL	PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP			
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS.	<i>Jurnal Pendidikan IPS Indonesia</i> ,	5(1), 55–		
65.	https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.272			
Mudena, M., Wilian, S., & Sukardi, S. (2017). Pengaruh Komunikasi Kepala Sekolah	Dan Iklim Kerja Organisasi Sekolah Terhadap Kinerja Guru Sd Negeri Di			

Kecamatan Mataram Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2(1), 71-83. <https://doi.org/10.29303/jipp.v2i1.40>

Munawarah, B. S., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2023). ANALISIS PENYEBAB RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PPKN KELAS V SDN 20 CAKRANEGERA. *PROGRES PENDIDIKAN*, 4(3), 143-153. <https://doi.org/10.29303/prospek.v4i3.366>

Munjiatun, G., Kurniaman, O., Noviana, E., & Ramadhan, M. (2020). Perception of the need for children's comic media development with the themes of prevention of COVID-19 in elementary school learning. *Int. J. Soc. Sci. Hum. Res*, 3(11), 261-265. <https://doi.org/https://doi.org/10.47191/ijsshr/v3-i11-04>

Murdani, M. H., Sukardi, & Handayani, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 9(2), 106-115. <https://doi.org/10.37567/jie.v9i2.2509>

Mustaghfirin, M. (2022). Pengaruh Penerapan Problem-based Learning Terhadap Motivasi siswa SMP. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 5(3), 113-122. <https://doi.org/10.20961/joive.v5i3.70708>

Nadila, & Sukma, E. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN 19 Koto Taratak Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2508-2517. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.737>

Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Application. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>

Nisa, H., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Bagaimana model problem based-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 70-75. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.145>

Nofziarni, A., Hadiyanto, Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016-2024. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.244>

Nurrindar, M., & Wahjudi, E. (2021). Pengaruh Self-efficacy Terhadap Keterlibatan Siswa Melalui Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 140-148. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p140-148>

Pambudi, M. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Kademangan. *Aksiologi: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 15-23. <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v3i1.119>

Pangesti, W. A., Fanani, A., & Prastyo, D. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30s), 27-32. <https://doi.org/https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30s.a2753>

Pemba, Y., Darmawang, D., & Kusuma, N. R. (2022). Peran Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Peserta Didik Di Smk Katolik Muktyaca. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 2(1), 12-20. <https://doi.org/10.59562/progresif.v2i1.29859>

Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan:

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>

Purba, A. F. D., Ginting, A. M., Hutaurok, A. F., & Chandra, S. (2023). THE INFLUENCE OF THE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) LEARNING MODEL ON LEARNING MOTIVATION AT SMP SWASTA MUHAMMADIYAH 55 KANDANGAN. 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36985/7sfgx362>

Rahmatia, F., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2685–2692. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.760>

Rahmayani, V., & Amalia, R. (2020). STRATEGI PENINGKATAN MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 18–24. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.901>

Ramadhani, D. A., & Muhroji. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik di Sekolah Dasar Diana. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855–4861.

Raztiani, H., & Indra, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *pendidikan BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*, 2(1), 72–86. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/2845>

Sakinah, R. N., & Dafit, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas VI SDN 48 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23404–23413. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10324>

Saminah, J. I. H., & Ali, M. (2024). Implementasi Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Canva for Education pada Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Cakrawala Akademika*, 1(2), 1–10. <https://journal.temantugasmu.com/index.php/jca/index>

Sari, R. K., Chan, F., Hayati, D. K., Syaferi, A., & Sa'diah, H. (2021). Analisis Faktor Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran IPA di SD Negeri 80/I Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2), 63–79. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v1i2.3146>

Setyowati, A., Syawaluddin, A., & Dahlan, M. (2022). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 3(1), 39–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/tpj.v3i1.26997>

Sidik, M. (2023). Penggunaan Quizizz sebagai Media Asessment untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas IX-E di SMPN 3 Cilimus. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 56–63. <https://doi.org/10.56916/jipi.v2i1.424>

Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>

Sitompul, N. N. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Kelas IX. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 45–54. <https://doi.org/10.30656/gauss.v4i1.3129>

Sovarinda, I., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Widyarini, T. P., & Fauzi, Z. A. (2024).

APRESIASI DAN REWARD GURU TERHADAP PEMBENTUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SDN SUNGAI ANDAI 3. *Joyful Learning Journal*, 13(4), 73-82. <https://journal.unnes.ac.id/journals/jlj/article/view/17989>

Sudarsih, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI B SDN 19 Cakranegara. *Reflection Journal*, 1(2), 93-99. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i2.682>

Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 172-184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>

Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1-10. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>

Wadi, H., Hamidsyukrie, Sukardi, Suryanti, N. M. N., Handayani, N., & Masyhuri. (2020). PENDAMPINGAN INOVASI PEMBELAJARAN IPS HOTS POLA LESSON STUDY FOR LEARNING COMMUNITY DI SMP 14 MATARAM. *Prosiding PEPADU 2020*, 2(2020), 179-187. <http://jurnal.lppm.unram.ac.id/index.php/prosidingpepadu/article/view/162> <https://jurnal.lppm.unram.ac.id/index.php/prosidingpepadu/article/download/162/183>

Wahyuningtyas, R., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 49. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32676>

Wati, S. C., & Putri, S. R. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 310-316. [https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v3i.705](https://doi.org/10.61722/jipm.v3i.705)

Yasmini, I. G. K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *Journal Of Education Action Research*, 5(2), 160-164. <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i2.390>