

PENERAPAN PERMAINAN MONOSEAN GO UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS VI SD NEGERI 060913 MEDAN

The Implementation of the Monosean Go Game to Increase Social Studies Learning Motivation of Grade VI Students at SD Negeri 060913 Medan

Siti Syafrida Rahmi¹, Rahmad Mushlihuddin², Zulia Maronipta³

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara; ³SD Negeri 060913 Medan
syafridaarahmii1123@gmail.com rahmatmushlihuddin@umsu.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 11, 2025	May 4, 2025	May 19, 2025	May 24, 2025

Abstract

This study is motivated by the limited research on game-based learning media, despite its significant impact on student engagement and motivation, particularly in social studies (IPS) education. The study aims to assess the effectiveness of the educational game Monosean Go in enhancing the learning motivation of sixth-grade students in IPS. The method used is Classroom Action Research (CAR), conducted over two cycles with a sample of 20 students selected through purposive sampling. Data were collected through observation sheets, motivation questionnaires, and documentation, and analyzed descriptively using percentage techniques. The results show an increase in student learning motivation from 59% (low category) in the initial condition to 67% (moderate category) in Cycle I, and reaching 86% (very high category) in Cycle II. These findings support learning motivation theories that emphasize the importance of interactive, student-centered learning. The study concludes that the Monosean Go game is effective in enhancing student learning motivation. Its implications include

contributing to the literature on game-based learning and offering practical recommendations for teachers to integrate contextual learning media to create more engaging and meaningful learning experiences. The study also opens opportunities for further research on the long-term impact and adaptation of similar games in different subjects and educational levels.

Keywords: Monosean Go; Educational Games; Learning Motivation; Social Studies Education; Interactive Media

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya studi tentang media pembelajaran berbasis permainan, meskipun pendekatan ini memiliki dampak signifikan terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas permainan edukatif *Monosean Go* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan sampel sebanyak 20 siswa yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, angket motivasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dari 59% (kategori rendah) pada kondisi awal menjadi 67% (kategori sedang) pada siklus I, dan mencapai 86% (kategori sangat tinggi) pada siklus II. Temuan ini mendukung teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya pembelajaran interaktif dan berpusat pada siswa. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa permainan *Monosean Go* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi penelitian mencakup kontribusi terhadap penguatan literatur mengenai pembelajaran berbasis permainan, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran kontekstual guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian ini juga membuka peluang untuk studi lanjutan mengenai dampak jangka panjang dan adaptasi permainan serupa pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda.

Kata Kunci: *Monosean Go*; Permainan Edukatif; Motivasi Belajar; Pembelajaran IPS; Media Interaktif

PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 060913 Medan. Secara nasional, berbagai studi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS sering dianggap membosankan karena bersifat teoritis dan berorientasi pada hafalan,

serta minim variasi media (Pratiwi et al., 2023). Padahal, IPS berperan penting dalam membentuk wawasan kebangsaan dan sosial siswa sejak dini (Suarti et al., 2023). Temuan dari observasi awal peneliti memperkuat isu ini, di mana sebagian besar siswa menunjukkan ketidaktertarikan dan rendahnya partisipasi dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivistik, motivasi belajar dapat ditumbuhkan melalui pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan menyenangkan (Mubarok et al., 2024). Nurul Hidayah menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku, secara umum dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Hidayah & Hermansyah, 2016). (Rahman, 2021) menambahkan bahwa motivasi belajar sangat diperlukan dalam kegiatan belajar karena tanpa motivasi, seseorang tidak akan mungkin melakukan kegiatan belajar dengan baik. (Winkel, 2009) mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar tersebut.

Peneliti memandang bahwa media permainan berbasis Monopoli yang dimodifikasi menjadi *Monosean Go* dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar IPS karena melibatkan unsur interaksi, strategi, serta pengetahuan geografis dan budaya ASEAN. Beberapa penelitian terdahulu seperti oleh (Rohali et al., 2024) dan (Fitrianingtyas et al., 2023) telah membuktikan bahwa permainan Monopoli efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, namun belum banyak yang meneliti secara spesifik pengaruhnya terhadap motivasi belajar dalam konteks IPS dan muatan regional ASEAN di sekolah dasar. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mengembangkan permainan Monopoli berbasis ASEAN serta mengukurnya melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas.

