

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUKATIF PUZZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS II SDN 1 GEYONGAN

Abid Rifqi¹, Eliya Rochmah², Hanikah³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

E-mail: abidrifqi37@gmail.com

Abstract

This study aims to test the effectiveness of using puzzle media in increasing students' learning interest in Class II SDN 1 Geyongan, Cirebon. This study uses the FGD (Focus Group Discussion) research method, a data collection technique that is generally carried out by qualitative researchers with the aim of finding the meaning of a theme according to the understanding of a group used qualitative research with a case study approach. The research subjects were grade II students at SDN 1 Geyongan. Data was collected through observation, interviews, document studies, and other methods. Data were analyzed by the steps of data collection, data reduction, data presentation, inference, and verification. The findings in the field show that based on the results obtained the average score of the student questionnaire as a whole on student learning motivation reached 30.27 with a weak interpretation. Based on the results of the average total score of the questionnaire as a whole for science learning using learning media, educational puzzle games, motivation to learn, that is, it reaches 6.96% and can be stated as good. So it can be concluded that overall the use of learning media is very positive for increasing student motivation in class II. very interesting student learning interest in these subjects. Teachers are actively involved in the learning process so that students become active and do not feel bored. The use of puzzle media in science learning increases the motivation of students' interest in learning, which can be seen from the increase in the percentage of indicators of student interest in learning.

Keyword : Motivational analysis, educational puzzle game

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan minat belajar siswa di Kelas II SDN1 Geyongan, Cirebon. Penelitian ini menggunakan Metode penelitian FGD (*Focus Group Discussion*) teknik pengumpulan data yang umumnya dilakukan pada peneliti kualitatif dengan tujuan menemukan makna sebuah tema menurut pemahaman sebuah kelompok yang digunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian adalah siswa kelas II di SDN 1 Geyongan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, studi dokumen, dan metode lainnya. Data dianalisis dengan langkah-langkah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penyimpulan, dan verifikasi. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil diperoleh rata-rata skor angket siswa secara keseluruhan terhadap motivasi belajar siswa mencapai 30,27 dengan interpretasi lemah. Berdasarkan hasil rata-rata jumlah skor angket secara keseluruhan terhadap pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran game edukatif puzzle motivasi belajar yaitu mencapai 6,96% dan dapat dinyatakan baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran sangat positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas II. sangat menarik minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Guru terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi aktif dan tidak merasa jenuh. Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPA meningkatkan motivasi minat belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan persentase indikator minat belajar siswa.

Kata Kunci : Analisis motivasi, game edukatif puzzle

A. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting sebagai indikator kemajuan suatu bangsa. Guna mencapai tujuan bangsa yang tercantum di UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, diperlukan kualitas pendidikan yang baik. Namun, kenyataannya, bangsa Indonesia belum sepenuhnya mencapai tingkat pencerdasan yang ideal. Meskipun pendidikan akademis bagi masyarakat Indonesia, terutama pelajar, telah berkembang, namun aspek perilaku dan moral masih menjadi perhatian serius. Berbagai fenomena

negatif seperti tawuran, korupsi, serta perselisihan antar suku masih terjadi. Potret negatif ini dapat diatasi melalui perbaikan sistem pendidikan.

Pendidikan seharusnya tidak hanya fokus pada perkembangan kecerdasan intelektual, tetapi juga memberikan perhatian pada pendidikan karakter. Konsep ini sejalan dengan tujuan negara yang dijelaskan pada UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3. Perlu adanya pertimbangan mengenai peran pekerja sosial di sekolah secara serius. Mereka berperan penting dalam menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung perkembangan karakter, sehingga tujuan tersebut dapat tercapai Noor (2018). Vol 3 (1).

Diperlukan usaha bersama untuk mengubah pola pikir masyarakat dan meningkatkan peran pekerja sosial di sekolah selaku profesi yang memiliki keterampilan, pengetahuan, serta nilai-nilai yang relevan dalam praktiknya. Langkah ini menjadi kunci dalam mewujudkan pendidikan karakter yang sangat dibutuhkan oleh bangsa ini, sehingga kita dapat menjadi masyarakat yang cerdas dan berperilaku baik (Aziizu, B. Y. A. (2015)).

Pembangunan pendidikan di Indonesia menghadapi dua isu penting dan sering diperhatikan, yakni perluasan akses pendidikan dan pemerataan pendidikan. Kedua isu ini masih menjadi topik perdebatan dalam upaya memajukan sistem pendidikan di Indonesia. Perluasan akses pendidikan berarti memberikan kemudahan bagi masyarakat atau warga negara untuk memperoleh pendidikan. Di sisi lain, pemerataan pendidikan bertujuan untuk menciptakan kesamaan dalam pelaksanaan pendidikan, baik di wilayah perkotaan maupun di pedesaan.

