

PENGARUH LAYANAN INFORMASI MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Putri Ayu¹, Yessy Elita², Arsyadani Mishbahuddin³

¹²³ Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Bengkulu
Korespondensi E-mail: ayuputttri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh layanan informasi menggunakan media komik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian menggunakan eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Subjek penelitian ini berjumlah 30 siswa dengan rata-rata tingkat motivasi belajar rendah. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dengan skala Likert. Analisis data penelitian ini menggunakan uji-t (*paired sample t-test*). Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikannya layanan informasi menggunakan media komik sebagai *treatment*. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata skor sebelum diberikan *treatment* adalah 97,5 dalam kategori rendah dan setelah diberikan *treatment* nilai rata-rata skor menjadi 145 dalam kategori tinggi. Hasil uji t menunjukkan nilai $t = -14,137$ dan signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci: *motivasi belajar, layanan informasi, media komik*

THE EFFECT OF INFORMATION SERVICES USING COMIC MEDIA IN INCREASING STUDENTS' LEARNING MOTIVATION

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of information services using comic media in increasing the learning motivation of students. The method in this study used an experiment with a one-group pretest-posttest design. The subjects of this study were 30 students with an average level of low learning motivation. Sampling using purposive sampling. Data collection techniques in this study used a questionnaire with a Likert scale. Data analysis in this study used a t-test (paired sample t-test). The results obtained in this study indicate an increase in student learning motivation after being given information services using comic media as a treatment. This is indicated by the average score before being given treatment which is 97.5 in the low category and after being given treatment the average score becomes 145 in the high category. The results of the t-test show a value of $t = -14.137$ and a significant (2-tailed) value of 0.000, which means $0.000 < 0.05$.

Keywords: *learning motivation, information services, comic media*

PENDAHULUAN

Sekolah memiliki peran penting karena merupakan lembaga atau lingkungan yang dapat memberikan bimbingan yang terarah dalam membantu peserta didik dalam penyesuaian sosialnya. Tanggung jawab ini tentunya menjadi tugas seluruh perangkat sekolah, terutama guru BK yang mempunyai peranan penting dalam membantu menangani permasalahan peserta didik. Termasuk masalah belajar bagi peserta didik yang membutuhkan motivasi tinggi untuk bisa mencapai sebuah tujuan yang diharapkan nantinya. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang cukup besar salah satunya yaitu motivasi (Slameto dalam Nurmala dkk., 2014).

Motif atau motivasi adalah kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat. Motif tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dengan faktor-faktor lain, baik faktor eksternal maupun internal. Adapun hal yang mempengaruhi motif disebut motivasi (Prihartanta., 2015). Menurut Maslow (dalam Utami., 2017), motivasi adalah tenaga pendorong dari dalam yang menyebabkan manusia berbuat sesuatu atau berusaha untuk memenuhi kebutuhannya. Motivasi atau motif adalah kekuatan yang berasal dari dalam diri seseorang, yang menghasilkan seseorang tersebut dapat berbuat atau bertindak. Motif sendiri diinterprestasikan dalam tingkah laku, berupa rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu, maka dari itu motivasi tidak dapat diamati secara langsung (Uno, 2021:3). Berdasarkan beberapa pendapat dimaksud motivasi belajar adalah serangkaian usaha, daya penggerak atau pendorong yang menyebabkan seseorang atau siswa melakukan aktivitas pembelajaran, yang bisa berasal dari dalam dan luar diri individu.

Peserta didik dengan motivasi belajar yang rendah sikap yang ditunjukkan yaitu terlihat acuh tak acuh, cepat bosan, mudah putus asa dan berusaha menghindari dari kegiatan. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan menunjukkan dengan delapan ciri-ciri, berikut ini: tekun menghadapi tugas (bekerja dengan sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas-gugas yang diberikan), ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa), memiliki ketertarikan terhadap bermacam-macam masalah, senang jika bekerja mandiri, tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin yang diberikan guru, teguh pada pendapatnya, tidak melepas hal yang diyakini, dan senang mencari dan memecahkan masalah (Sardiman dalam Moslem dkk., 2019). Jadi dapat disimpulkan

bahwa peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan menjadi pribadi yang lebih positif dan lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran daripada peserta didik dengan motivasi belajarnya rendah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti sebelumnya, menunjukkan bahwa siswa di kelas yang berjumlah 30 orang mencerminkan tingkat motivasi belajar yang cenderung rendah. Fakta tersebut dilihat dari perilaku siswa, yakni terdapat 13 orang siswa cepat merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, ada dua siswa yang tidak mengerjakan tugas sesuai instruksi guru, enam siswa yang lebih sering mencontek hasil kerja temannya. Selanjutnya hasil dari wawancara dengan guru pembimbing, terdapat 13 siswa yang masih belum bisa membagi waktu belajar dengan baik, empat orang sering mengerjakan tugas pekerjaan rumah di sekolah, delapan siswa suka mengobrol dengan teman saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut guru BK bisa menggunakan layanan-layanan yang ada di BK, salah satunya menggunakan layanan informasi.

