UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS MENGGUNAKAN GAME TEBAK GAMBAR PADA PESERTA DIDIK KELAS VI SDN 066050 MEDAN

Ledy Chintia Marbun[1], Feri Haryati,[2], dan Roma Ulinta Saragih,[3]
PPG PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
ledichintia@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to increase the science and science learning motivation of class VI students. This research uses a qualitative approach. The types of Classroom Action Research (PTK) Kemmis & Mc Tggart model are planning, action, observation and reflection. The subjects of this research were all class VI students at SDN 060650 Medan, totaling 21 students, consisting of 7 girls and 14 boys. The focus of this research is to increase students' learning motivation. The results of this research show that the picture guessing game can increase student motivation. Judging from the implementation of actions in learning from initial observations, it was found that the average level of student motivation in cycle I was 66.04 complete for 7 students or 33.33%, and not yet complete. there were 14 students or 66.66%. experienced an increase in cycle II with an average of 84.37, there were 18 students or 87.5% complete and 3 students or 12.5% had not yet completed, thus there was an increase in student learning motivation. Student learning motivation in cycle II has met the success indicators because ≥ 75% have reached the KKM.

Keywords: Learning Motivation, Picture Guessing Games

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar IPAS peserta didik kelas VI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & Mc Tggart yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN 060650 Medan yang berjumlah 21 siswa, terdiri dari 7 Perempuan dan 14 laki-laki. Fokus penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa dengan adanya game tebak gambar dapat meningkatkan motivasi siswa, dilihat dari pelaksanaan tindakan pada pembelajaran dari observasi awal didapat tingkat motivasi siswa pada siklus I rata-rata adalah 66,04 ketuntasan 7 siswa atau 33,33% , dan belum tuntas ada 14 siswa atau 66,66%. mengalami peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 84,37, ketuntasan ada 18 siswa atau 87,5% dan yang belum tuntas ada 3 siswa atau 12,5% dengan demikian ada peningkatan motivasi belajar siswa meningkat. Motivasi belajar siswa pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan karena ≥ 75% sudah mencapai KKM.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Game Tebak Gambar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat pentin dan mutlak diperlukan oleh anak-anak Indonesia serta merupakan sarana untuk menumbuhkan dan mengembangkan

potensi seseorang untuk bekal dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Hal ini sesuai dengan tujuan negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar tahun 1945 alinea ke empat. Menurut Tuasalamony, et. al., (2020) mengemukakan bahwa Pendidikan adalah suatu rangkaian atau proses memperoleh ilmu dan memperbaiki diri yang dilakukan oleh manusia secara berkelanjutan, dimana manusia tidak terlepas dari keterbatasan dan kekurangan yang dimilikinya, oleh karena itu manusia harus berproses seperti dalam memperoleh pengetahuan atau ilmu yaitu melalui Pendidikan. Jika diperhatikan pendidikan masih kurang dalam pelayanan proses pembelajaran di sekolah. Oleh sebab itu, keterampilan seorang guru perlu dikembangkan dan dimaksimalkan dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Rendahnya mutu pendidikan dalam pembelajaran dapat disebabkan kurang efektifnya proses pembelajaran. Hal ini dapat berasal dari siswa, guru, sarana prasarana yang kurang memadai, minat dan motivasi yang rendah, akan menyebabkan pembelajaran kurang efektif.

Game online menurut seorang psikolog yaitu Rahmat yang mengatakan bahwa bermain game online sangatlah menyenangkan namun apabila kita mengetahui dalam memainkannya, game online memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya ini dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain game, selain itu macam-macam game tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain bila pemain tidak bisa mengontrol dirinya sendiri, ia akan jadi lupa diri dan jadi lupa belajar, bahkan saat belajar pun ia malah mengingat-ingat permainan game. Game online merupakan hiburan dan permainan interaktif yang dituangkan dalam layar video (Gunter, 1998).