Tujuan pendidikan nasional seharusnya menjadi panduan yang diikuti oleh semua penyelenggara pendidikan dari berbagai jenis dan jenjang, karena telah diatur pada UU Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 No. 20. Tujuan pendidikan nasional secara garis besar mencakup tiga domain ideal, yakni kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Setiap kegiatan pembelajaran memiliki nilai edukatif dengan tujuan meningkatkan kemampuan anak dan bisa dilakukan secara individu atau dalam kelompok (Dewi & Handayani, 2019). Pembelajaran mata pelajaran IPA di SD bertujuan mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang hubungan antara ilmu pengetahuan alam. Tujuan tersebut juga meliputi membantu siswa dalam membuat keputusan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran mata pelajaran IPA di SD bertujuan mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang hubungan antara ilmu pengetahuan alam. Tujuan tersebut juga meliputi membantu siswa dalam membuat keputusan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan oleh kesan rumusan tujuan pendidikan nasional yang menempatkan insan Indonesia (siswa) sebagai belum memiliki iman dan seolah-olah iman dan taqwa hanya dapat diperoleh melalui pendidikan Izzan (2016).

Motivasi belajar adalah dorongan yang disadari untuk memotivasi dan menggerakkan seseorang dalam mencapai prestasi atau tujuan tertentu selama proses pembelajaran. Hal ini melibatkan keinginan siswa guna mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Motivasi tersebut merupakan kekuatan mental yang mempengaruhi perilaku siswa dalam proses belajar, termasuk dalam menggerakkan, mengaktifkan, serta mengarahkan sikap serta perilaku siswa dalam pembelajaran. Mengidentifikasi indikator

motivasi belajar pada tahap-tahap tertentu dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, dengan demikian terdapat peningkatan prestasi belajar.

Menurut Sari (2021) Vol 1 (11), halaman 10. Motivasi belajar siswa ialah dorongan yang tinggi guna belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi yang tinggi berpengaruh pada tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. Siswa yang mempunyai motivasi baik cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penting bagi pendidik untuk membangun motivasi belajar siswa agar potensi belajar mereka dapat tercapai secara optimal. Tingkat motivasi yang tinggi cenderung mempengaruhi hasil belajar yang baik, hal ini karena siswa akan lebih bersemangat, tekun, dan berusaha keras untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Motivasi belajar siswa memiliki dampak besar terhadap kesuksesan mereka dalam proses pembelajaran. Motivasi tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa secara tidak langsung ataupun secara langsung. Ketika siswa mempunyai motivasi belajar tinggi, siswa akan termotivasi mencapai tujuan pembelajaran. Upaya meningkatkan motivasi siswa merupakan tugas yang menantang bagi seorang guru, dan keberhasilannya dalam hal ini akan menjadi indikator profesionalisme dalam mengajar. Guru yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar dan keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Motivasi merupakan kekuatan mental yang mendorong perubahan pada diri seseorang. Dalam konteks pembelajaran, motivasi belajar adalah dorongan yang membuat siswa aktif, bersemangat, dan mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi yang kuat dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan meraih prestasi yang lebih baik. Motivasi belajar merupakan kekuatan psikologis yang dapat memberikan dorongan individu untuk aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan belajar. Motivasi bisa berasal dari faktor internal dan eksternal. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih antusias dan mencapai prestasi yang baik, sedangkan motivasi rendah dapat menghambat belajar. Guru dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan strategi yang tepat serta memberikan dukungan positif. Kesulitan belajar, termasuk dalam pembelajaran IPA, bisa mempengaruhi motivasi, sehingga perlu diatasi agar siswa lebih termotivasi dan berhasil dalam belajar. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam kesuksesan pembelajaran dan pencapaian prestasi siswa Oktiani (2017) Vol 1(2), halaman 16.