Kajian ini berkontribusi dalam memperkuat pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas serta mendukung teori motivasi belajar dari (Schunk et al., 2012), yang menyatakan bahwa aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan keterlibatan dan daya juang siswa. Selain itu, permainan edukatif memungkinkan integrasi aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu pengalaman belajar yang utuh. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penerapan permainan *Monosean Go* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VI SD Negeri 060913 Medan

tentang seberapa besar pengaruh media tersebut terhadap peningkatan motivasi belajar siswa secara klasikal dan individu.

METODE

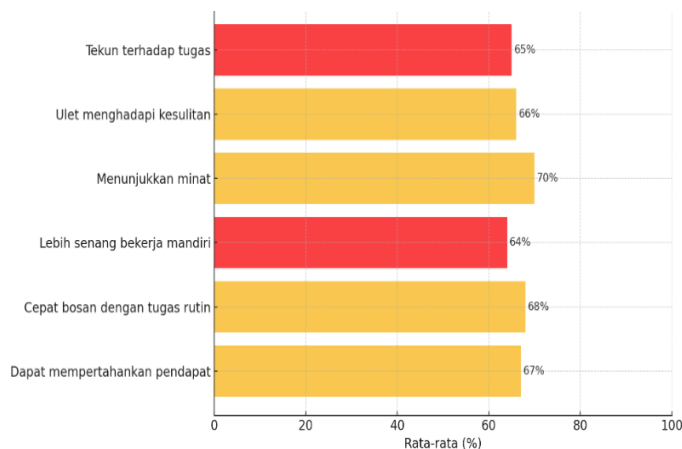
Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat kualitatif deskriptif dengan pendekatan kolaboratif antara peneliti dan guru kelas (Arikunto, 2019). Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan permainan *Monosean Go* sebagai media pembelajaran IPS. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Prihantoro & Hidayat, 2019). Proses ini berlangsung selama dua bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 tepatnya Januari hingga Februari 2025.

Partisipan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 060913 Medan yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling (Sugiyono, 2019) karena peneliti memilih subjek yang dianggap relevan dan mengalami langsung permasalahan pembelajaran yang diteliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket motivasi belajar siswa yang disusun berdasarkan indikator dari teori motivasi belajar, lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi foto kegiatan (Abubakar, 2021). Validitas instrumen diuji melalui expert judgement (Kontogianni et al., 2015) dan hasilnya menunjukkan bahwa instrumen layak digunakan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil angket dan observasi. Peningkatan motivasi belajar siswa diukur berdasarkan kriteria ketuntasan yang ditentukan, dengan interpretasi kategori sangat rendah sampai sangat tinggi. Analisis reflektif digunakan untuk menentukan efektivitas tindakan pada setiap siklus.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi *Negara-Negara ASEAN* melalui penggunaan media pembelajaran monopoli. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan

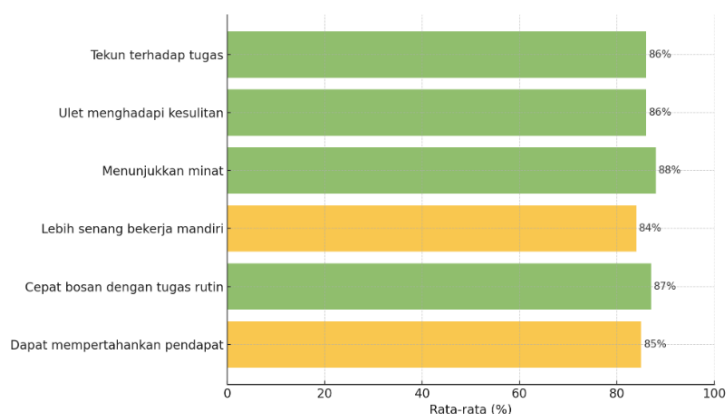
refleksi. Pada siklus I, motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah hingga sedang.



