

UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MELALUI MEDIA JUMPING ON WORMS GAME DI SEKOLAH DASAR

Ikrima Nur Hafizhah¹, Arsyi Rizqia Amalia², Din Azwar Uswatun³
¹²³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi
¹Ikrimahafizhah@uumi.ac.id, ²arsyirizqiaamalia@ummi.ac.id,
³dinazwaruswatun@ummi.ac.id

ABSTRACT

This research aims to explain how the thematic learning process uses Jumping on Worms Media and increases student learning motivation which focuses on five indicators, namely: the desire and desire to succeed, the encouragement and need to learn, trying to do it yourself, being ready to accept challenges, and being diligent in doing the task. This research was conducted in class 2C of SD Islam Al-Azhar 07 Sukabumi City. The method used in this study is the Classroom Action Research (CAR) method with the Spiral model from Kemmis and McTaggart. Interviews, observations, and questionnaires as data collection techniques were then analyzed using quantitative descriptive methods. The results showed that the average pre-cycle student learning motivation obtained a percentage of 62% in the good category, cycle I obtained an average percentage of 79% in the good category, and cycle II obtained an average percentage of 88% in the very good category. based on these findings, students' learning motivation from pre-cycle, cycle I and cycle II obtained an increase of 26%. With that, thematic learning carried out with the Jumping on Worms Game learning media is able to increase primary student learning motivation.

Keywords: learning motivation, learning media, thematic learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana proses pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran *Jumping on Worms Game* dan peningkatan motivasi belajar siswa yang di fokuskan pada lima indikator yaitu adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan untuk belajar, berusaha mengerjakan sendiri, siap menerima tantangan, dan tekun dalam mengerjakan tugas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 2C SD Islam Al-Azhar 07 Kota Sukabumi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Spiral dari Kemmis dan Mc Taggart. Wawancara, observasi, dan penyebaran angket sebagai teknik pengumpulan data yang kemudian dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata motivasi belajar siswa pra siklus memperoleh presentase sebesar 62% kategori baik, siklus I memperoleh rata-rata presentase 79% kategori baik, dan siklus II memperoleh rata-rata presentase 88% kategori sangat baik. berdasarkan temuan tersebut, motivasi belajar siswa mulai pra siklus, siklus I dan siklus II memperoleh peningkatan sebesar 26%. Dengan itu, pembelajaran tematik yang dilaksanakan dengan media pembelajaran *Jumping on Worms Game* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci : motivasi belajar, media pembelajaran, pembelajaran tematik

A. Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan hal penting yang harus ada pada setiap diri peserta didik. Melalui motivasi belajar, peserta didik akan lebih mudah untuk mencapai apa yang ia inginkan. Motivasi juga amat berpengaruh pada berjalannya proses pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Muhammad dalam Seftiani, dkk (2022:6414) bahwa motivasi belajar ialah situasi dimana adanya dorongan pada setiap individu untuk melakukan suatu hal sebagai cara untuk mencapai tujuan belajar.

Sedangkan menurut pendapat Jamil, (2019:15) bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat disebut sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai

Arianti (2018:124) memberi beberapa pengertian motivasi menurut para ahli diantaranya bahwa motivasi adalah suatu

kondisi internal yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan.

Motivasi belajar terkadang mengalami penurunan dalam diri peserta didik, hal ini memiliki beberapa penyebab diantaranya adalah kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang menarik pada proses pembelajaran. Kurangnya motivasi belajar siswa akan berdampak pada keberlangsungan proses pembelajaran dan hasil belajar.

Motivasi siswa yang harus di tingkatkan akibat perubahan proses pembelajaran dari daring ke luring menjadi tantangan bagi guru kelas. Hal ini dipaparkan oleh Guru kelas 2C SD Islam Al-Azhar 07 Kota Sukabumi saat wawancara masa pra siklus. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan masih belum banyak digunakan di kelas, guru kelas memaparkan bahwa salah satu kendala dalam membuat media pembelajaran adalah waktu yang tidak memadai, oleh karena itu guru lebih memilih untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih mudah

dicari seperti yang ada pada sekitar ruang kelas.

Media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang mana mampu menarik perhatian dan minat siswa. Menurut Rejeki, dkk, (2020:338) bahwa dengan tersedianya media pembelajaran siswa dimungkinkan akan lebih berpikir secara konkret dan hal ini dapat mengurangi verbalisme pada diri siswa.