Berdasarkan hasil observasi awal penulis pada kelas VI SDN 066050 melakukan pengamatan pada proses pembelajaran di kelas yang menunjukkan dalam pembelajaran IPAS bahwa motivasi untuk belajar dan hasil belajarnya masih rendah. Faktanya, hasil belajar masih rendah, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan, yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPAS kurang menarik dan kurang kondusif.
2. Guru kurang bervariasi dalam pembelajaran dikelas.
3. Kurangnya motivasi siswa saat belajar

Pada proses pembelajaran sering kali guru mendapatkan kendala jadi diharapkan guru untuk menggunakan metode-metode pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga siswa merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran hendaknya dipilih sesuai dengan

minat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Hakikat motivasi belajar yaitu dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya pada beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Sehingga dapat diartikan bahwa jika siswa memiliki motivasi dalam belajar maka siswa akan lebih mudah dalam mengikuti pelajaran.

Pada kenyataannya, motivasi belajar siswa kelas VI SDN 066050 Medan masih belum maksimal. Hal tersebut disebabkan karena guru belum menggunakan metode yang dapat membangkitkan minat siswa selama pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan Game Tebak Gambar. Hal yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh dua faktor yaitu aspek guru dan siswa. Adapun aspek guru yaitu; (1) guru kurang mengaktifkan siswa untuk mengajukan pertanyaan; (2) guru kurang mengaktifkan siswa untuk membuat ringkasan setelah membaca; dan (3) guru kurang memberikan kesempatan pada siswa dalam mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, diperlukan adanya solusi dalam mengatasi masalah tersebut. Apabila tidak segera diatasi akan mempengaruhi siswa, guru, dan bahkan sekolah, sehingga berdampak pada motivasi belajar siswa rendah. Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 066050 Medan dapat dilakukan dengan adanya perubahan pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Peran guru sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Faktor guru sangat berpengaruh dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mengidentifikasi dan memilih model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada muatan IPAS. Salah satu hal baru pembelajaran yang dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VI yakni dengan menerapkan game tebak gambar.

Game online didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permaianan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya. Dengan dasar inilah peneliti mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Game Tebak Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VI SDN 066050 Medan”.

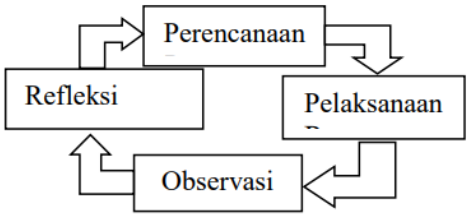
B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto (2017: 1) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil penelitian, yang melakukan PTK

dikelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang memperbaiki masalah-masalah yang ada pada proses pembelajaran atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang ada di kelas sesuai dengan sistematika penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tiga buah kata yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Penelitian: Penelitian menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan metodologi tertentu untuk memperoleh data dalam meningkatkan mutu suatu yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
b. Tindakan: Tindakan menunjukkan suatu gerak kegiatan dalam hal ini adanya siklus yang terjadi secara berulang-ulang dengan tujuan tertentu.
c. Kelas : Kelas yang dimaksud dalam konsep pendidikan dan pengajaran adalah sekelompok peserta didik yang dalam waktu yang sama, belajar hal yang sama dari pendidik yang sama pula (Suharsimi Arikunto dkk, 2017: 2)

Adaptasi bagan siklus Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto dengan proses pelaksanaan PTK secara bertahap yaitu; perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1: adaptasi bagan siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pada tahap perencanaan peneliti menganalisis kurikulum untuk mengetahui materi yang akan disampaikan kepada siswa, menyusun modul ajar kurikulum merdeka, membuat lembar observasi guru dan siswa, menyusun lembar kerja peserta didik (LKPD), dan tes akhir siklus. Pada tahap pelaksanaan, dilaksanakannya di kelas dengan menerapkan Game Tebak Gambar tentang materi IPAS yaitu sistem saraf. Pada kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh guru yang mengajar di kelas VI SDN 066050 Medan.