Prestasi belajar siswa bisa diukur dengan mempertimbangkan tiga aspek berikut: kognitif, efektif, & psikomotorik. Prestasi belajar dianggap berhasil jika siswa berhasil menguasai ketiganya. Apabila siswa belum mencapai tingkat keberhasilan yang diharapkan, prestasi belajar dianggap kurang memuaskan. Prestasi belajar siswa tercermin dalam tingkat kemampuan mereka dalam menolak, menerima, serta menilai informasi yang didapatkan dalam pembelajaran. Penilaian ini biasanya diwujudkan dalam bentuk nilai dan evaluasi menjadi cara guna mengetahui prestasi belajar siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat memiliki dampak signifikan pada minat belajar siswa. Pemilihan media harus menyesuaikan materi pelajaran, media Puzzle termasuk media yang bisa diterapkan dalam pelajaran IPA. Puzzle ialah gambar yang terbagi menjadi potongan-potongan yang bisa digunakan untuk melatih kesabaran, mengasah kemampuan berpikir, serta mengajarkan kemampuan berbagi. Dalam kata lain,

puzzle berfungsi sebagai teka-teki yang harus dipecahkan untuk menyusun gambar atau kata yang lengkap.

Media puzzle memiliki nilai pendidikan yang positif bagi siswa, karena melatih daya pikir, menyediakan unsur permainan yang melibatkan siswa dalam berpikir cepat untuk melatih keterampilan motorik dan berpikir cepat. Hal ini menjadikan siswa tertarik, dengan demikian siswa tidak bosan selama pembelajaran

Oleh karena itu, pendekatan yang holistik dan seimbang perlu digunakan, menggabungkan reward dan punishment dengan strategi lain untuk mendukung motivasi belajar yang berkelanjutan dan bermakna bagi siswa Ernata (2017) Vol 5(2),9 halaman. Belajar melibatkan perubahan dalam kemampuan bertingkah laku siswa sebagai hasil interaksi di antara respons dan stimulus. Dalam konteks pengajaran, peranan reward sangat penting selaku faktor eksternal yang mempengaruhi perilaku siswa dalam belajar. Pertimbangan-pertimbangan logis ini menyangkut pemberian reward sebagai alat motivasi dalam belajar dan harus diperhatikan guru sebelum reward diberikan ke siswa

Hasil observasi awal di SD 1 Geyongan menunjukkan jika metode pembelajaran dalam IPA menggunakan ceramah dan pemberian tugas sebagai pendekatan. Pendekatan ini dianggap tidak optimal karena fokus pada peran guru sebagai pemberi informasi dan membuat siswa menjadi pendengar pasif. Selain itu, kurangnya inovasi dalam pemilihan metode dan media pembelajaran menyebabkan siswa tidak aktif terlibat, sehingga mereka merasa jenuh dan bosan. Hal ini berdampak negatif pada motivasi dan minat belajar siswa, yang akhirnya mempengaruhi hasil belajar.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menerapkan metode analitis. Pendekatan kualitatif berfokus pada pengumpulan dan analisis data kata-kata baik yang tertulis atau lisan serta perilaku partisipan. Tujuannya ialah memahami fenomena secara holistik. Analisis data dilakukan secara induktif tanpa menggunakan teori atau hipotesis sebelumnya. Penelitian menekankan pada proses penelitian itu sendiri, dan hasilnya akan disajikan secara sistematis dan akurat, menggambarkan fakta dan karakteristik subjek/objek yang diteliti. Pendekatan ini memberikan wawasan mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti.

Peta jalan penelitian juga bisa membantu sebagai panduan dalam proses penelitian (Wekke, 2018). Contoh penelitian dilakukan oleh Mulyono dan Wekke pada tahun 2018 mengenai perguruan tinggi keagamaan Islam, sementara Wekke dan Busri meneliti tentang Gontor pada tahun 2016. Lembaga pendidikan seperti Gontor tidak hanya terbatas pada topik pendidikan Islam, tetapi juga bisa dipelajari dengan pendekatan kepemimpinan transformatif, tanpa harus menyertakan istilah "kepemimpinan transformatif" dalam judul penelitian.

Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada pemahaman makna dari fenomena yang diteliti daripada mencari generalisasi atau kesimpulan umum yang berlaku untuk populasi lebih luas. Metode ini cocok digunakan untuk menggali dan memahami kompleksitas serta konteks dari suatu peristiwa atau fenomena yang kompleks dan unik. Metode ini sering digunakan dalam penelitian konseptual atau deskriptif.

Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang menginterpretasi serta menggambarkan obyek atau subyek sesuai keadaannya saat ini. Tujuannya adalah memberikan gambaran sistematis tentang karakteristik/fakta yang diteliti. Penelitian ini berfokus pada penerapan alat permainan edukatif berupa puzzle. Metode penelitian yang digunakan adalah desain penelitian naratif, yang memudahkan pemahaman dari pembelajaran dengan menceritakan informasi dalam bentuk kronologi naratif. Hasil akhir narasi merupakan kolaborasi pandangan dari kehidupan peneliti.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif naratif karena peneliti ingin menggambarkan fenomena secara apa adanya. Data penelitian yang diperoleh berupa penalaran, kata-kata, serta gambar, bukan angka-angka, sehingga metode kualitatif lebih sesuai. Metode ini juga memungkinkan peneliti untuk memiliki hubungan yang lebih langsung dengan responden, lebih peka terhadap nuansa, serta bisa menyesuaikan diri dengan situasi yang ada.