Media pembelajaran berbasis permainan mampu menjadi salah satu pilihan yang tepat dalam menarik minat dan semangat belajar siswa. Hal ini dikarenakan usia siswa Sekolah Dasar merupakan usia yang lebih menyukai belajar sambil bermain. Menurut Ummulhair, dkk (2021:157) bahwa *game* edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir serta meningkatkan konsentrasi siswa dalam memecahkan masalah.

Media *Jumping on Worms Game* merupakan media berbasis visual berbentuk permainan. Media berbasis permainan sangat

cocok dipakai pada anak usia Sekolah Dasar, karena selain mampu menambah motivasi belajar anak, media pembelajaran berbasis permainan juga mampu membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Amalia, (2020:2) “...in learning activities with a certain level of difficulty, children can master the lesson if the learning is carried out in a fun way by using game.”, bahwa selain mampu menambah motivasi belajar anak, penggunaan media berbasis permainan juga mampu memudahkan anak untuk memahami pelajaran dalam tingkat kesulitan tertentu.

Penelitian terdahulu mengenai peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan *Danger Spin* didapatkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa saat sebelum dan sesudah diberikan tindakan melalui media tersebut. Dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa motivasi belajar siswa meningkat menggunakan media *Danger Spin*. (Nurbudiyanti, W., dkk, 2022). Selain itu, ada pula penelitian yang bertujua untuk

meningkatkan motivasi belajar anak pada pembelajaran tematik menggunakan media *Wordwall*. Menurut penelitian tersebut, didapatkan peningkatan motivasi siswa pada pembelajaran tematik sebelum dan sesudah diberikan tindakan menggunakan media *Wordwall* (Nissa, S.F., dkk (2021).

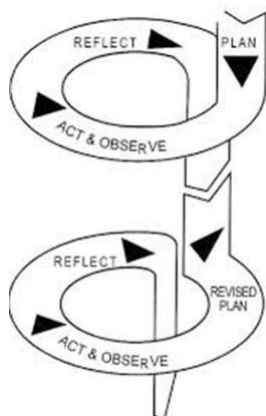
Berdasarkan kajian dari penelitian terdahulu, relevansi dengan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan Bernama *Jumping on Worms Game* pada pembelajaran tematik. Penelitian ini akan dilaksanakan pada siswa sekolah dasar kelas 2C dengan materi tematik yang disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembelajaran menggunakan media *Jumping on Worms Game* pada pembelajarann tematik sekaligus sebagai bentuk upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana proses pembelajaran tematik dengan menggunakan media *Jumping on Worms Game* dan peningkatan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran *Jumping on Worms Game* yang di fokuskan pada lima indikator motivasi belajar siswa yaitu: 1) Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil; 2) Adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar; 3) Berusaha mengerjakan sendiri; 4) Siap dalam menerima tantangan; 5) Tekun dalam mengerjakan tugas.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Nurgiansah, dkk, (2021:15) bahwa PTK yang berhasil ditandai dengan perubahan dan peningkatan kualitas belajar. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Burns dalam Prihantoro & Hidayat (2019:50) bahwa PTK tidak berhenti pada identifikasi masalah, tetapi juga berperan untuk mengatasi masalah tersebut

dengan melakukan perubahan dan perbaikan. Model yang digunakan pada penelitian PTK ini adalah model spiral dari Kemmis dan McTaggart. Berikut adalah tahapan dari model spiral Kemmis dan Mc Taggart.



Sumber: Prihantoro, A. & Hidayat, F.,
(2019: 56)

Berdasarkan gambar diatas, dapat diketahui bahwa alur dari penelitian PTK model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart adalah tahap perencanaan, tahap pemberan tindakan dan pengamatan dan yang terakhir adalah tahap refleksi. Tahapan-tahapan tersebut terus berulang sampai tercapainya indikator keberhasilan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Al-Azhar 07 Kota Sukabumi. Partisipan pada penelitian ini merupakan siswa kelas 2C yang berjumlah 24

orang. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, siklus I pada bulan Februari dan siklus II pada bulan Maret. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar wawancara saat pra siklus, lembar observasi dan lembar angket.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara kepada wali kelas 2C untuk mendapatkan permasalahan penelitian dan untuk memperkuat data pra siklus. Observasi siswa dan guru untuk melihat aktivitas dan proses pembelajaran selama dilakukannya tindakan menggunakan media *Jumping on Worms Game* pada pembelajaran tematik. Angket dan Observasi juga dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa per indikator. Data yang didapat kemudian dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan motivasi secara klasikal dikatakan berhasil yaitu jika rata-rata presentase motivasi belajar siswa mencapai 85% pada setiap indikatornya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan saat masa pra siklus adalah bahwa rata-rata presentase motivasi belajar siswa berada pada presentase 62% dan berada pada kategori baik. Berdasarkan hasil pengamatan juga observasi masa pra siklus, ke lima indikator motivasi belajar yang difokuskan oleh peneliti belum terlihat pada sebagian siswa.

