

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MELALUI KAMPUS MENGAJAR DI SDN SIRNAJAYA 01**

Rumsyah Faradina Rahmawati¹

rumsyahfaradinanoviansyah0371@gmail.com¹

¹Universitas Islam 45 Bekasi

Abstract

Education is an important milestone in forming quality and competitive individuals in the era of globalization. The use of learning media in the educational environment is a crucial factor that needs to be explored, especially in relation to its impact on student learning motivation. This study aims to investigate the effectiveness of the application of learning media through Kampus Mengajar activities on students' learning motivation at SD Negeri Sirnajaya 01. This research was conducted using qualitative methods and data collection techniques using observation and interviews. Respondents to this study were students of SD Negeri Sirnajaya 01 with a sample of students in grade 5. The results showed that the application of learning media through Kampus Mengajar activities had a significant positive impact on student learning motivation at SD Negeri Sirnajaya 01. The use of various learning media and interactively stimulate student interest, increase involvement in learning, and strengthen the spirit of learning.

Keywords: *Application of learning, Motivation learn, Kampus Mengajar.*

PENDAHULUAN

Menghadapi masa-masa sulit dalam era globalisasi, pendidikan adalah bagian yang amat krusial dikarenakan dengan pendidikan diinginkan dapat terbentuk SDM yang cakap, kreatif & inovatif. Demi membangun karakter yang sesuai, diperlukan pelatihan SDM sesuai dengan perkembangan zaman, penguasaan ilmu sangat diperlukan & teknologi. Pendidikan memfokuskan pembelajaran tujuannya memaksimalkan segala kemampuan yang terdapat didiri manusia secara kognitif, emosional / psikomotor.

Pendidikan merupakan tonggak penting dalam membentuk individu yang berbobot & mampu bersaing di era globalisasi. Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, penggunaan media pembelajaran telah menjadi hal yang semakin esensial. Media pembelajaran memiliki potensi untuk memperkaya proses pembelajaran, memfasilitasi pemahaman konsep, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pemanfaatan media pembelajaran dalam konteks pendidikan memberikan potensi untuk meraih beberapa tujuan penting. Pertama, media pembelajaran dapat memberikan variasi dalam penyampaian materi pelajaran, memicu minat siswa, dan membantu menggugah rasa ingin tahu mereka. Kedua, penggunaan media pembelajaran memiliki potensi untuk membantu siswa memahami konsep yang kompleks melalui visualisasi dan simulasi yang lebih baik. Ketiga, media pembelajaran juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan berkolaborasi dalam proses

belajar. Dalam konteks ini, penerapan media pembelajaran di lingkungan pendidikan menjadi faktor krusial yang perlu dieksplorasi, terutama dalam kaitannya dengan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

Kata motivasi berasal dari bahasa latin *movere* yang artinya bergerak (*to move*). Inspirasi memahami penjelasan seseorang di balik menindaklanjuti sesuatu, memotivasi mereka untuk mewujudkannya & membantu mereka menyelesaikan tanggung jawab. Artinya konsep motivasi dimanfaatkan demi menerangkan hasrat perilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha, daya tahan) & pemenuhan / pencapaian aktual.

Menurut Santrock, motivasi ialah suatu proses yang memberikan semangat, arah & ketekunan pada sikap. Dengan kata lain, sikap yang termotivasi ialah yang energik, terarah & bertahan lama (Santrock, 2007). Diaktifitas pembelajaran bisa diterangkan bahwa motivasi adalah totalitas dari motivasi dalam diri siswa untuk menciptakan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan mengarahkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh siswa (Sardiman, 2004).