Grafik 1. Motivasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas VI Siklus I

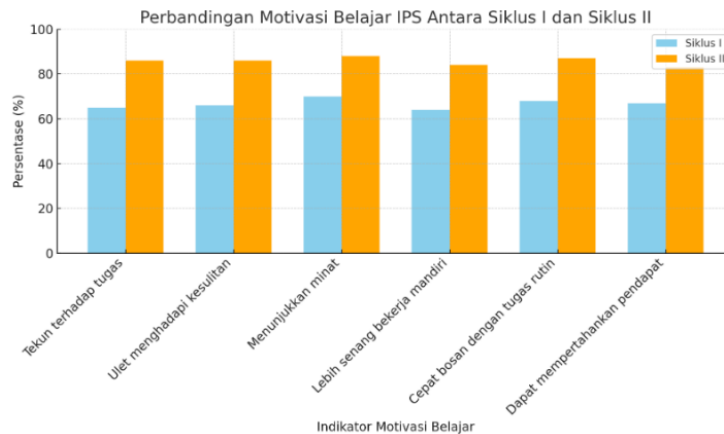
Dari grafik 1 diatas ditunjukkan bahwa hasil angket motivasi belajar yang mencakup enam indikator. Persentase rata-rata pada siklus I adalah sebagai berikut: tekun terhadap tugas (65%), ulet menghadapi kesulitan (66%), menunjukkan minat (70%), lebih senang bekerja mandiri (64%), cepat bosan dengan tugas rutin (68%), dan dapat mempertahankan pendapat (67%).

Guru menyadari bahwa sebagian siswa masih kesulitan memahami aturan permainan dan kurang fokus, sehingga pada siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan pengarahannya lebih rinci, pendampingan intensif, serta penyesuaian alur permainan. Pada siklus II, hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan sebagaimana grafik berikut ini:



Grafik 2. Motivasi Belajar IPS Peserta Didik Kelas VI Siklus I

Dari grafik 2 diatas dijelaskan bahwa rata-rata skor motivasi siswa naik menjadi 86%, dan 85% siswa masuk kategori sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa kegiatan belajar berlangsung lebih aktif dan menyenangkan. Siswa menunjukkan perubahan sikap terhadap pelajaran IPS yang sebelumnya dianggap membosankan. Selain meningkatnya motivasi, siswa juga menunjukkan kepercayaan diri lebih tinggi saat berdiskusi kelompok, mempertahankan pendapat, dan menjawab kuis.



Grafik 3. Perbandingan Motivasi Belajar IPS Siklus 1 dan Siklus II

Berdasarkan garfik 3 diatas, dan juga hasil dokumentasi dan pengamatan selama dua siklus, terjadi perubahan yang nyata dalam suasana kelas dan cara siswa berinteraksi dengan materi. Meskipun secara umum pembelajaran berjalan dengan baik, terdapat sedikit kendala teknis seperti beberapa siswa yang masih kesulitan mengikuti alur permainan pada awalnya.

Namun kendala tersebut dapat ditangani melalui pengarahan dan bimbingan selama kegiatan berlangsung. Secara keseluruhan, hasil tindakan kelas menunjukkan bahwa media *Monosean GO* efektif meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas VI, dengan capaian yang didominasi oleh kategori sangat tinggi, khususnya dalam indikator minat belajar (88%), tekun mengerjakan tugas (86%), dan kerja mandiri (84%).

PEMBAHASAN

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran, khususnya di jenjang Sekolah Dasar (Assidiqi & Sadiyah, 2024). Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), siswa sering kali mengalami kebosanan karena metode pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar serta menurunnya pemahaman terhadap materi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan

pendekatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan interaktif (Rohali et al., 2024). Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui permainan edukatif. Permainan *Monosean Go*, sebagai media pembelajaran berbasis game, dirancang untuk menggabungkan unsur hiburan dengan muatan pendidikan (Hidayat et al., 2020). Permainan ini memuat konten-konten IPS secara tematik yang dikemas dalam bentuk tantangan dan misi menarik.