Berdasarkan data yang didapatkan oleh peneliti saat pra siklus adalah bahwa presentase motivasi belajar siswa pada setiap sub indikatornya berada pada kategori baik, namun pada indikator tekun dalam mengerjakan tugas, motivasi siswa berada pada kategori cukup. Maka dari itu perlunya tindakan yang akan diberikan oleh peneliti melalui media pembelajaran *Jumping on Worms Game*.

Sebagaimana pendapat Febrita & Ulfah, (2019:183) memaparkan bahwa terdapat beberapa manfaat media diantaranya: 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi; 2)

Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar anak dan interaksi secara langsung; 3) Mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu; 4) Memberikan kesamaan pengalaman belajar pada siswa

Siklus I dilaksanakan pada 22 Februari 2023. Tahap-tahap pada siklus 1 ini dilaksanakan dengan langkah-langkah yang terdapat pada RPP dan sintaks penggunaan media pembelajaran *Jumping on Worms Game*. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru dan siswa yang diamati oleh beberapa observer. Penulis bertugas sebagai guru sedangkan observer bertugas mengamati tindakan yang dilakukan oleh guru dan mengamati aktivitas peserta didik. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media *Jumping on Worms Game* yang disesuaikan dengan pembelajaran pada Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan.

Pada tahap awal kegiatan, guru membuka pembelajaran seperti pada umumnya yaitu mengucapkan salam, memeriksa kehadiran, dan memberikan memotivasi kepada siswa. Pada tahap inti kegiatan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai

RPP yang telah dibuat oleh guru. Guru menjelaskan tahapan-tahapan penggunaan media *Jumping on Worms Game*. Membagi siswa ke dalam empat kelompok, dan memulai permainan sesuai dengan urutan yang telah disepakati.

Pada tahap akhir kegiatan, guru menentukan pemenang sesuai kelompok yang mencapai garis *finish*. Guru memberikan *reward* bagi pemenang, melakukan refleksi bersama siswa, dan memberikan motivasi kepada siswa. Dan menutup pembelajaran dengan doa bersama diakhiri dengan salam.

Lima indikator motivasi yang menjadi fokus penelitian ini sesuai dengan pendapat Uno dalam Nasrah & Muafiah, (2020:209) dan Nababan dalam Selvia (2021:50) yaitu: 1) hasrat dan keinginan untuk berhasil; 2) Dorongan dan kebutuhan untuk belajar; 3) Berusaha mengerjakan sendiri; 4) Siap menerima tantangan; 5) Tekun dalam mengerjakan tugas. Kelima indikator tersebut mengalami peningkatan pada siklus I dan berada pada kategori sangat baik.

Selama proses pembelajaran siklus I dengan media *Jumping on Worms Game*, indikator adanya

Hasrat dan keinginan untuk berhasil mengalami peningkatan. Sebagian siswa menunjukkan rasa antusias saat guru menjelaskan tahapan-tahapan penggunaan media *Jumping on Worms Game*, dan tidak sedikit siswa yang memotivasi satu sama lain.

Indikator adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar pada siklus I mengalami peningkatan berada pada kategori baik. Sebagian siswa menunjukkan keinginan segeraannya dalam memulai pembelajaran menggunakan media *Jumping on Worms Game*, dan keinginannya untuk mengulang kembali pembelajaran di hari esok.

Indikator berusaha menjawab sendiri pada siklus I mengalami peningkatan dan berada pada kategori baik. Siswa menunjukkan ambisinya untuk mampu menjawab seluruh pertanyaan tanpa bantuan guru ataupun teman. Indikator siap menerima tantangan pada siklus I mengalami peningkatan, siswa mampu melaksanakan seluruh tantangan yang ada pada media *Jumping on Worms Game*.

Indikator tekun dalam melaksanakan tugas pada siklus I mengalami peningkatan dan berada

pada kategori baik. Sebagian siswa konsisten dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Jumping on Worms Game* hingga akhir permainan. Namun ada sebagian siswa yang ingin mengakhiri pembelajaran sebelum selesainya permainan.