Pada tahap pengamatan merupakan tahap yang dilaksanakan oleh observer atau pengamatan yang bertugas untuk mengamati bagaimana kegiatan pembelajaran yang berada di kelas dengan tujuan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data sesuai dengan penelitian tindakan kelas. Hal yang diamati adalah aktivitas siswa dalam berpikir materi yang diberikan, merespon, bertanya, mengerjakan LKPD, dan tugas yang diberikan oleh guru (dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru). Sedangkan pada aktivitas guru yang diamati adalah berupa interaksi guru dengan siswa merespon pendapat yang diberikan

oleh siswa, membantu siswa yang sulit dalam memahami materi, dan melihat kerja siswa dengan menerapkan game tebak gambar.

Subjek pada penelitian siswa kelas VISDN 066050. Adapun jumlah siswa yang dijadikan subjek penelitian ini berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 7 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari :

1. Observasi : Observasi dilakukan kepada siswa kelas VI SDN 066050 Medan dengan mengamati langsung kegiatan yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran.
2. Angket : Angket ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan game tebak gambar.

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dengan tiga cara yakni kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hari kamis, 20 Juni 2024 dengan alokasi waktu 1 jam 10 menit (2JP) pelajaran yaitu pukul 08.55 - 10.20 WIB. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat, 28 maret 2024, pembelajaran dilaksanakan selama 1 jam 10 menit pelajaran yaitu pukul 08.20 – 09.30 WIB. Telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di SDN 066050 Medan.

Hasil Siklus I

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, dikarenakan pada siklus I motivasi dan hasil pembelajaran siswa belum mencapai taraf keberhasilan, pada siklus II proses motivasi dan hasil pembelajaran siswa telah meningkat. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi.

Tabel 1 Data Hasil Motivasi Belajar Siswa

No	Motivasi Belajar Siswa	Siklus 1
1.	Nilai rata-rata	66,04
2.	Nilai Tertinggi	85
3.	Nilai Terendah	50
4.	Ketuntasan	33,33%
5.	Ketidaktuntasan	66,66%

Berdasarkan hasil dari tabel diatas diperoleh data siswa yang belum memenuhi KKM sebesar 66,66% dan yang telah memenuhi KKM sebesar 33,33%. Nilai tertinggi adalah 85 sedangkan nilai terendah adalah 50 dengan ratarata nilainya yaitu 66,04. Hal ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk melaksanakan siklus 2 agar lebih matang dalam pelaksanaannya sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada pembelaaran IPA di kelas IV, peningkatan nilai belajar ini belum memenuhi kriteria keberhasilan, karena hasil yang diperoleh belum mencapai 75% dari jumlah siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan

Minimum. Oleh karena itu peneliti melanjutkan pada silklus II.

1. Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

Observasi pelaksanaan pembelajaran guru juga dilakukan dari awal sampai akhir pertemuan pembelajaran. Adapun hasil observasi pelaksanaan pembelajaran guru berupa deskripsi sebagai berikut: Pada pertemuan pertama dan kedua guru melaksanakan pembelajaran sudah sesuai dengan modul ajar yang disusun dengan peneliti. Guru membimbing siswa untuk membangun pengetahuan dengan baik, yaitu dengan memberi kesempatan pada siswa untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Diakhir pembelajaran guru mengulang materi pelajaran sebelum siswa mengerjakan soal evaluasi. Guru juga sudah melakukan penilaian selama proses pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Refleksi Siklus I

No	Temuan	Perbaikan
1.	Beberapa siswa saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak yang menggangu teman sebangkunya	Sebelum pembelajaran dimulai, guru memisahkan siswa yang menggangu temannya
2.	Dalam kegiatan kelompok tanggung jawab individu masih kurang, hanya yang siswa yang mengerti yang mengerjakannya dan siswa lainnya hanya menunggu perintah dari gurunya	Sebelum mengerjakan tugas guru memberikan petunjuk untuk mengarahkan siswa. Guru kemudian menjelaskan kembali penggunaan media game tebak gambar
3.	Terdapat siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran	Memberikan tugas kepada siswa sebagai ketua kelompok dalam mengerjakan tugas

