

## Penerapan Teori Behavioristik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran

Armi Yustina<sup>1</sup>., Titik Muti'ah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pascasarjana Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia  
Email: armiyustina94@gmail.com

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Diterima: 11-Juni-2023

Disetujui: 23-November-2023

#### Kata Kunci:

Media pembelajaran

Teori behavioristik

Motivasi belajar

### ABSTRAK

**Abstrak:** Dunia Pendidikan terus mengalami perubahan seiring dengan perkembangan teknologi dan informatika. Perubahan memberikan dampak positif dan negatif bagi dunia Pendidikan. Saat ini anak usia sekolah masuk pada generasi Z (2001-2010). Anak generasi Z sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi dan tidak terlepas dari ponsel pintar dan sosial media. Karakteristik generasi Z adalah pembelajaran harus ringkas, praktis dan visual. Penggunaan HP untuk media pembelajaran dapat menjadi salah satu inovasi dalam pembelajaran. Adanya stimulus dari media pembelajaran memberikan respon positif berupa motivasi belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan teori behavioristik yang menitik beratkan pada tingkah laku siswa. Tujuan penelitian adalah penerapan teori behavioristik terhadap motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah deskripsi kualitatif dengan menggunakan instrument penelitian berupa wawancara, kuesioner. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI yang akan mengikuti ujian akhir sekolah di SD Negeri Kiyaran 2. Hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan terhadap motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Dari kondisi awal rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 67 meningkat menjadi 77 pada siklus I dan 85 pada siklus II.

**Abstract:** The world of education continues to change along with the development of technology and informatics. Changes have positive and negative impacts on the world of education. Currently school-age children enter the Z generation (2001-2010). Generation Z children are used to using technology and cannot be separated from smartphones and social media. The characteristic of Generation Z is that learning must be concise, practical and visual. The use of mobile phones for learning media can be one of the innovations in learning. The existence of a stimulus from learning media gives a positive response in the form of student learning motivation. This is in line with behavioristic theory which focuses on student behavior. The research objective is the application of behavioristic theory to students' learning motivation using learning media. The method used is a qualitative description using research instruments in the form of interviews, questionnaires. The subjects of this study were class VI students who would take their final school exams at Kiyaran 2 Public Elementary School. The results of this study were an increase in students' learning motivation by using learning media. From the initial conditions the average student motivation of 67 increased to 77 in cycle I and 85 in cycle II.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

### A. LATAR BELAKANG

Dunia mengalami perubahan dari waktu-waktu sebagai akibat dari kemajuan teknologi dan informasi. Perubahan tersebut memberikan dampak bagi kehidupan manusia, salah satu dampak dirasakan dalam bidang pendidikan. UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Aiman & Muhsam, 2023). Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha manusia untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik, dengan mengoptimalkan potensi dalam diri, memiliki pola pikir yang baik, berakhlak mulia dan mendapatkan pekerjaan layak menuju kesejahteraan hidup. Pendidikan menjadi bekal alat manusia dalam beradaptasi dengan perubahan dan kemajuan jaman (Bria & Muhsam, n.d.).

Berkembangnya jaman memberikan masalah tersendiri dalam bidang pendidikan. Setiap anak dituntut untuk memiliki kecapakan abad 21 seperti bersikap kritis, kreatif dan inovatif, berkolaborasi dan mengkomunikasikan informasi yang diperoleh sesuai perkembangan zaman. Anak usia sekolah saat ini memasuki generasi Z yaitu generasi yang lahir antara tahun 2001 sampai 2010 (Badan Pusat Statistik, 2018). Generasi Z merupakan generasi emas yang menentukan masa depan Indonesia di tahun 2030. Generasi Z memiliki perbedaan yang signifikan dari generasi

sebelumnya karena mereka terbiasa dengan teknologi sejak lahir, cara belajar anak generasi Z pun juga berbeda. Generasi Z memiliki pola belajar mandiri, generasi Z dapat mencari materi dan jawaban dari internet, siswa juga lebih suka materi yang praktis, ringkas, visual dan beragam (Kamal & Khusna, 2023). Meskipun dunia berkembang semakin maju tapi masih ada teori belajar yang tetap relevan sampai saat ini. Salah satunya adalah teori belajar behavioristik.