Menurut Djaali (2007) Motivasi ialah keadaan fisiologis dan mental dalam diri seseorang mendorongnya untuk melakukan kegiatan khusus untuk mencapai tujuan yang ideal. Uno (2011), motivasi belajar merupakan insentif internal & eksternal bagi seseorang untuk belajar mengubah perilaku mereka. Aspek motivasi belajar yang dijelaskan oleh Uno (2016) menyatakan bahwa terdapat 6 indikator motivasi belajar yaitu keinginan untuk berhasil, harapan untuk masa depan, penghargaan untuk belajar, keinginan untuk belajar yang menyenangkan, lingkungan yang mendukung yang memungkinkan untuk kebaikan. sedang belajar. belajar, dan kebutuhan belajar atau insentif.

Menurut Uzer Usman (2008) Motivasi siswa dapat berasal dari dalam diri individu (motivasi internal) dan dapat berasal dari luar siswa/motivasi eksternal. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dalam diri individu tanpa adanya paksaan atau dorongan dari orang lain. Sedangkan motivasi ekstrinsik muncul karena adanya pengaruh dari luar individu, baik dengan ajakan, perintah maupun paksaan dari orang lain sehingga dalam kondisi tersebut pada akhirnya ia mau belajar. Adanya motivasi dalam diri siswa disebabkan oleh sejumlah faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah: cita-cita atau cita-cita siswa, kondisi fisik dan mental siswa, kondisi lingkungan siswa, faktor keaktifan belajar, dan usaha guru dalam mendidik siswa (Sudaryono, 2012) Menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa tidaklah mudah. Salah satu faktor rendahnya motivasi siswa dalam belajar adalah metode pengajaran yang digunakan.

Kegiatan pengajaran merupakan inti dari proses pendidikan yang memiliki peran sentral dalam mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai kepada para peserta didik. Dalam lingkup pendidikan, pengajaran tidak hanya sekedar penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan interaksi antara pengajar dan peserta didik serta penggunaan metode-metode pembelajaran yang efektif. Kegiatan pengajaran yang baik dan terarah dapat menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi, mendorong pemahaman mendalam, dan membantu siswa mengembangkan potensi mereka secara optimal. Pengajaran memiliki peran yang fundamental dalam membentuk kualitas pendidikan. Melalui kegiatan pengajaran, pengajar tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menginspirasi, memotivasi, dan

membimbing siswa dalam proses belajar.

Kegiatan pengajaran yang efektif dapat merangsang minat dan rasa ingin tahu siswa, mendorong partisipasi aktif, serta membantu siswa memahami, mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari, menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan bermakna adalah hal yang penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar adalah dengan melibatkan mahasiswa dari perguruan tinggi dalam kegiatan pengajaran di tingkat sekolah dasar. Mahasiswa yang terlibat dalam program kampus mengajar memiliki potensi untuk memberikan kontribusi berarti dalam dunia pendidikan serta memengaruhi motivasi belajar siswa di sekolah dasar tempat mereka mengajar.

Kampus Mengajar adalah saluran pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar di luar kampus selama satu semester untuk melatih kemampuannya dalam memecahkan masalah yang kompleks dengan bermitra dengan para pengajar untuk berinovasi dalam cara belajar siswa dan mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik sehingga akan berdampak pada penguatan literasi dan numerasi siswa.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan media pembelajaran telah menjadi pilihan yang semakin populer. Media pembelajaran memiliki potensi untuk merangsang minat, menggugah rasa ingin tahu, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran oleh mahasiswa kampus mengajar di SD Negeri Sirnajaya 01 menjadi aspek yang menarik untuk diteliti, terutama dalam hubungannya dengan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan ini adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, dimana peneliti terlibat langsung dengan responden sebagai pengajar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara.

Dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk melakukan kegiatan dengan metode yang sudah ditetapkan. Ada 3 metode yang peneliti gunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu psikoedukasi, sosialisasi dan pelatihan. Dalam metode yang pertama, peneliti menggunakan psikoedukasi yaitu metode dimana peneliti memberikan pemahaman secara psikologis kepada responden dalam penelitian ini. Materi yang peneliti sampaikan adalah mengenai pentingnya belajar dan alasan pentingnya memotivasi diri agar belajar lebih menyenangkan. Sasaran pada materi ini adalah siswa-siswi SD Negeri Sirnajaya 01.