Peneliti menggunakan teknik pengamatan, wawancara dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati langsung perilaku atau kejadian, wawancara dilakukan untuk mendapatkan pandangan dan pemahaman dari responden, dan dokumentasi berfokus pada pengumpulan data tertulis atau dokumen terkait topik penelitian. Peneliti dapat memperoleh data yang valid dan sesuai dengan tujuan penelitian kualitatif dengan penggunaan teknik yang tepat.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan dari guru kelas II (A) dalam penggunaan alat bantu mengajar adalah guru menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu mengajar, terkadang guru menyampaikan pembelajaran dengan melihat poster atau media gambar, guru menyuruh siswa untuk mencari hewan Carnnivora dan herbivora menggunakan media sekitar yang ada dalam menggunakan media belajar sambil bermain. Faktor pembelajaran menggunakan media game edukatif adalah susahny anakdiatur dan terbatasnya mencari media belajar sehingga sulit memahami pembelajaran ipa tersebut.

Hasil pengamatan dari guru kelas II (A) menunjukkan bahwa guru mampu menimbulkan rasa ingin tahu siswa dengan menunjukkan gambar-gambar yang bersifat konkret. Gambar-gambar ini merangsang siswa untuk berpikir lebih aktif dan ingin tahu lebih banyak tentang materi yang sedang dipelajari. Hal ini dilakukan dengan cara menunjukan gambar tersebut kkepada siswa lalu menanyakan pertanyaan dari gambar tersebut dan pertanyaanya adalah "*anak-anak Hewan apakah ini yang ada gambar yang ibu bawa ini?*" lalu siswa menjawab "*hewan carnivore bu*" lalu guru bertanya lagi "*hewan canovora itu pemakan daging atau pemakan tumbuhan?*"ada siswa menjawab "*pemakan daging bu*." "*Dan ada juga yang menjawab pemakan tumbuhan*" Kemudian guru mengarahkan jawaban siswa menuju materi yang akan dipelajari tesebut.

Guru kelas II (A) melakukan pengamatan tentang cara merangkum inti pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mendemonstrasikan keterampilan. Guru dalam kegiatan ini meminta siswa untuk membuat rangkuman lisan. Langkah selanjutnya, guru memilih beberapa siswa untuk maju ke depan kelas dan membacakan isi dari suatu bacaan. Tugas siswa adalah membedakan antara hewan-hewan karnivora dan herbivora. Hasilnya menunjukkan bahwa beberapa siswa dapat mengelompokkan hewan-hewan tersebut sesuai jenisnya dengan penuh keyakinan dan keberanian saat menyampaikan pendapat mereka.

Hasil pengamatan dari siswa kelas II (A) dalam pembelajaran ipa siswa sangat Senang dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya media game pembelajaran pada

mata pelajaran tersebut sehingga anak merasa tertantang dan termotivasi dalam pembelajaran sehubungan dengan siswa merasa senang dan semangat dalam belajar. Dari proses pembelajaran tersebut anak termotivasi dalam proses pembelajaran IPA. Dikarenakan dari proses pembelajaran tersebut menggunakan media game edukatif IPA sehingga anak aktif dalam proses pembelajaran tersebut.

Angket diberikan kepada siswa setelah pembelajaran di kelas, angket yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 10 pernyataan. Masing-masing pernyataan berisi empat respon yaitu berupa sering, kadang-kadang, jarang, dan pernah. Berikut hasil analisis angket di kelas.

Penelitian dilakukan menggunakan teori Situmorang untuk menganalisis permasalahan dengan tahap-tahap seperti deskripsi dan standarisasi kegiatan, pengukuran perubahan, menetapkan penyebab perubahan, dan indikator-indikator dampak. Identifikasi masalah dianggap tahap paling krusial. Evaluasi dilakukan untuk memahami tujuan kebijakan, pelaksanaan, dan dampak yang dihasilkan. Tujuannya adalah memberikan gambaran menyeluruh untuk meningkatkan efektivitas dan keberhasilan kebijakan atau kegiatan yang dievaluasi.