Teori belajar behavioristik merupakan suatu teori psikologi yang berfokus pada perilaku nyata dan terkait dengan hubungan stimulus-respons (Ismail, 2019). Seseorang telah dianggap belajar apabila mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Pandangan behavioristik mengakui pentingnya masukan atau input yang berupa stimulus dan output berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa misalnya alat peraga, gambar atau charta tertentu dalam rangka membantu belajarnya. Sedangkan respons adalah reaksi siswa terhadap stimulus yang telah diberikan oleh guru tersebut, reaksi ini haruslah dapat diamati dan diukur (Asfar dkk, 2019). Stimulus yang diberikan oleh guru dapat berupa media, metode, pendekatan atau pembiasaan dalam pembelajaran, sedangkan respon adalah reaksi/hasil dari pemberian stimulus yang dirasakan oleh siswa. Menurut Anam dan Dwiyo (2019) Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar itu adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara konkret. Teori belajar behavioristik memiliki ciri-ciri spesifik menurut Rusuli (dalam jurnal elvia, 2019), diantaranya adalah: (1) mementingkan faktor lingkungan, (2) perkembangan tingkah laku seseorang itu tergantung pada belajar, (3) menekankan pada faktor bagian (elemen-elemen dan tidak secara keseluruhan), (4) sifatnya mekanis atau mementingkan reaksi kebiasaankebiasaan, (5) mementingkan masa lalu atau bertinjauan historis artinya segala tingkah lakunya terbentuk karena pengalaman dan latihan. Guru dapat menggunakan berbagai inovasi pembelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa.

Pengalaman yang menyenangkan dapat dilakukan dengan melakukan Inovasi pembelajaran seperti metode, model, atau media pembelajaran. Inovasi pembelajaran tersebut merupakan salah satu stimulus yang dirancang oleh guru sehingga siswa dapat aktif dalam pembelajaran. Selama ini guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, pembelajaran 1 arah, guru menjadi sumber belajar dan berpatokan pada buku, sehingga siswa mudah merasa bosan. Stimulus dalam penelitian ini berupa media pembelajaran ICT yang sesuai dengan perkembangan jaman dan kepribadian generasi Z. Menurut Taufik & Suyatno (dikutip dalam Astuti, 2022) Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan sarana untuk meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya, serta kemungkinan peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran memberi banyak manfaat dalam proses pembelajaran seperti memusatkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar serta memberikan interaksi antar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih "hidup". Media pembelajaran terbagi menjadi 3 macam, visual, audio dan audio visual. Rowntree (dalam jurnal Miftah, 2013) dalam mengemukakan enam fungsi media, yaitu: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak pada tingkah laku siswa salah satunya adalah motivasi.

Motivasi penting dimiliki oleh seorang siswa dan menjadi perhatian bagi guru. Menurut Tasbihah dan Suprijono (2021) motivasi yakni dorongan yang dapat membuat seseorang lebih bersemangat atau antusias dalam melakukan sesuatu termasuk dalam kegiatan belajar. Dengan adanya motivasi belajar siswa menjadi lebih antusias dan aktif sehingga tidak mudah bosan. Motivasi menjadi salah satu penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi mampu mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga dapat memacu prestasi belajar yang tinggi. Hal ini sejalan dengan pemikiran Menurut Muhammad (2017) faktor motivasi punya pengaruh penting dalam pembelajaran, dan motivasi sebagai salah satu faktor penentu hasil belajar siswa, hal tersebut menyebabkan sikap untuk bekerja serta belajar dengan kreatif, inisiatif dan terarah. Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor Amrai, Motlagh, Zalani, & Parhon (2011:) menjelaskan bahwa *motivation is influenced by four factors of context (environment and external stimuli), temper (the internal condition of an organism), goal (goal of behavior, purpose and inclination) and instruments (instruments for achieving the goal)*. Motivasi dipengaruhi oleh empat faktor yaitu konteks (lingkungan dan rangsangan eksternal), sifat/watak (kondisi internal suatu siswa), tujuan (target yang dicapai) dan alat (sarana untuk mencapai tujuan) (Aminah Mursalin & Muhsam, 2021).

Berdasarkan pemaparan diatas tujuan dari penelitian ini penerapan Teori Behavioristik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang berupa stimulus dalam proses pembelajaran memberikan respon positif terhadap tingkah laku siswa dan berdampak pada prestasi belajar siswa.

## B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Daryono (2014), PTK (Penelitian Tindakan Kelas) adalah penelitian yang dilakukan guru kelas melalui kegiatan refleksi dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat. Masalah yang terjadi dikelas memberikan dampak pada motivasi belajar siswa, sehingga diperlukan sebuah tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Instrument penelitian ini berupa non tes seperti pengamatan/observasi, kuesioner dan wawancara. Peneliti melakukan pengamatan sebelum dilakukan tindakan, dilanjutkan dengan wawancara kepada guru dan beberapa siswa (Alokafani et al., 2022). Sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ICT siswa diberikan kuesioner/ angket tentang motivasi belajar siswa sesuai dengan indikator motivasi belajar. Hasil dari kuesioner direkap dan dibahas apakah penggunaan media pembelajaran memberikan dampak pada motivasi belajar siswa (Kenedi & Muhsam, 2023).