Layanan informasi merupakan jenis layanan dalam bimbingan dan konseling untuk mempersiapkan para peserta didik dengan pengetahuan tentang data dan fakta di bidang pendidikan sekolah, bidang pengembangan pribadi-sosial, dan bidang pekerjaan, dengan belajar tentang lingkungan hidup peserta didik akan lebih mampu mengatur dan merencanakan kehidupannya sendiri (Winkel & Hastuti dalam Fitri dkk., 2016).

Informasi yang diperoleh individu sangat penting karena informasi berguna sebagai acuan untuk bersikap dan bertindak laku dalam kehidupan, sebagai pertimbangan arah dan pengembangan diri, serta dasar dalam pengambilan keputusan (Prayitno., 2004). Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan informasi telah membantu memberikan pemahaman mengenai informasi yang dibutuhkan kepada mahasiswa terkait informasi dalam peningkatan keterampilan belajar (Tanjung dkk., 2014).

Media merupakan alat perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Rohani, 2019). Dalam penelitian Febrianti, (2019), dengan menggunakan media pembelajaran di kelas fokus perhatian siswa akan lebih tertuju pada satu hal yang lebih kongkrit, ini merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Komik didefinisikan sebagai pengungkapan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca dalam bentuk kartun (Daryanto dalam Rozy dan Khotimah, 2018).

Hasil penelitian Puspitorini dkk (2011), menunjukkan bahwa dengan menggunakan komik sebagai media dalam pembelajaran IPA dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menunjukkan adanya perbedaan baik dari hasil uji beda antara sebelum dan setelah perlakuan menyangkut motivasi belajar, hasil belajar ranah kognitif, maupun hasil belajar ranah afektif. Maka dari itu, pemberian layanan informasi tentang motivasi belajar dengan media komik dapat menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi terhadap informasi yang disampaikan. Peneliti memandang penting penggunaan media komik dalam layanan informasi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental*. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang mencari pengaruh perlakuan pada subjek tertentu terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2015:72). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen *pretest-posttest (The One Group Pretest-Posttest)*. Subjek penelitian akan dikenakan dua kali pengukuran. Pengukuran pertama dilakukan *pre-test* (tes-awal) dengan memberikan angket motivasi belajar sebelum diberikan perlakuan dan pengukuran selanjutnya dilakukan *post-test* dengan memberikan angket motivasi belajar setelah diberikannya perlakuan.

Angket yang disusun mengacu pada skala *Likert*, di mana terdapat 39 butir item soal yang diukur, adapun aspek-aspek yang diukur yaitu: aspek internal dan aspek eksternal dengan indikator yang digunakan yaitu, adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik, adanya situasi lingkungan yang kondusif. Teknik yang digunakan dalam mengambil subjek menggunakan teknik *purposive sampling*, merupakan teknik penentuan sampel dengan melakukan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2015:85).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, yaitu berisi pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Angket pada penelitian ini menggunakan skala *Likert* yang terdiri dari lima alternatif jawaban yaitu: Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS) dan Sangat Tidak Sesuai (STS), dengan skor 1-5. Sebelum penggunaan

angket penelitian, dilakukan tahap uji validasi terlebih dahulu berupa tahap uji validasi ahli dan juga uji perhitungan melalui program (SPSS) 22.0. berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan, diperoleh hasil 39 butir item valid dari total 50 butir soal yang di uji coba.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *Statistical Package For The Social Sciences* (SPSS) versi 22.0 dengan rumus *Crounbach's Alpha*. Melalui hasil pengujian reliabilitas didapatkan *Crounbach's Alpha* sejumlah $0,939 > 0,6$, artinya bahwa angket motivasi belajar dengan 39 butir item memiliki reliabilitas yang baik. Uji daya beda item pada penelitian ini menggunakan SPSS versi 22.0 *for windows*. Dari hasil uji daya beda menunjukkan bahwa terdapat 11 item yang gugur karena tidak memenuhi kriteria uji daya beda $< 0,30$ sehingga dinyatakan gugur. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penentuan kategori skor angket siswa dimulai dengan mencari nilai *mean* dan *standard deviasi* skor hipotetik. Berdasarkan data penelitian diperoleh *mean* sebesar 117 dan *standard deviasi* sebesar 26,16, skor minimum sebesar 39 dan skor maksimum sebesar 195. Pengukuran penelitian ini menggunakan 5 kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah.