Berdasarkan hasil penelitian di sekolah terkait mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Monopoli ASEAN (Monosean GO)* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini tercermin dalam perbandingan skor motivasi antara siklus I dan siklus II pada seluruh indikator. Jika pada siklus I motivasi belajar siswa masih tergolong rendah (rata-rata 67%) dan belum mencapai indikator keberhasilan, maka pada siklus II rata-rata motivasi meningkat menjadi 86% dan masuk kategori tinggi hingga sangat tinggi.

Media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Peserta didik tidak hanya diharapkan menghafal materi seperti nama-nama negara dan ibu kota ASEAN, tetapi juga diajak aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain yang memuat unsur kompetisi, strategi, dan kolaborasi. Hal ini meningkatkan keterlibatan mereka secara kognitif maupun emosional. Temuan ini sejalan dengan penelitian motivasi belajar dari (Winarti & Suharto, 2017), yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat tumbuh ketika peserta didik terlibat aktif, memiliki rasa ingin tahu, serta memperoleh kepuasan dalam proses belajar. Model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang digunakan dalam media *Monosean GO* terbukti mampu menciptakan suasana yang tidak membosankan, bahkan memicu semangat dan antusiasme peserta didik untuk terus terlibat. Sehingga dengan hal tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya media dan permainan tersebut dapat memberikan dampak positif dan perubahan kepada peserta didik agar mampu aktif dan juga mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik, dan membuat semua hal yang diterangkan oleh guru dapat didengarkan dan dipahami.

Penelitian ini juga konsisten dengan temuan (Anggraini & Kristin, 2022), yang menyatakan bahwa media monopoli dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hal yang sama juga ditemukan dalam penelitian (Afriani & Nisa, 2024) bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media *Monopoli ASEAN* tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi IPS, tetapi juga menjadi strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar. Permainan ini menjadi alternatif metode pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik yang menyukai aktivitas bermain.

Selain itu, dari penerapan permainan *Monosean Go* juga dihasilkan dampak lainnya selain meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dimana siswa ditemukan bahwa terlihat lebih aktif dan berfikir kritis dalam mengikuti pelajaran dan ketertarikan mereka untuk menyelesaikan setiap tantangan dalam permainan. Terkait pemahaman materi IPS meningkat karena siswa belajar melalui pengalaman langsung dan visualisasi konten. Dimana dari pemahaman tersebut menghasilkan hubungan sosial dan kerjasama antar siswa juga meningkat karena permainan ini menuntut interaksi dan kerja tim.

Guru diharapkan dapat menjadikan temuan ini sebagai rujukan dalam merancang pembelajaran berbasis permainan yang kontekstual dan relevan dengan materi, terutama untuk topik-topik yang sering dianggap kurang menarik oleh peserta didik. Oleh karena itu, kesimpulannya bahwa penerapan permainan *Monosean Go* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 060913 Medan. Permainan ini memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang minat siswa untuk memahami materi. Ke depannya, guru dapat terus mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Meski menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah subjek penelitian terbatas pada satu kelas (20 siswa), sehingga generalisasi temuan ke kelas lain perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, efektivitas media sangat tergantung pada kesiapan guru, pengelolaan waktu, dan pemahaman siswa terhadap aturan permainan. Ketiga, fokus penelitian hanya pada aspek motivasi, belum mengevaluasi secara mendalam dampak terhadap capaian akademik atau hasil belajar secara keseluruhan. Meskipun demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi kontribusi penting penelitian ini dalam mendukung strategi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Monopoli ASEAN* (Monosean GO) secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VI di SD Negeri 060913 Medan, khususnya pada materi Negara-Negara ASEAN. Temuan ini menjawab rumusan masalah dan membuktikan bahwa permainan edukatif berbasis strategi dan kolaborasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik meningkat dari kategori sedang (rata-rata 67%) pada siklus I menjadi kategori sangat tinggi (rata-rata 86%) pada siklus II. Peningkatan ini mencakup seluruh indikator motivasi, yang mencerminkan bahwa aktivitas bermain yang dirancang secara terstruktur mampu menumbuhkan ketekunan, minat belajar, kemandirian, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat.