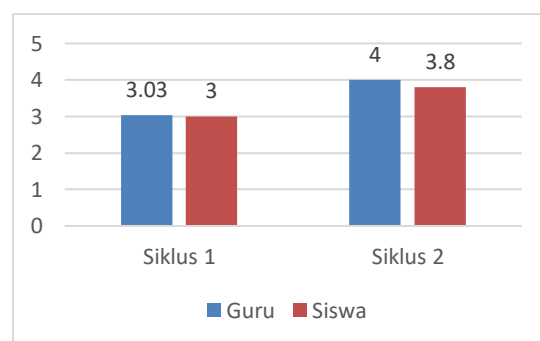
Beberapa refleksi yang didapatkan oleh peneliti saat siklus I antara lain terdapat pada perbaikan beberapa perangkat media pembelajaran, pembaharuan peraturan permainan, pembaharuan dan pemerataan kelompok siswa, pembuatan nomor dan nama peserta, pembaharuan beberapa butir soal.

Refleksi siklus I menjadi evaluasi bagi perencanaan siklus II, adapun tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti pada siklus II pada tahap awal adalah membuka pembelajaran seperti mengucapkan salam, memeriksa kehadiran siswa dan memberi motivasi kepada siswa. Namun perbedaan yang cukup signifikan dengan siklus I pada tahap awal pembelajaran adalah bahwa siswa begitu menunjukkan keinginan segeraannya dalam memulai pembelajaran tematik menggunakan media *Jumping on Worms Game*.

Pada tahap inti pembelajaran, guru menjelaskan kembali tahapan permainan beserta peraturan yang telah diperbaharui oleh guru. Proses pembelajaran pada siklus II berjalan lebih baik dari siklus I, pembaharuan peraturan memberi pengaruh yang sangat baik dalam pengkondisian siswa.

Pada tahap akhir pembelajaran, guru menentukan pemenang, dan siswa menerima *reward* yang diberikan oleh guru. Perbedaan respon siswa sangat terlihat pada siklus II, siswa menjadi lebih mampu menerima kekalahan. Guru memberikan motivasi kepada siswa dan mengapresiasi siswa atas kerja keras yang telah ditunjukkan selama proses pembelajaran selama dua siklus.

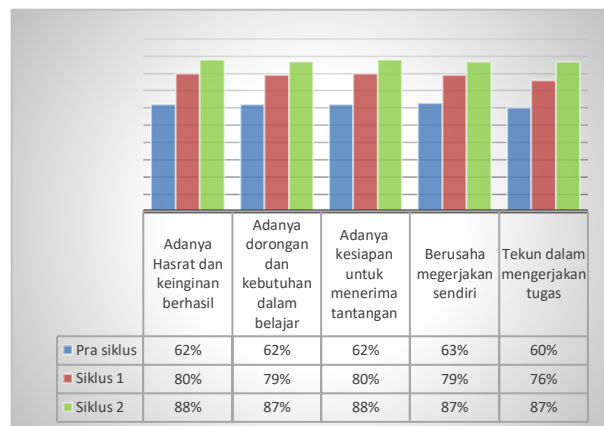
Perbandingan rata-rata skor aktivitas guru dan siswa yang didapatkan dari hasil observasi adalah sebagai berikut.



Pada siklus I, data yang didapatkan berdasarkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa mendapatkan perbandingan presentase sebesar 0,3%, sedangkan pada siklus II mendapatkan perbandingan sebesar 0,2%. Berdasarkan data yang didapatkan melalui lembar observasi guru dan siswa, baik guru maupun siswa mendapatkan peningkatan pada setiap tahapannya.

Perbedaan signifikan yang terdapat pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Jumping on Worms Game* antara siklus I dan siklus II adalah dalam hal pengkondisian siswa yaitu bahwa siswa jauh lebih tertib saat siklus I dan pelaksanaan pembelajaran yang jauh lebih baik.

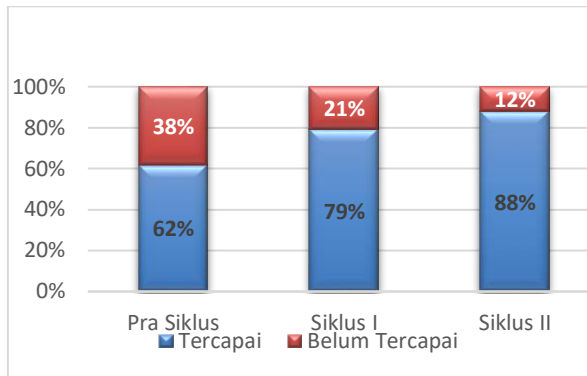
Adapun perbandingan rata-rata motivasi belajar siswa per indikator saat pra siklus, siklus I, dan siklus II adalah sebagai berikut.