Peningkatan motivasi belajar pada siklus 1 sudah terlihat, akan tetapi masih belum begitu optimal, masih terdapat siswa yang belum mencapai batas KKM yang sudah ditentukan. Pada saat proses pembelajaran, sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran sudah cukup antusias, akan tetapi ada juga beberapa siswa yang tidak mau mencari tau tentang tugasnya dan suka menggangu teman lainnya seperti pada tabel diatas. Dalam kegiatan kelompok tanggung jawab individu masih kurang karena hanya siswa yang mampu yang mengerjakan soal dan siswa lainnya hanya menunggu perintah dari guru dalam

mengerjakan tugas kelompok. Langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran sudah dilakukan. Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan kegiatan pembelajaran pada siklus I, pada saat proses pembelajaran guru membagikan media pembelajaran yaitu game tebak gambar sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

Dilihat dari hasil refleksi, maka diperlukan adanya siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I sehingga motivasi belajar lebih meningkat. Pada hari Jumat, 28 maret 2024, pembelajaran dilaksanakan selama 1 jam 10 menit pelajaran yaitu pukul 08.20 – 09.30 WIB. Telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di SDN 066050 Medan dan inilah hasil sebagai berikut.

Tabel 3 Data Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Motivasi Belajar Siswa	Siklus 1
1.	Nilai rata-rata	84,37
2.	Nilai Tertinggi	95
3.	Nilai Terendah	65
4.	Ketuntasan	87,50%
5.	Ketidaktuntasan	12,50%

Berdasarkan hasil tabel di atas diperoleh data bahwa nilai rata-rata siswa 84,37. Siswa yang belum memenuhi KKM adalah sebesar 12,3% dan yang sudah memenuhi KKM adalah sebesar 87,5%. Hal ini merupakan renspon yang positif dengan adanya penerapan konsep mata pelajaran IPAS di kelas VIdengan menggunakan media gambar. Nilai hasil belajar yang diperoleh siswa juga meningkat dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 65. Peningkatan hasil belajar ini dikarenakan siswa yang antusias dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan game tebak gambar, mereka menjadi aktif saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan penelitian telah tercapai dan tindakan pada siklus 2 ini mendapat respon yang lebih positif. Dengan pencapaian sesuai pada indikator keberhasilan penelitian yaitu ≥ 75% siswa mendapat nilai yang memenuhi KKM pada mata pelajaran IPA yaitu 18 siswa.

Hasil yang diperoleh siklus II menunjukkan bahwa 87,5% telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dengan hasil ini penelitian dianggap telah berhasil dan dirasakan cukup dan tidak perlu menambah siklus pelaksanaan penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 066050 Medan, terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yaitu game tebak gambar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, terdapat dampak positif bagi siswa. Penggunaan game tebak gambar dalam pembelajaran memang dibutuhkan siswa untuk membantu secara lebih jelas memahami materi pembelajaran dengan cara mengingat.

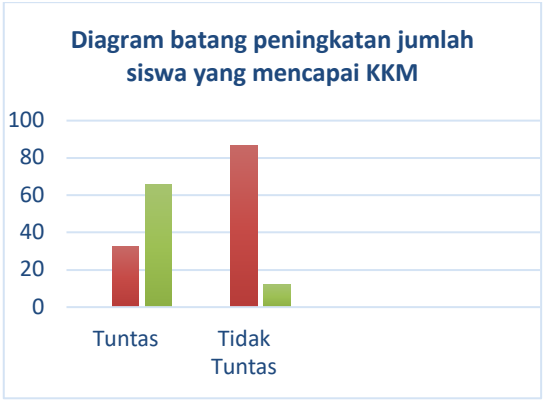
Dengan penggunaan game tebak gambar secara tidak langsung siswa

dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran sehinggga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Terlihat dari hasil tindakan, siswa terlihat bersemangat menjawab soal dalam bentuk game dan sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan game tebak gambar dapat menimbulkan daya tarik dan mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam penelitian ini timbullah motivasi siswa. Sejalan dengan pendapat Warti (Krismony et al., 2020) seseorang dikatakan memiliki motivasi karena adanya suatu kemauan, keinginan, atau kehendak yang muncul dari dalam setiap individu yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu. Tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Jadi dengan menggunakan game tebak gambar, akan menumbuhkan rasa senang terhadap pelajaran yang kemudian rasa senang itu memunculkan berbagai tingkah laku dengan tidak takut dalam mengikuti pembelajaran serta lebih percaya diri dalam mengungkapkan pikiran berdasarkan gambar yang dilihat.