Pada metode kedua peneliti menggunakan metode sosialisasi. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan metode ini untuk bertukar pikiran dan berdiskusi dengan tim kelompok kampus mengajar, para pengajar atau guru di sekolah dan dosen pembimbing lapangan untuk menggunakan atau menyediakan media pembelajaran apa saja yang dapat merangsang minat siswa agar motivasi belajar dalam diri siswa dapat tumbuh. Lalu yang terakhir adalah metode pelatihan. Pada tahap ini, peneliti mengimplementasikan hasil diskusi dengan para guru mengenai media pembelajaran seperti apa yang dapat diterapkan kepada siswa. Pelatihan ini bertujuan agar motivasi belajar semakin tumbuh sehingga berdampak kepada peningkatan literasi dan numerasi serta adaptasi teknologi siswa.



Gambar 1. Kegiatan sosialisasi dengan guru

Kegiatan kampus mengajar angkatan 5 dilaksanakan secara serentak selama 16 minggu, tersebar diseluruh sekolah-sekolah di Indonesia salah satunya yaitu SD Negeri Sirnajaya 01 yang terletak di kampung Cibenda, kecamatan Serang Baru kabupaten Bekasi. Peserta dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 SD Negeri Sirnajaya 01, dimana target penerapan media pembelajaran akan diberikan secara merata pada setiap jenjang kelas.

Kegiatan yang bertema “penerapan media pembelajaran” dilaksanakan dalam beberapa tahap utama yang bisa dilihat dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

NO	Kegiatan	Rencana Pelaksanaan	Lokasi
1.	Observasi	20-25 Februari 2023	SDN Sirnajaya 01
2.	Perencanaan Program	27-28 Februari 2023	SDN Sirnajaya 01
3.	Sosialisasi kepada guru dan pengajar	16 Maret 2023	SDN Sirnajaya 01
4.	Penerapan media pembelajaran kepada siswa-siswi	2 Maret-10 Juni 2023	SDN Sirnajaya 01

HASIL DAN PEMBAHASAN

Guru memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, terutama bertanggung jawab atas efektifitas segala upaya pendidikan di sekolah, guru merupakan salah satu pembentuk karakter utama potensi anggota masyarakat, hal ini terkait karena guru memiliki peran sebagai pembimbing dan pengelola kelas.

Menurut Omar Hamalik (2002) Sebagai seorang guru, guru harus memperhatikan dan memiliki tugas untuk melaksanakan proses belajar mengajar, tugas yang menempati sebagian besar dari profesi guru mencakup empat poin, yaitu: pertama, menguasai bahan ajar, kedua, merencanakan program belajar mengajar, ketiga, melaksanakan, mengarahkan, dan mengelola proses belajar mengajar dan yang terakhir adalah mengevaluasi kegiatan belajar mengajar.

Dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran telah menjadi perhatian penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan efektifitas penyampaian materi, memfasilitasi pemahaman konsep, serta mempengaruhi tingkat motivasi belajar siswa. Dalam konteks ini, penerapan media pembelajaran menjadi faktor penting yang perlu dieksplorasi dalam kaitannya dengan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Oleh