Berdasarkan data tersebut, kelima indikator motivasi yang menjadi fokus penelitian ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan, meningkat berawal dari kategori baik menuju kategori sangat baik pada setiap indikatornya.

Saat pra siklus dan siklus I, indikator yang mendapatkan presentase paling rendah adalah indikator tekun dalam mengerjakan tugas, sedangkan pada siklus II, indikator tekun dalam mengerjakan tugas mendapatkan presentase yang sama dengan dua indikator lainnya yaitu indikator adanya dorongan untuk belajar dan berusaha mengerjakan sendiri. Saat siklus I, kelima indikator motivasi berada pada kategori baik, dan saat siklus II berada pada kategori sangat baik.

Adapun perbandingan rata-rata ketercapaian motivasi belajar siswa sari pra siklus, siklus I, dan siklus II adalah sebagai berikut.



Berdasarkan diagram diatas, proses pembelajaran tematik di kelas 2C menggunakan media *Jumping on Worms Game* berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap tahapannya. Penggunaan media pembelajaran *Jumping on Worms Game* sangat berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa, dan motivasi belajar siswa sangat berpengaruh pada keinginan dan dorongan siswa untuk belajar, senada dengan pendapat Hero & Sni dalam Khoirudin, dkk, (2022:4443) bahwa bahwa motivasi belajar menjadi spirit yang dibutuhkan oleh siswa untuk mendorong keinginan untuk belajar.

Media pembelajaran *Jumping on Worms Game* mampu memberikan dampak baik dalam peningkatab

motivasi siswa, sejalan dengan pendapat Sanjaya dan Pusti (2023:2) bahwa media pembelajaran akan berpengaruh pada motivasi belajar, dan motivasi belajar berpengaruh pada prestasi belajar.

Adapun motivasi belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 26% dengan rata-rata pada siklus II sebesar 88% berada pada kategori sangat baik. maka dari itu, peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Jumping on Worms Game* di kelas 2C pada pembelajaran tematik telah berhasil dilaksanakan dan pelaksanaan siklus dihentikan.

D. Kesimpulan

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Jumping on Worms Game* pada kelas 2C SD Islam Al-Azhar 07 Kota Sukabumi berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan pada setiap tahapannya. Pada tahap awal kegiatan siklus I berada pada kategori baik, dan pada siklus II berada pada kategori sangat baik, begitupun halnya tahap inti dan akhir kegiatan mengalami peningkatan dari kategori baik menuju sangat baik. Penggunaan

media *Jumping on Worms Game* pada pembelajaran tematik mendapatkan respon yang baik dari siswa maupun guru kelas 2C. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan disimpulkan mampu meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil temuan yang telah dibahas, Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran *Jumping on Worms Game* mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat pada presentase rata-rata motivasi belajar siswa pada pra siklus yaitu 62%, siklus I yaitu 79% dan siklus II yaitu 88%. Maka peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media *Jumping on Worms Game* dinyatakan berhasil karena telah melewati indikator ketercapaian yaitu 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. R. (2020). Improving Students Vocabulary Mastery through Guess My Move Game. *Journal of English Language Pedagogy*. 5(2). 109-122
- Arianti. (2018). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*. 12(2). 117-134
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. 181-188
- Jamil, M. M., (2019). Optimalisasi Model ARCS Dalam Pembelajaran Saintifik Untuk. *Indonesian J. Integrated. Sci. Education (IJIS Edu)* 1(1). 7-24
- Khoirudin, R., Sunarto, S., & Sunarso, A. (2022). Pengembangan Modul dalam PBL untuk meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4442–4450.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98.
- Nasrah, & Muafiah, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal*

- Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854–2860.
- Nurbudiyanti, W., Amalia, A. R., & Uswatun, D. A. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Intrinsik Siswa IPS Sekolah Dasar Dengan Media Pembelajaran Danger Spin. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*. 7(3). 232-244
- Nurgiansah, T. H., Pratama, F. F., Nurhotimah, A. U. S. I., (2021). Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan PKN Pancasila dan Kewarganegaraan* 2(1). 10-23
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman*. 9(1). 49-60
- Rejeki, Adnan, M. F., & Siregar, P.S (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 4(2). 337-343
- Sanjaya, F., & Pusti, R, S, R., (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Qizziz Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar, *Jurnal Pendas Unpas..* 1-10
- Seftiani, D. S., Uswatun, D. A., & Amalia, A. R. (2022). Analisis Perbandingan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6412–6418.
- Selvia, D. (2021). Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika. *Science and Physics Education Journal*. 4(2). 47-55
- Ummulkhair, H. N., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Game Vocabulary Quiz Terhadap Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1). 155-162