Tabel 1 Hasil Observasi motivasi siswa
Aspek yang Diobservasi

No	Nama siswa	Aspek yang Diobservasi												Jumlah Skor	Kriteria
		Percaya Diri				Antusias				Semangat dalam belajar					
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0		
1	ABIZHAR AGUNG MAOLANA	■				■				■				8	Sangat baik
2	ADZAM PRIMANSA	■				■				■				8	Sangat baik
3	AGUNG SAPUTRA	■				■				■				8	Sangat baik
4	AKHMAD FIRDAUS	■				■				■				8	Sangat baik
5	AKHMAD KHAERUL	■				■				■				8	Sangat baik
6	ALIANDRA AFANINNO		■			■				■				8	Sangat baik
7	ARMAN PRATAMA		■			■				■				8	Sangat baik
8	ARSYA HAFIZ		■			■				■				8	Sangat baik
9	AZZAHRA JIHAN SIBILLIYAH		■			■				■				8	Sangat baik
10	BADAY RAYI PUTRA RISYANA		■			■				■				8	Sangat baik
11	BASTIAN	■				■				■				9	Sangat baik
12	KEVIN FERDIANSYAH	■				■				■				9	Sangat baik
13	KEYLIN ADE NATASYAH	■				■				■				9	Sangat baik
14	NABILA AKHWALUL KHASANAH	■				■				■				9	Sangat baik
15	NAURAH HABIBAH	■				■		■		■				7	baik
16	RADIT FATUR ROKHMAN	■				■		■		■				6	baik
17	RATIH NINGTIAS	■				■		■		■				7	baik
18	SYAKILA NUKHBAH AZIZAH	■				■		■		■				7	baik
19	TIARA POPPI JELITA	■				■		■		■				7	Baik
20	AHMAD NASUKHA	■				■		■		■				7	Baik
21	AINUR FA'IS		■			■		■		■				6	Baik
22	ALI SADIKIN		■			■		■		■		■		5	cukup
23	ALIF ALI		■			■		■		■		■		5	Cukup
24	AUFA ALVIA FADILAH		■			■		■		■		■		5	Cukup
25	BAGUS IRWANTO		■			■		■		■		■		5	Cukup
26	FARIS HIDAYAT		■			■		■		■				6	baik
27	GHANIYA IZZATUNNISA		■			■		■		■				6	Baik
28	GILANG DANARA		■			■		■		■				6	Baik

No	Nama siswa	Aspek yang Diobservasi												Jumlah Skor	Kriteria
		Percaya Diri				Antusias				Semangat dalam belajar					
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0		
29	HILYA NUR OKTAVIANI													6	Baik
30	INTAN													6	Baik
Persentase												6,96	baik		

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh rata-rata skor angket siswa secara keseluruhan terhadap motivasi belajar siswa mencapai 30,27 dengan interpretasi lemah. Berdasarkan hasil rata-rata jumlah skor angket secara keseluruhan terhadap pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran game edukatif puzzle motivasi belajar yaitu mencapai 6,96% dan dapat dinyatakan baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran sangat positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas II.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan keseluruhan, diperoleh rata-rata skor angket siswa secara keseluruhan terhadap motivasi belajar siswa mencapai 30,27 dengan interpretasi lemah. Berdasarkan hasil rata-rata jumlah skor angket secara keseluruhan terhadap pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran game edukatif puzzle motivasi belajar yaitu mencapai 6,96% dan dapat dinyatakan baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan penggunaan media pembelajaran sangat positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas II. Penelitian ini diharapkan memiliki sumbangan pemikiran yang berarti untuk kemajuan pembelajaran IPA.

E. DAFTAR RUJUKAN

- Aziizu, B. Y. A. 2015. Tujuan besar pendidikan adalah tindakan. Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 2 (2).
- Dewi, F. C., & Yuniarsih, T. (2020). Pengaruh lingkungan sekolah dan peran guru terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 1-13.
- Ernata, Y. 2017. Analisis motivasi belajar peserta didik melalui pemberian reward dan punishment di sdn ngaringan 05 kec. Gandusari kab. Blitar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)[Online]*, Vol 5(2), 9 halaman.
- Fartdillah, K., dan Hidayat, R. 2020. Analisis Desain Pembelajaran SD Kelas Rendah. *Jurnal FONDATIA [Online]*, Vol 4 (1), 7 halaman.
- Izzan, A., & Saehudin, S. 2016. *Hadis Pendidikan (Konsep Pendidikan Berbasis Hadis)*.
- Noor, T. 2018. Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan [Online]*, Vol 3 (1).
- Sari, W. N., dkk. 2021. Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian [Online]*, Vol 1 (11), 10 halaman.
- Oktiani, I. 2017. Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan [Online]*, Vol 5 (2), 16 halaman.
- Wekke, I. S. 2020. *Desain Penelitian Kualitatif*.