karena itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru SD Negeri Sirnajaya 01 sangat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada guru-guru SD Negeri Sirnajaya 01 selama 1 minggu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan kepada siswa-siswi masih tergolong cara konvensional yaitu dengan ceramah dan penugasan rumah. Sedangkan untuk media pembelajaran yang digunakan juga masih berupa buku paket dan papan tulis. Sesuai yang dikatakan oleh kepala sekolah dan wakil kepala sekolah SD Negeri Sirnajaya 01 bahwa terdapat beberapa media pembelajaran yang disediakan tetapi sangat jarang sekali digunakan seperti infokus, torso anatomi manusia, globe dan KIT guru. Terbatasnya waktu dan tenaga pengajar membuat guru-guru SD Negeri Sirnajaya 01 belum membuat terobosan baru dan pemanfaatan dalam menggunakan media pembelajaran kepada siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat memiliki dampak signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Ketika media pembelajaran digunakan dengan tepat, ia dapat merangsang minat, meningkatkan keterlibatan, dan memperkuat semangat belajar siswa. Seperti hasil wawancara yang telah dilakukan kepada MR siswa kelas 5 dan MD siswa kelas 6 SD Negeri Sirnajaya 01 mengatakan bahwa terkadang saat sedang dipaparkan materi oleh guru sangat bosan dan mengantuk karena hanya menggunakan metode pengajaran ceramah dan media pembelajaran lewat buku dan papan tulis sehingga waktu belajar yang sedikit di sekolah belum dapat dimaksimalkan dengan baik. Dengan demikian dapat terlihat bahwa media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri Sirnajaya 01 akan mempengaruhi motivasi belajar siswa-siswi SD Negeri Sirnajaya 01.

Dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti dan tim kampus mengajar, pemahaman mengenai literasi dan numerasi siswa SD Negeri Sirnajaya 01 masih minim. Banyak siswa yang belum mampu memahami bacaan yang telah dibaca dan bahkan beberapa siswa kelas atas belum mampu untuk membaca dengan lancar. Sedangkan untuk numerasi, beberapa siswa-siswi kelas atas belum mampu untuk menghitung perkalian satuan dan pembagian. Kampus mengajar hadir untuk membantu para pengajar dalam meningkatkan minat literasi dan numerasi siswa serta menumbuhkan motivasi belajar siswa agar semakin baik kedepannya.

Tabel 2. Hasil Asesmen Kompetensi Minimum siswa kelas 5 sebelum dan sesudah kegiatan kampus mengajar

	Sebelum	Sesudah
Literasi	40%	71%
Numerasi	34%	73%

Dari data yang telah dikumpulkan maka peneliti bersama dengan tim kelompok dari kampus mengajar serta para guru di sekolah berdiskusi akan mulai menggunakan perangkat media belajar kepada siswa-siswi selama kegiatan kampus mengajar. Media pembelajaran yang digunakan adalah:

1. Flash Card

Dalam *flash card* atau kartu abjad ini merupakan milik sekolah dimana ini adalah perangkat ajar yang bisa digunakan oleh guru. Peneliti biasanya menggunakan *flash card*

ini sebagai alat bantu untuk bimbingan membaca bagi siswa-siswi yang belum bisa membaca atau lancar membaca. Selain itu, peneliti juga sering menggunakan *flash card* ini untuk bermain tebak-tebakan bahasa Indonesia sesuai dengan KBBI dan bahasa Inggris kepada siswa-siswi.



Gambar 2. Kegiatan menyusun kata pada flash card

2. Penyediaan Buku Bacaan/Cerita di Perpustakaan

Program media pembelajaran ini berkaitan dengan pembiasaan siswa dalam meningkatkan minat baca agar pemahaman literasi semakin meningkat. Buku bacaan ini berasal dari pemerintah di berikan pada tiap-tiap sekolah yang memiliki tingkat level berbeda, mulai dari level 1-level 4. Buku bacaan tersebut memiliki gambar yang menarik sehingga banyak siswa yang datang ke perpustakaan untuk membaca.

3. Pembelajaran Numerasi dengan Teka-Teki Silang

Pada pembelajaran numerasi teka-teki silang, peneliti menggunakan media kertas yang telah di *print out* dan berisi soal-soal perkalian satuan dan puluhan. Setelah itu, peneliti memberikan kertas tersebut bergantian kepada siswa agar dapat menjawab teka-teki tersebut.

4. Pembelajaran Numerasi dengan Ular Tangga

Pembelajaran numerasi menggunakan media ular tangga yang telah saya dan tim buat dari kertas origami dan kertas asturo. Hal ini dapat membuat siswa tidak jenuh karena dapat bermain sambil belajar.