Penelitian ini memberikan tiga kontribusi utama terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan dasar. Pertama, penelitian ini menunjukkan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan lokal yang dimodifikasi secara kontekstual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua, studi ini memberikan bukti empiris bahwa pendekatan *game-based learning* tidak hanya berdampak positif pada aspek afektif siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, dan mendukung pengembangan strategi kognitif dan sosial. Ketiga, hasil penelitian ini memberikan landasan praktis bagi guru untuk mengembangkan alternatif media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sebagai solusi atas keterbatasan metode konvensional yang bersifat satu arah.

Berdasarkan keterbatasan dan ruang lingkup penelitian, beberapa rekomendasi dapat diajukan. Pertama, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan pendekatan longitudinal guna mengkaji keberlanjutan dampak peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media permainan. Kedua, perluasan subjek dan konteks penelitian ke sekolah-sekolah dengan latar belakang sosial-budaya dan geografis yang berbeda diperlukan guna menguji generalisasi hasil. Ketiga, penelitian berikutnya dapat menambahkan variabel lain, seperti hasil belajar akademik atau keterampilan abad ke-21 (misalnya kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas), untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media permainan terhadap pembelajaran secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Afriani, W., & Nisa, S. (2024). Analisis Keefektifan Metode Game Edukatif terhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *TSAQOFAH: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(4), 3137–3147. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i4.3213>
- Anggraini, M. C., & Kristin, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4207–4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Assidiqi, A. H., & Sadiyah, D. (2024). The Role Of Islamic Religious Education Teachers In Instilling Students' Character Values In Supporting The Pancasila Student Profile At Sdn Sumbersari. *Ashlach: Journal of Islamic Education*, 1(3), 35. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=5776213698384451444&hl=en&oi=scholar>
- Fitrianiingtyas, I., Suryandari, K. C., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(1), 409. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.73548>
- Hidayah, N., & Hermansyah, F. (2016). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(2), 1–21.
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati, S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif Dan Kreatif Pada Madrasah Diniyah Takmiliyah Di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 71–86. <https://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/639>
- Kontogianni, A., Tourkolias, C., Damigos, D., Skourtos, M., & Zanou, B. (2015). Modeling expert judgment to assess cost-effectiveness of EU Marine Strategy Framework Directive programs of measures. *Marine Policy*, 62, 203–212. <https://doi.org/10.1016/j.marpol.2015.09.002>
- Mubarok, F., Kustini, T., Masitoh, S., Patras, Y. E., & Wulandari, D. (2024). Menafsir Arah Pendidikan Multikultural: Sebuah Pendekatan Teori Belajar Konstruktivistik dalam Perspektif Pendidikan di Indonesia. *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 7(1), 37–59.
- Pratiwi, A. D., Amini, A., Nasution, E. M., Handayani, F., & Mawarny, N. P. (2023). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPS di Semua Tingkat Pendidikan Formal (SD, SMP dan SMA). *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 606–617. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i3.2818>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era*

Masyarakat 5.0.

- Rohali, A., Sandi, F., Nisa, H. M., Resdiana, P. D., Mubarak, R. I., Ghina, S. F., Ghina, P., & Al Fatih, S. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Materi Suhu Dan Kalor Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN 8 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(6), 8. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i6.2024.8>
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2012). *Motivasi Dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Indeks.
- Suarti, S., Aswat, H., & Masri, M. (2023). Peran Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Menuju Pelajar Pancasila pada Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2527–2535. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5867>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RND*. Alfabeta.
- Winarti, E., & Suharto, B. (2017). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition Pada Materi Larutan Penyangga Di Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin. *JCAE: Journal of Chemistry And Education*, 1(1), 28–36.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Media Abadi.