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan saat semester II tahun pelajaran 2022/2023 pada siswa kelas VI SD Negeri Kiyaran 2, dengan jumlah siswa 12 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 6 perempuan. Penelitian dilakukan 2 siklus dengan menggunakan siklus PTK dari Kurt Lewin (1992) yang terdiri dari 4 langkah saling berhubungan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, jumlah pembelajaran dalam penelitian ada 4 pertemuan. Target dari penelitian ini adalah meningkatnya motivasi belajar siswa kelas VI menjelang ujian akhir sekolah (Lestari et al., 2015).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan jumlah subyek sebanyak 12 orang. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD yang akan mengikuti ujian akhir sekolah. Pemilihan subyek penelitian ini karena berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru siswa merasa kurang termotivasi dalam pembelajaran, sehingga perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran menjelang ujian akhir sekolah. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah memberikan dampak pada siswa. Seseorang dikatakan belajar jika mengalami proses perubahan tingkah laku sebagai bentuk adanya stimulus dan respon. Hal ini sejalan dengan teori behavioristik yang menekankan pada perubahan tingkah laku karena adanya stimulus dan respon. Perubahan tingkah laku dapat diukur, dinilai dan diamati dengan menggunakan alat ukur atau diamati secara langsung.

Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada siswa selama proses pembelajaran misalnya alat peraga, gambar atau cara tertentu dalam rangka membantu belajarnya. Dalam penelitian ini stimulus yang diberikan oleh peneliti berupa media pembelajaran ICT berbasis kuis yang bernama Quizizz. Sedangkan respons adalah reaksi siswa terhadap stimulus yang telah diberikan oleh guru tersebut, reaksi dapat diamati dan diukur. Respon siswa dalam penelitian ini berupa motivasi siswa yang diukur dengan lembar kuesioner. Penelitian ini mengukur tingkat motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran Quizizz. Sehingga stimulus yang diberikan oleh guru dapat berupa media, metode, pendekatan atau pembiasaan dalam pembelajaran, sedangkan respon adalah reaksi/hasil dari pemberian stimulus yang dirasakan oleh siswa berupa motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran ICT quizizz memberi banyak manfaat dalam proses pembelajaran seperti memusatkan perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar serta memberikan interaksi antar peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih "hidup". Media pembelajaran terbagi menjadi 3 macam, visual, audio dan audio visual. Stimulus pemberian media pembelajaran ICT quizizz menampilkan visual yang menarik bagi siswa dengan perpaduan warna, kombinasi dan gambar sehingga respon perhatian siswa terlihat. Selain itu Quizizz evaluasi pembelajaran dalam bentuk *game* sehingga siswa dapat melihat nilai dan peringkat secara langsung, hal ini memberikan motivasi untuk bersaing dengan teman yang lain.

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, dalam setiap siklus dilihat tingkat motivasi belajar siswa. Pada awal pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran Quizizz diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas VI sebesar 65 yang termasuk dalam kategori "motivasi rendah". Kegiatan penelitian dimulai dengan perencanaan yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti merencanakan penggunaan media pembelajaran ICT Quizizz sebagai stimulus untuk menarik perhatian siswa. Quizizz merupakan platform evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis. Tampilan quizizz yang menarik dengan kombinasi warna dan gambar, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan soal. Sistem kerja quizizz sama seperti saat siswa bermain *game*, siswa dapat melihat peringkat secara langsung dan nilai disetiap soal. Media pembelajaran Quizizz memberikan manfaat untuk dalam proses pembelajaran seperti: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) menyediakan stimulus belajar, 3) mengaktifkan respon siswa, 4) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) menggalakkan latihan yang serasi. Pemilihan Quizizz sebagai bentuk stimulus terhadap siswa dinilai tepat hal ini ditandai dengan respon berupa motivasi belajar siswa yang meningkat.

Tahap kedua adalah tindakan penelitian. Saat menggunakan media pembelajaran Quizizz sebagai bentuk evaluasi terhadap proses pembelajaran yang ada peneliti mengamati respon siswa terhadap penggunaan media

pembalajaran Quizizz. Respon siswa dapat dilihat dan diukur dengan menggunakan lembar kuesioner yang diisi oleh siswa disetiap akhir siklus. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa

<i>keterangan</i>	<i>Rata-rata</i>	<i>Kategori</i>
<i>Kondisi awal</i>	67	Rendah
<i>Siklus I</i>	77	Sedang
<i>Siklus II</i>	85	Tinggi

Berdasarkan tabel rata-rata motivasi belajar siswa di atas, diketahui bahwa adanya pengaruh pemberian stimulus berupa media pembelajaran ICT terhadap respon siswa. Hal ini terbukti dari peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran quizizz. Kondisi awal sebelum menggunakan quizizz nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kelas VI sebesar 67 yang menunjukkan kategori “motivasi rendah”. Penelitian dimulai dengan melakukan pembelajaran pada siklus I diperoleh hasil sebesar 77 yang menunjukkan kategori “motivasi sedang”. Penelitian dilanjutkan pada siklus II yang diperoleh hasil sebesar 85 yang menunjukkan kategori “motivasi tinggi”. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan stimulus media pembelajaran quizizz terhadap respon motivasi belajar siswa kelas VI SD.