Tabel. 1
Distribusi Frekuensi *Pre-Test* Motivasi Belajar

Kategori	Rentang skor	Frekuensi	Persentase
Sangat rendah	<70	0	0%
Rendah	71-102	24	80%
Sedang	103-132	6	20%
Tinggi	133-163	0	0%
Sangat tinggi	>164	0	0%
Total		30	100%

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa tidak terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar sangat rendah. Untuk siswa yang memiliki motivasi belajar dengan kategori rendah dengan skor 71-102 sebanyak 24 orang siswa dengan persentase 80%, siswa dengan kategori sedang dengan skor 103-132 sebanyak enam orang siswa atau dengan persentase 20% dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategorisasi skor tinggi dan kategorisasi sangat tinggi. . Selanjutnya 30 orang siswa tersebut akan diberikan perlakuan berupa layanan informasi menggunakan media komik untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa, dimana pemberian perlakuan dilakukan sebanyak enam kali pertemuan.

Tabel 2
Distribusi Frekuensi *Post-Test* Motivasi Belajar

Kategori	Rentang skor	Frekuensi	Persentase
Sangat rendah	<70	0	0%
Rendah	71-102	0	0%
Sedang	103-132	9	30%
Tinggi	133-163	16	53,33%
Sangat tinggi	>164	5	16,66%
Total		30	100%

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa siswa dengan tingkat motivasi belajar siswa setelah diberikan perlakuan sudah tidak ada lagi siswa yang masuk dalam kategori rendah, melainkan meningkat pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Siswa dengan kategori sedang dengan skor yang didapat sebesar (103-132) berjumlah sembilan siswa dengan persentase 30%, siswa dengan kategori tinggi dengan skor (133-163) berjumlah 16 siswa dengan persentase 53,33%, dan siswa dengan kategori sangat tinggi dengan jumlah skor (≥ 164) berjumlah lima siswa atau dengan persentase 17%. Kesimpulannya bahwa hasil *post-test* dari 30 orang siswa yang telah *treatment* berupa layanan informasi menggunakan media komik, motivasi belajar siswa meningkat dengan kategorisasi tinggi. Hasil uji hipotesis pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel. 3
Hasil Uji Paired Sampel T-Test Angket

	t	Sig. (2-tailed)
<i>Pre Test - Post Test</i>	-14,137	.000

Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai $t = -14,137$ artinya terdapat peningkatan motivasi belajar melalui layanan informasi menggunakan media komik, dengan nilai sig.(2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut membuktikan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikansi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa layanan informasi menggunakan media komik. Jadi disimpulkan bahwa layanan informasi menggunakan media komik memberikan pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar

pada siswa.

Adapun upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan memberikan bantuan berupa layanan informasi. Pemberian materi melalui layanan informasi dengan memberikan pemahaman kepada siswa dengan tema layanan yang menarik yaitu mengenai belajar giat dan tekun, pendidikan agama tetap nomor satu, jadi pintar itu gampang, membangun percaya diri, menumbuhkan semangat belajar, dan meningkatkan motivasi belajar, sehingga siswa mampu menumbuhkan hasrat dan keinginan untuk berhasil, mempunyai dorongan dan kebutuhan dalam belajar, memiliki harapan dan cita-cita dan siswa diharapkan mampu melakukan serangkaian kegiatan belajar dengan baik demi mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Layanan informasi yang menarik akan mempengaruhi minat dan perhatian sehingga informasi tersampaikan dengan baik terhadap siswa, salah satu yang dapat menarik dalam layanan informasi adalah penggunaan media. Peranan pokok dari komik dalam bimbingan adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa untuk mengikuti layanan. Penggunaan media komik dalam bimbingan harus relevan dengan tujuan dan isi layanan, sehingga komik dapat menjadi media bimbingan yang efektif. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana anak membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru BK, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan motivasi belajar para siswa

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspitorini dkk., (2011:413), mengenai penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif dan afektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik di dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil uji beda antara sebelum dan setelah perlakuan menunjukkan adanya perbedaan baik yang menyangkut motivasi belajar, hasil belajar ranah kognitif, maupun hasil belajar ranah afektif. Hasil penelitian lainnya yang dilakukan Lantari (2020:79), terkait upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan informasi bagi siswa kelas XI multimedia 2 SMK Negeri 6 Sukoharjo. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan Siswa menjadi bersemangat untuk menjawab tugas-tugas guru dengan baik. Siswa yang sering mengantuk menjadi tidak mengantuk karena permainan yang diterapkan peneliti diharuskan siswa menggunakan kemampuan kognitif, psikomotor dan afektif.