5. Pembelajaran Numerasi di Luar Kelas

Saya dan tim tuliskan beberapa angka di lapangan sekolah menggunakan kapur. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian disebutkan pertanyaan perkalian dan pembagian, lalu siswa menjawab pertanyaan tersebut dengan berlari ke arah angka yang ada di lapangan. Kegiatan ini menjadi pengalaman baru siswa karena melaksanakan pembelajaran di luar kelas.

6. Gerakan Literasi dan Numerasi dengan Poster

Pada gerakan poster literasi, peneliti menempelkan poster bacaan yang berisi ajakan dan motivasi belajar siswa. Sedangkan untuk numerasi peneliti membuat poster mengenai materi bangun ruang sebagai bentuk peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran matematika.

7. Pengenalan Adaptasi Teknologi dengan Aplikasi *Editing* Serta Pengenalan Literasi dan Numerasi Berbasis *Game Digital*

Program media pembelajaran ini mengenalkan kepada siswa mengenai aplikasi *editing* yang dapat dimanfaatkan melalui internet secara gratis. Kegiatan ini dapat meningkatkan kreatifitas dalam membuat jadwal pelajaran dan jadwal piket kelas. Kemudian, untuk peningkatan literasi dan numerasi siswa dengan menggunakan media berbasis digital, seperti *Wordwall* dan *Mathplayground*.

8. Pengenalan Adaptasi Teknologi dengan video pembelajaran

Program media pembelajaran ini menggunakan video pembelajaran supaya siswa tidak jenuh dan paham mengenai pelajaran yang sedang berlangsung. Tujuannya untuk melatih pemahaman siswa melalui visualisasi pembelajaran. Kegiatan ini sebagai metode pembelajaran yang baru bagi siswa.

9. Pengenalan Adaptasi Teknologi dengan pengenalan dan pengoprasian laptop Serta Pengenalan *Microsoft Word*

Program media pembelajaran ini mengenalkan laptop kepada siswa. Kegiatan ini bertujuan agar siswa memahami fungsi dari bagian-bagian laptop. Pada kegiatan ini siswa dapat mempraktekkan secara langsung cara mengetik dan mengoperasikan laptop. Selain itu, siswa juga diberikan media pembelajaran mengenai aplikasi *microsoft word*. Siswa menjadi mengetahui dan memahami banyak fitur yang ada di *microsoft word*.

10. Pemanfaatan Barang Bekas

Dalam pemanfaatan barang bekas ini, peneliti menggunakan ember bekas untuk dimanfaatkan sebagai tempat sampah. Ember dihias agar lebih menarik sehingga siswa-siswi dapat lebih tertarik dan belajar untuk membuang sampah pada tempatnya. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan koran bekas untuk dimanfaatkan sebagai tempat alat tulis. Tempat alat tulis ini diletakkan di meja guru. Tempat ini digunakan untuk menyimpan alat tulis seperti pulpen, spidol, dan lainnya.

Kegiatan menggunakan media pembelajaran ini dilakukan terhitung dari mulainya kegiatan kampus mengajar di SD Negeri Sirnajaya 01 yaitu sekitar 4 bulan atau 16 minggu. Penggunaan program media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa dilakukan melalui kegiatan asistensi mengajar, bimbingan membaca dan bermain games numerasi sebelum memulai pembelajaran. Dalam kegiatan asistensi mengajar, peneliti dan tim kampus mengajar melakukan pendampingan kepada siswa-siswi yang dirasa belum bisa membaca untuk mengeja huruf. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, biasanya peneliti akan memberikan *games* kepada siswa mengenai numerasi ataupun pengetahuan-pengetahuan lain. Selain itu, ketika pada saat kegiatan menulis sudah selesai maka peneliti akan melakukan kegiatan membaca bersama-sama. Kegiatan ini mendapatkan *feedback* yang baik dari para siswa-siswi karena mereka sangat antusias ketika pembelajaran dimulai. Pada kegiatan pengenalan adaptasi teknologi juga sangat disambut baik oleh siswa sehingga penggunaan media pembelajaran menggunakan laptop hampir setiap hari dilakukan.