Pengamatan dilakukan oleh peneliti saat proses evaluasi dengan menggunakan quizizz berlangsung. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh guru didapat beberapa informasi siswa merasa kesulitan diawal pembelajaran karena penggunaan media quizizz merupakan hal yang baru dalam pembelajaran. Setelah beberapa saat siswa merasa senang dan tertarik karena fitur yang terdapat dalam platform quizizz sama ketika siswa bermain *game* pada HP dengan kombinasi gambar dan warna, memperoleh skor secara langsung dan siswa dapat melihat kenaikan atau penurunan peringkat. Refleksi pada penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan media pembelajara quizizz. Kendala yang dihadapi tidak semua siswa memiliki gadget HP pribadi sehingga ada siswa yang menggunakan HP dan beberapa siswa menggunakan laptop sekolah. Sinyal Wifi berpengaruh terhadap kelancaran pembelajaran, media pembelaran quizizz berupa aplikasi yang membutuhkan sinyal internet untuk menjalankannya. Jika sinyal internet sedang tidak stabil maka soal tidak bisa terbaca dengan baik, hal ini mengakibatkan mental siswa menjadi terganggu, takut jika tertinggal dengan temannya, sehingga mempengaruhi motivasi belajar siswa menurun.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Teori behavioristik memberikan penekan tentang perubahan tingkah laku karena adanya stimulus dan respon. Stimulus dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Quizizz sedangkan respon adalah motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dan diukur melalui lembar kuesioner. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terbukti adanya pengaruh stimulus dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut terbukti dari lembar kuesioner yang diisi oleh siswa dari kondisi awal sebesar 65 meningkat menjadi 77 pada siklus I dan mmeningkat menjadi 85 pada siklus II.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aiman, U., & Muhsam, J. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TANDUR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SDK TUALARAN KABUPATEN MALAKA. 1.
- Alokafani, Y., Muhsam, J., & Arifin. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD MUHAMMADIYAH 1 KOTA KUPANG. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 308–313. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.780>
- Aminah Mursalin, S., & Muhsam, J. (2021). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TAI (TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 103–110. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v2i1.413>
- Amrai, K., Motlagh, S. E., Zalani, H. A., & Parhon, H. (2011). The relationship between academic motivation and academic achievement students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 15, 399-402.
- Anam, M. S., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Malang*.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Halamury, M. F. (2019). Teori Behaviorisme. *Makasar: Program Doktoral Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar*.

- Astuti, D., & Fatimah, S. (2022). Pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di sma negeri 10 palembang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JPE)*, 2(1), 7-16.
- Bria, M. E. K., & Muhsam, J. (n.d.). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA TEMA 8 DAERAH TEMPAT TINGGALKU MELALUI PENDEKATAN EXPLORATORY DISCOVERY KELAS IV SDK BESIKAMA I KABUPATEN MALAKA TAHUN PELAJARAN 2020/202.
- Depdiknas. 2003. UU no 20 Sistem pendidikan nasional. Jakarta: Bumi Aksara
- Ismail, R. N., & Mudjiran, N. (2019). Membangun karakter melalui Implementasi Teori Belajar behavioristik pembelajaran matematika berbasis kecakapan abad 21. *Menara Ilmu*, 13(11).
- Kamal, R., & Khusna, S. (2023). Model PjBL Berbasis Entrepreneurship pada Pembelajaran Tematik Materi Koperasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Membentuk Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(1), 34. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v6i1.12538>
- Kenedi, & Muhsam, J. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CONNECTINGORGANIZING REFLECTING DAN EXTENDING (CORE) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V DI SDN OEBA 3 KUPANG. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 429–436. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.851>
- Lestari, I., Nurmilawati, M., & Santoso, A. M. (2015). PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN SIKAP SOSIAL PESERTA DIDIK KELAS VIII.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97.
- Tasbihah, N. L., & Suprijono, A. (2021). Pengaruh pembelajaran daring berbasis media virtual tour to museum terhadap motivasi siswa belajar IPS di kelas VIII SMPN 1 Gresik. *Dialektika Pendidikan Ips*, 1(1), 16-25.