Peneliti menggunakan media komik sebagai alat bantu dalam memberikan

layanan informasi kepada siswa dalam meningkatkan motivasi belajar. Peranan pokok dari komik dalam bimbingan adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa untuk mengikuti layanan. Penggunaan media komik dalam bimbingan harus relevan dengan tujuan dan isi layanan, sehingga komik dapat menjadi media bimbingan yang efektif. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana anak membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru BK, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan motivasi belajar para siswa (Ulfa, 2014). Media komik dapat memberikan keuntungan, yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat membuat siswa atau pembaca terlibat secara emosional, sehingga membuat siswa atau pembaca untuk terus membacanya hingga selesai, siswa dapat terbantu dalam mengerti dan memusatkan perhatian pada saat proses pemberian layanan, dapat menstimulasi, serta membangkitkan gairah dalam mengikuti kegiatan layanan informasi.

Adapun keterbatasan peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian yaitu pada proses pembuatan komik yang cukup memakan waktu dan akun pembuatan komik yang tidak premium, sehingga peneliti merasa komik ini masih belum cukup maksimal, selain itu juga pada penelitian ini terdapat dua aspek yang diukur yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Dimana aspek ekstrinsik kurang tepat digunakan sebagai aspek pengukuran karena lebih cenderung faktor dari luar diri individu.

SIMPULAN

Tingkat motivasi belajar siswa sebelum diberikan layanan informasi menggunakan media komik tergolong rendah, hal ini ditunjukkan dari aspek internal dan eksternal siswa yang menunjukkan sikap acuh tak acuh, cepat merasa bosan saat, mudah putus asa dengan tugas-tugas yang diberikan guru. Tingkat motivasi belajar siswa setelah diberikan layanan informasi menggunakan media komik tergolong tinggi, adapun ciri yang ditunjukkan oleh siswa yaitu bekerja dengan sungguh-sungguh atau tekun menghadapi tugas, tidak mudah putus asa atau ulet dalam menghadapi kesulitan, tertarik akan berbagai macam masalah, senang bekerja mandiri, serta tidak cepat merasa bosan.

Penelitian ini diharapkan berguna bagi guru BK, layanan informasi dengan menggunakan media komik dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan oleh guru bimbingan dan konseling di sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi siswa, dengan pemberian layanan informasi menggunakan media komik tentang motivasi

belajar siswa diharapkan mampu memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk lebih banyak menggali sumber dan referensi yang terkait dengan motivasi belajar agar hasil penelitian lebih baik dan lengkap lagi, serta menggunakan jenis media lain agar lebih menarik dan variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianti, F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 667–677.
- Fitri, E., Neviyarni, & Ifdil. (2016). Efektivitas layanan informasi dengan menggunakan metode blended learning untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 2(2), 84–92. <https://doi.org/http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>
- Indrawati, F. (2013). Pengaruh kemampuan numerik dan cara belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal Formatif*, 3(3), 215–223.
- Moslem, M. C., Komaro, M., & Indonesia, U. P. (2019). Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 258–265. <https://doi.org/10.17509/jmee.v6i2.21803>
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 86–95.
- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*, 4(1), 1-11
- Prayitno. (2004). *L.1 - L.9. fakultas ilmu pendidikan universitas negeri padang*.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumaidi. (2011). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. 413–420.
- Rozy, F. S., & Khotimah, K. (2018). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia SDN Jemundo 1 Taman Sidoarjo. 9, 1–8.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. 1-95
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*. Penerbit Alfabeta.
- Tanjung, R. F., S, N., & Firman. (2014). Layanan Informasi Dalam Peningkatan Keterampilan Belajar Mahasiswa Stkip Pgri Sumatera Barat. *Paper Knowledge*.

- Toward a Media History of Documents*, 155–164.
- Tohirin. (2015). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Rajawali Pers.
- Ulfa, M., & Awalya. (2016). Indonesian Journal of Guidance and Counseling : Theory and Application. 5(1). <https://doi.org/http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Tarmizi (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Ulfa, M., & Awalya. (2016). Indonesian Journal of Guidance and Counseling : TheoryandApplication.5(1).<https://doi.org/http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk>
- Utami, W, B. (2017). Analisa Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Prestasi Kerja Dosen pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi AAS. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 3(2), 123-138. <http://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie>
- Lantari, I. D. (2020). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui layanan Informasi bagi siswa kelas XI multimedia 2 SMK Negeri 6 Sukoharjo. *Jurnal Education and Economics*, 1(3), 79–86.