Hal tersebut dapat terlihat pada proses pembelajaran serta meningkatnya nilai motivasi belajar siswa dari siklus I sampai siklus II. Data awal adanya tindakan siklus 1 diperoleh hasil dengan rata-rata 66,04 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50 dan ketuntasan sebesar 33,33% dan ketidaktuntasan 66,66%. Sedangkan pada siklus 2 diperoleh nilai rata-rata kelas yaitu 84,37 dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60, ketuntasan sebesar 87,5% ketidak tuntasan sebesar 12,5%. Hal ini dapat dijadikan bukti bahwa dengan menggunakan game tebak gambar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas VI.

Adapun diagram peningkatan penurunan ketuntasan dan ketidak tuntasan adalah sebagai berikut:



Siklus I Siklus II

Gambar 2. Diagram batang peningkatan jumlah siswa yang telah mencapai KKM

D. Kesimpulan

Simpulan

Peningkatan motivasi belajar siswa dengan game tebak gambar dikelas VI SDN 066050 Medan mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian terbukti bahwa terdapat peningkatan terhadap kondisi awal mulai dari siklus I dan siklus II. Peningkatan motivasi belajar siswa dari kondisi awal ketuntasan sebesar 33,33% meningkat menjadi ketuntasan sebesar 87,5% pada siklus I belum mencapai kriteria kentuntasan minimal (KKM) keberhasilan yang

telah ditentukan. sebelumnya nilai rata-rata siswa 66,04. Sedangkan pada siklus II juga mengalami peningkatan yaitu sebesar 84,37 dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan ≥ 75% sudah mencapai KKM. Peningkatan hasil belajar ini terjadi berkat penggunaan media game tebak gambar, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan game tebak gambar terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 066050 Medan. Dengan hasil yang positif ini, penerapan game tebak gambar ini sangat direkomendasikan untuk pembelajaran IPAS atau pembelajaran yang memerlukan peserta didik untuk mengingat jenis-jenis atau bagian-bagian dari sebuah materi pembelajaran di kelas agar hasil belajar peserta didik dapat terus meningkat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan sebagaimana diuraikan di atas, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut: Bagi para pendidik atau para guru agar pembelajaran dapat terselenggara dengan efektif dan bermakna maka guru harus menggunakan keterampilan mengajar dengan baik. Selain itu dengan memperhatikan penggunaan media, bahan ajar, dan sistem pembelajaran kualitas pembelajaran yang bagus akan dapat tercapai. Diharapkan guru dapat menggunakan media gambar pada pembelajaran IPA. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan membuat perencanaan yang matang terlebih dahulu sebelum melaksanakan penelitian. Selain itu, peneliti dapat mengembangkan hasil penelitian ini sehingga penelitian ini menjadi lebih baik lagi dan bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Didaktika Jurnal Kependidikan, 12, 117–134

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. 2015. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian Dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

B. Uno, Hamzah. 2008. Teori Motivasi dan Pengukurannya, Jakarta:Bumi Aksara.

Elinda, (2015). Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Sisiwa Kelas V Mata Pelajaran IPS Poko Bahasan Kenampakan Wilayah Dan Pembagian Waktu Di Indonesia Di SDN Karangrejo 03 Jember. Skripsi. Universitas Jember.

Krismony, N. P. A., Parmiti, D. P., & Japa, I. G. N. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Mengukur Motivasi Belajar Siswa SD. 3, 249–257.

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia Oleh:April, 29–39.

Suprithatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Siti | 73. 3(1), 73–82.

Yendrizal Jafrri,dkk. (2018). Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. Jurnal Kesehatan Perintis, Vol. 1 No. 1.