Dari hasil Asesmen Kompetensi Minimum yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat kenaikan yang cukup signifikan terhadap literasi dan numerasi siswa-siswi SD Negeri Sirnajaya 01 setelah dilakukannya kegiatan kampus mengajar. Siswa-siswi

juga lebih antusias dan lebih bersemangat dalam belajar yang menandakan bahwa motivasi belajar mereka juga cenderung lebih baik dari sebelumnya. Selain itu, banyak siswa yang menyatakan bahwa mereka ingin menjadi dokter, polisi, guru, dan berkuliah hingga keluar negeri. Dari asesmen cita-cita ini akhirnya peneliti dan tim kampus mengajar mengetahui bahwa harapan dan cita-cita yang dimiliki oleh siswa-siswi SD Negeri Sirnajaya 01 cukup tinggi.

KESIMPULAN

Penerapan media pembelajaran di lingkungan pendidikan menjadi faktor krusial yang perlu dieksplorasi, terutama dalam kaitannya dengan dampaknya terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan kegiatan pelaksanaan kampus mengajar yang telah dilaksanakan di SD Negeri Sirnajaya 01 dapat disimpulkan bahwa program-program dan media pembelajaran yang telah dilakukan memiliki pengaruh dan dampak yang positif pada bidang literasi, numerasi, adaptasi teknologi serta motivasi belajar siswa. Kegiatan yang peneliti dan tim implementasikan kepada siswa memberikan banyak pengalaman baru yang menyenangkan dan menarik bagi siswa sehingga kegiatan kampus mengajar yang dilakukan di SD Negeri Sirnajaya 01 dianggap cukup berhasil untuk mencapai harapan yang diinginkan.

Saran untuk peneliti dalam kegiatan kampus mengajar selanjutnya adalah fokuskan penelitian pada apa saja yang sekolah butuhkan, manfaatkan teknologi dalam kegiatan penelitian untuk memperkaya pengalaman dan memberikan fleksibilitas, lakukan kerjasama atau kolaborasi penelitian dengan disiplin ilmu lain untuk memberi pandangan yang lebih komprehensif dalam penelitian dan yang terakhir adalah lakukan evaluasi secara berkala atas perubahan yang telah diimplementasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinah, S. W., & Indriyani, D. (2019). Dampak Globalisasi Terhadap Perilaku Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Cianjur. *Integralistik*, 30(1), 53–62. <https://doi.org/10.15294/integralistik.v30i1.20767>
- Ali, N. (2021). Efektivitas Kinerja Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Damhil Education Journal*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.37905/dej.v1i1.500>
- Cahyaningias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Keperawatan, F., & Bhakti, U. (2020). HUBUNGAN DUKUNGAN SOSIAL ORANG TUA DENGAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA KEPERAWATAN. 4(2), 110–114.
- Psikologi, F., & Jakarta, U. T. (2021). PENABUR JAKARTA DI MASA PANDEMI Pelaksanaan PKM dilakukan dengan metode psikoedukasi dengan tahapan sebagai berikut . rencana pelaksanaan PKM ini . Kemudian ditentukan dan disepakati kapan dilaksanakan. 1807–1812.
- Rizkan, M., Diah, D. R., Thuba, A., & Priyanggasari, S. (2021). Pengaruh dukungan sosial dari orang tua terhadap motivasi belajar mahasiswa Komplasi Bima di Kota Malang. 16(April), 9–18.
- Rosa, N. N., Rosa, N. N., & Rosa, N. N. (2020). HUBUNGAN DUKUNGAN SOSIAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DARING MAHASISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19. 1(2), 147–153.
- Sari, I. D. S., & Rahayuningsih, I. (2013). Psikoedukasi Untuk Meningkatkan Motivasi

- Belajar Siswa SMA X. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2), 1–4.
- