



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 1, Tahun 2024, pp 164-171
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Program Kemitraan Dosen LPTK Dengan Sekolah (KDS): Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pelatihan Metode Fun Learning Berbantuan Media Audio Visual

Irsan^{1*}, Andi Lely nurmaya G², Hasma Naasa³, Cici Arfin⁴, Arman⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Muhammadiyah Buton^{1,2,5}

SDN 6 Baubau, Sulawesi Tenggara^{3,4}

Email: Irsanlely@gmail.com¹, nurmaya.aln@gmail.com², Hasmanaasa@Gmail.com³,
Arfincici@gmail.com⁴, armanumb@gmail.com⁵

Abstrak

Motivasi memiliki peran yang sangat signifikan dalam memengaruhi prestasi siswa, dan penerapan metode pembelajaran yang tepat oleh guru merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa. Kegiatan ini dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode fun learning yang didukung oleh media audio visual di sekolah dan LPTK. Kemitraan antara dosen dan guru SD 6 Baubau melibatkan empat guru kelas, Kepala Sekolah, satu dosen, serta mahasiswa. Kegiatan dilakukan dengan pola Lesson Study for Learning Community (LSLC) yang mencakup tahapan Plan, Do, See, dan Redesign. Dari serangkaian kegiatan ini, telah dihasilkan media pembelajaran berbasis ICT, RPP Redesain, dan modul ajar. Rancangan ini diimplementasikan dalam Open Class bersama guru model, diamati oleh 10 pengamat (DO), dan direfleksikan dalam diskusi yang melibatkan guru model, dosen, serta mahasiswa. Hasil refleksi dari guru dan dosen menyimpulkan bahwa (1) terjadi peningkatan partisipasi siswa melalui penerapan metode fun learning berbantuan media audio visual; (2) terjadi peningkatan hasil belajar siswa; dan (3) siswa lebih aktif berkomunikasi melalui variasi kegiatan individu, berpasangan, dan kelompok yang lebih besar, serta penugasan produksi di luar kelas. Melalui pendekatan perancangan kolaboratif-partisipatif, kegiatan pembelajaran menjadi lebih dinamis, berorientasi pada siswa, membangun kolaborasi, dan menumbuhkan komunikasi.

Kata Kunci: *Motivasi, Fun Learning, LPTK*

Abstract

Motivation has a very significant role in influencing student achievement, and the application of appropriate learning methods by teachers is one of the keys to student success. This activity is intended to increase student motivation and learning outcomes through the application of fun learning methods supported by audio-visual media in schools and LPTKs. The partnership between lecturers and teachers at SD 6 Baubau involves four class teachers, the Principal, one lecturer, and students. Activities are carried out using the Lesson Study for Learning Community (LSLC) pattern which includes the Plan, Do, See and Redesign stages. From this series of activities, ICT-based learning media, RPP Redesign, and teaching modules have been produced. This design was implemented in an Open Class with a model teacher, observed by 10 observers (DO), and reflected in discussions involving model teachers, lecturers and students. The results of reflections from teachers and lecturers concluded that (1) there was an increase in student participation through the application of fun learning methods assisted by audio-visual media; (2) there is an increase in student learning outcomes; and (3) students communicate more actively through a variety of individual, pair and larger group activities, as well as production assignments outside of class. Through a collaborative-participatory design approach, learning activities become more dynamic, student-oriented, build collaboration, and foster communication.

Keywords: *Motivation, Fun Learning, LPTK*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan pengajaran bukan hanya sekadar serangkaian aktivitas, melainkan sebuah proses yang dilaksanakan dengan kesadaran yang mendalam terhadap tujuan spesifik yang ingin dicapai. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan bukan sekadar titik akhir, melainkan sebuah landasan yang membimbing dan memberikan arah pada setiap langkah dalam proses belajar. Definisi tujuan, seperti yang dikemukakan oleh (Hamdu & Agustina, 2011) tidak hanya merupakan penentu pencapaian akhir, tetapi juga menjadi landasan bagi perumusan hasil yang diharapkan setiap siswa. Tujuan tersebut memandu pengalaman belajar siswa, menjadi suatu kerangka referensi yang memungkinkan mereka mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Salah satu ukuran keberhasilan pencapaian tujuan pengajaran dapat diidentifikasi melalui prestasi belajar siswa. Prestasi tersebut menjadi refleksi dari sejauh mana tujuan pembelajaran telah diterima dan dipahami oleh siswa. Dengan kata lain, prestasi belajar menjadi cermin dari efektivitas pendekatan pengajaran dan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil yang diinginkan.

Prestasi belajar yang mencapai tingkat yang tinggi menandakan bahwa siswa tidak hanya mampu menguasai materi pembelajaran secara mendalam, tetapi juga menggambarkan bahwa mereka telah berhasil memahami konsep-konsep kritis yang diajarkan (Wulandari et al., 2023). Keterampilan siswa dalam meraih prestasi yang optimal menunjukkan bukti konkret bahwa mereka memiliki pengetahuan yang solid dan mendalam terkait dengan materi pembelajaran. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pengajaran dapat diartikan dan dinilai melalui pencapaian prestasi belajar siswa. Prestasi tersebut tidak hanya sekadar mencerminkan hasil akhir, tetapi juga menjadi indikator sejauh mana tujuan pembelajaran telah terserap dan diterapkan oleh siswa dalam proses belajar mereka. Prestasi belajar yang mencapai puncaknya menjadi bukti nyata bahwa siswa tidak hanya menyerap informasi, tetapi juga mampu mengaplikasikan dan memahami materi pelajaran secara mendalam dalam konteks pendidikan dan pengajaran.

Motivasi memegang peran krusial sebagai salah satu faktor yang memiliki dampak signifikan terhadap prestasi siswa. Keberadaan motivasi menciptakan dorongan internal bagi siswa untuk memperlihatkan dedikasi dan ketekunan yang lebih dalam dalam menjalani proses belajar. Saat siswa memiliki tingkat motivasi yang tinggi, mereka cenderung melibatkan diri dengan lebih serius, bekerja keras, dan bertekun untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Safaringga et al., 2022) Motivasi juga menjadi pendorong bagi siswa untuk mempertahankan konsentrasi penuh selama proses belajar dan pembelajaran. Ketika siswa merasa termotivasi, fokus mereka terhadap materi pembelajaran menjadi lebih tajam, sehingga meningkatkan efektivitas pengajaran di sekolah. Dorongan ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif, di mana siswa terlibat secara aktif dan antusias dalam setiap aspek pembelajaran. Oleh karena itu, menciptakan dan memelihara motivasi siswa merupakan hal yang sangat penting dalam upaya pembelajaran di sekolah. Dorongan motivasi ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademis, tetapi juga membentuk sikap positif dan semangat belajar yang berkelanjutan. Dengan demikian, peran motivasi tidak hanya sebagai pendorong awal tetapi juga sebagai elemen kunci dalam membentuk keberhasilan dan pengalaman belajar siswa (Rahman, 2021).

Siswa memegang peran sentral sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai efektivitas dalam mendidik siswa, seorang guru harus mampu membangun komunikasi yang baik dan memiliki keterampilan untuk menginspirasi serta menjaga siswa tetap termotivasi dalam proses belajar. Guru tidak hanya menjadi penyampai ilmu semata, tetapi juga harus menggambarkan peran sebagai figur orang tua, rekan sebaya, dan sahabat bagi siswa. Dalam konteks ini, guru menjadi lebih dari sekadar pendidik ia juga berperan sebagai wadah tempat siswa dapat mencurahkan permasalahan atau kekhawatiran yang mungkin tidak mereka bagikan dengan orang tua. Beberapa siswa mungkin menghadapi kesulitan untuk membuka diri kepada orang tua mereka, dan di sinilah peran guru sebagai pendengar yang empatik dan pembimbing

menjadi sangat penting. Kasih sayang dan perhatian yang diberikan oleh seorang guru dapat menjadi motivasi yang kuat bagi siswa untuk merasa dihargai dan termotivasi untuk meraih prestasi yang lebih baik dalam proses pembelajaran (Bariyah et al., 2023). Dengan memainkan peran ini, seorang guru tidak hanya membentuk karakter siswa tetapi juga memberikan dampak positif pada perkembangan mereka secara holistik.

Guru memiliki peran penting dalam menyediakan fasilitas belajar dan menciptakan suasana yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga penuh semangat dan tidak membosankan. Sebuah kelas yang dirancang untuk memberikan suasana yang bebas dari rasa khawatir, di mana siswa merasa nyaman untuk berpartisipasi dan mengemukakan pendapat langsung, menciptakan fondasi yang kokoh bagi perkembangan dan pertumbuhan mereka. Saat siswa merasakan kegembiraan, semangat, ketenangan, dan keberanian untuk menyampaikan pendapat, hal ini bukan hanya mendukung pertumbuhan akademis mereka tetapi juga membentuk karakter yang mampu beradaptasi dan menghadapi berbagai tantangan di era globalisasi (Haluti et al., 2023). Guru yang berhasil menciptakan lingkungan belajar seperti ini membantu siswa untuk merasa terlibat, termotivasi, dan bersemangat dalam mengeksplorasi pembelajaran. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, guru membantu membentuk kepercayaan diri mereka dan memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan keterampilan sosial serta kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, menciptakan atmosfer positif dan mendukung adalah kunci bagi guru dalam membantu siswa berkembang menjadi individu yang mampu mengatasi perubahan dan tantangan yang dihadapi dalam era globalisasi.

Hasil Penelitian sebelumnya (Wulandari et al., 2023) model pembelajaran Problem Based Learning secara efektif mampu meningkatkan motivasi belajar IPA siswa. (Biologi et al., 2023) Penerapan model pembelajaran tersebut berdampak positif terhadap motivasi dan aktifitas belajar siswa. (Israil, 2019) Penerapan model pembelajaran Coperatife learning tipe STAD dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

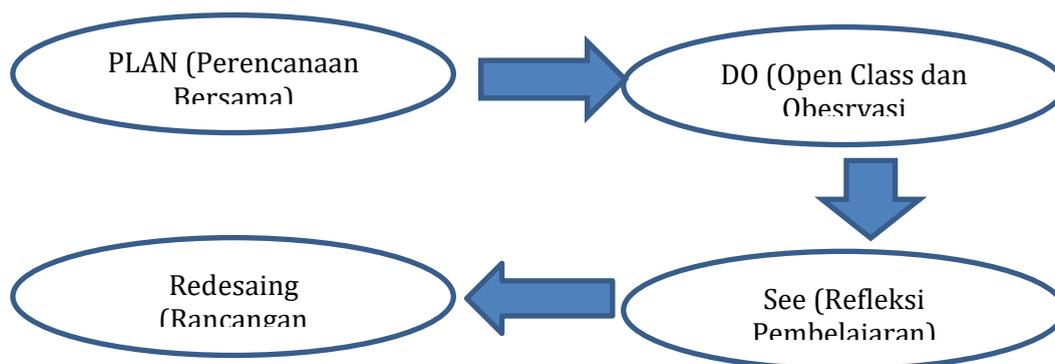
Perbedaan yang signifikan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada pendekatan yang diambil dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menekankan penerapan metode pembelajaran fun learning oleh guru, yang bertujuan untuk mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen yang menarik dan menghibur dalam pembelajaran, guru bertujuan untuk memperbaiki pengalaman belajar siswa, yang mungkin terasa membosankan sebelumnya. Guru dalam penelitian ini juga memanfaatkan media pembelajaran audio visual untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa. Penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran dan memberikan dimensi visual yang memperkaya pengalaman belajar. Melalui pendekatan ini, guru tidak hanya mengekspos siswa pada informasi, tetapi juga memastikan pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Penelitian ini dianggap penting karena menunjukkan evolusi dalam peran guru, di mana tidak hanya cukup memberikan penjelasan berdasarkan buku teks, melainkan guru juga bertanggung jawab untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan menyajikan pembelajaran yang menarik dan memotivasi, guru menciptakan lingkungan belajar yang positif dan berkontribusi pada kebahagiaan siswa selama proses belajar. Dengan demikian, penelitian ini memfokuskan pada kualitas pembelajaran dan pengajaran, melebihi sekadar penyampaian informasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas penerapan metode fun learning yang didukung oleh media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Fokus utama penelitian ini adalah untuk memahami peran krusial guru dalam menerapkan metode fun learning dengan menggunakan media audio visual sebagai upaya meningkatkan motivasi siswa. Pemahaman akan peran guru sebagai faktor eksternal yang memengaruhi motivasi siswa diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Penerapan metode pembelajaran tersebut di dalam kelas memiliki tujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga siswa tidak

merasa bosan dan dapat dengan mudah memahami setiap mata pelajaran. Keberhasilan penerapan metode ini diharapkan akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan memicu keinginan siswa untuk aktif terlibat dalam proses belajar. Penelitian ini dilakukan secara khusus di kelas 1 di SDN 6 Baubau, menempatkan perhatian pada tingkat kelas yang mendasar sebagai fondasi bagi pengembangan sikap positif terhadap pembelajaran di masa mendatang.

METODE

Program KDS ini dilaksanakan dalam 4 tahapan selama 4 bulan dari Juli -Oktober 2023. Tahapan tersebut adalah pelaksanaan kegiatan kemitraan di sekolah dalam melaksanakan berbagai aktivitas dengan pola Lesson Study for Learning Community (LSLC), yang meliputi PLAN (Dosen dan guru mitra melakukan analisis pembelajaran di sekolah mitra, menyusun Chapter Design, dan Lesson Design yang dipilih oleh guru masing-masing). Kegiatan DO (Guru model melaksanakan pembelajaran dan peserta lainnya sebagai pengamat.). Kegiatan See (Guru model, pengamat, pakar, melakukan refleksi pembelajaran dengan mengutamakan lesson learned dari kegiatan ini). Dan Redesaing (Dari hasil diskusi, guru mitra melakukan redesign pembelajaran untuk penyempurnaan perencanaan pembelajaran selanjutnya). Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 6 Baubau Kelas I dengan guru model Ibu Cici Arfin, S. Pd dan diamati oleh 8 orang (dosen, guru mitra, dan mahasiswa). Langkah-langkah implementasi untuk mencapai tujuan yang dicanangkan dalam program KDS ini meliputi:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program KDS ini direncanakan melalui beberapa fase. Pada bulan Juli 2023, Tahap In-Class Training dijalankan, melibatkan 50 dosen penerima Hibah Program KDS 2023. Kegiatan ini dilakukan secara daring untuk memberikan persiapan pelaksanaan di sekolah mitra. Langkah berikutnya adalah Out-Class Training, di mana dosen dan guru di Sekolah Dasar berkolaborasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Mereka menerapkan pola Lesson Study for Learning Community (LSLC) dengan langkah-langkah Plan, Do, See, dan Redesign pada setiap siklusnya. Keseluruhannya, setiap guru setuju untuk melakukan Open Class, menjalankan kegiatan di sekolah sebanyak 4 siklus sesuai dengan jenjang dan topik masing-masing guru.

Artikel ini akan fokus melaporkan kegiatan Siklus 1 yang dijalankan oleh guru model dari kelas I SDN 6 Baubau. Kegiatan dalam satu siklus mencakup penggalan masalah pembelajaran, penyusunan Rencana pembelajaran, pengembangan perangkat pelaksanaan dan pengamatan pembelajaran, refleksi pembelajaran, serta penyusunan tindak lanjut. Berikut ini adalah detail pelaksanaan dan hasil kegiatan tersebut.



Gambar 1. Kegiatan Penggalian masalah pembelajaran

Kegiatan PLAN

Rencana kegiatan bersama (Plan) dimulai dengan melakukan analisis pembelajaran di SDN 6 Baubau. Dari hasil diskusi mengenai masalah pembelajaran, terungkap beberapa permasalahan yang telah muncul di kelas, seperti rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar. Beberapa kendala yang berasal dari pihak guru juga teridentifikasi, seperti belum tertatanya perangkat pembelajaran (RPP, modul, media), penerapan metode yang kurang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, keterbatasan media (LCD) untuk membuat pembelajaran lebih menarik, ketidakjelasan langkah pembelajaran, dan masalah pengelolaan kelas.



Dari rangkaian permasalahan tersebut, guru mitra dan dosen menentukan fokus permasalahan yaitu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode fun learning berbantuan media audio visual.

Kegiatan DO

Guru model kelas 1, Ibu Cici Arfin, S.Pd., bertanggung jawab untuk melaksanakan kegiatan Open Class dan observasi. Berdasarkan kesepakatan dengan para guru mitra, solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran adalah menerapkan metode fun learning dengan dukungan media audio visual. Proses implementasi kegiatan DO (Open Class dan observasi) ini melibatkan beberapa tahapan, termasuk menyusun perencanaan pembelajaran dengan langkah-langkah seperti menetapkan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi pencapaian pembelajaran, dan menentukan penggunaan media audio visual. Pembelajaran diawali dengan memberikan kegiatan pemanasan (ice breaking) agar siswa menjadi bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru

kemudian menampilkan media pembelajaran audio visual, menyampaikan materi, dan mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk mengukur pemahaman mereka selama pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui pemberian soal dan penilaian. Pada akhir pembelajaran, siswa diberikan motivasi sebagai bagian dari rangkaian kegiatan.



Gambar 3. Kegiatan DO

Dari pelaksanaan kegiatan DO tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode fun learning dengan dukungan media audio visual mampu memberikan variasi pada kegiatan pembelajaran. Variasi ini melibatkan pembelajaran individu sebelum kelas dimulai, penguatan materi oleh guru di dalam kelas, latihan secara kolaboratif, dan penguatan individu melalui penugasan di luar kelas (out-class activity). Meskipun demikian, mengingat partisipasi siswa dalam pembelajaran belum optimal, guru perlu terus berupaya dengan berbagai pendekatan untuk mempersiapkan siswa dalam proses belajar. Hasil pengamatan dari para pengamat dilaporkan dalam rangkaian kegiatan See (refleksi).

Kegiatan See

Kegiatan refleksi pembelajaran dilakukan pasca Open Class dan dihadiri oleh dosen, guru mitra, kepala sekolah, serta guru tamu dari mata pelajaran lain. Tahapan awal melibatkan guru model yang berbagi pengalaman dan pencapaian pembelajarannya. Setelah itu, setiap pengamat diberikan kesempatan untuk menyampaikan pengamatan mereka terkait bagaimana siswa mengikuti proses belajar. Secara keseluruhan, hasil pengamatan menunjukkan apresiasi terhadap kualitas pembelajaran yang diimplementasikan. Guru model berhasil menciptakan kelas yang dinamis, dengan sebagian besar siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.



Hasil refleksi dari kegiatan pembelajaran kemudian menjadi landasan untuk melakukan perbaikan dalam proses pengajaran, baik untuk kelas seajar maupun materi lanjutan oleh guru model. Selain itu, hasil refleksi ini juga menjadi dasar perbaikan untuk siklus-siklus berikutnya yang diadopsi oleh guru mitra lainnya.

Kegiatan REDESIGN

Kegiatan redesign pembelajaran dilakukan dengan dua pola yaitu melakukan perbaikan pada rancangan selanjutnya.



Gambar 5. Kegiatan Redesign

Pembahasan

Dalam serangkaian kegiatan Lesson Study for Learning Community (LSLC), guru dan dosen bekerja sama secara kolaboratif dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Proses pembelajaran mengidentifikasi sejumlah masalah dan sumber masalah yang muncul dalam ruang kelas. Dari berbagai permasalahan yang didiskusikan, fokus kegiatan diarahkan pada keaktifan siswa, kesiapan berpartisipasi, kolaborasi, dan komunikasi. Berdasarkan penelitian terhadap masalah-masalah tersebut, kesepakatan dicapai untuk menyelesaikannya dengan menerapkan metode fun learning berbantuan media audio visual. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pemahaman bahwa pembelajaran mencapai tingkat optimal ketika siswa dapat berkolaborasi dan saling membantu menyelesaikan masalah pembelajaran menjadi dasar untuk merancang kegiatan kolaboratif. Harapannya, kegiatan ini dapat memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Melalui serangkaian kegiatan yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa telah berhasil menghasilkan media pembelajaran berbasis ICT, RPP Redesain, dan modul ajar. Semua ini terwujud berkat kolaborasi antara guru mitra dan dosen yang terlibat dalam kegiatan KDS. Penerapan metode kolaboratif ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dampak positif dari kegiatan tersebut tidak hanya terbatas pada peningkatan motivasi, melainkan juga mencakup peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Penerapan metode fun learning dengan dukungan media audio visual menjadi kunci kesuksesan dalam mencapai tujuan tersebut. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini tidak terlepas dari adanya kerjasama dan kolaborasi yang erat antara dosen, guru, dan mahasiswa. Sinergi di antara ketiganya memberikan kontribusi besar terhadap pencapaian hasil yang memuaskan. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode fun learning berbantuan media audio visual bukan hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga berdampak positif pada hasil belajar mereka. Kolaborasi yang kuat di antara pihak terlibat menjadi kunci keberhasilan dalam mencapai perbaikan signifikan dalam konteks pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada (1) Direktorat Sumber Daya Kemendikbudristek sebagai penyelenggara kegiatan KDS; (2) LPDP sebagai penyandang dana kegiatan, (3) Universitas Muhammadiyah Buton dan (4) SDN 6 Baubau atas dukungan terselenggaranya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bariyah, A., Jannah, M., & Ruwaida, H. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 572–582. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4604>
- Biologi, P., Man, D. I., & Tengah, H. (2023). *EVALUASI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI IPA*

DALAM. 2(1), 22–32.

- Haluti, F., Ali, N., Jumahir, J., Saleh, S. K., & Wahyuni, N. (2023). Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Era Modernisasi. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 211. <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.2467>
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). * Dosen Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 25–33.
- Israil, I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kayangan. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 5(2), 117. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i2.1807>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514–3525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2667>
- Wulandari, A., Parenrengi, S., & Tune, I. L. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan*, 2(2), 225. <https://doi.org/10.59562/progresif.v2i2.30424>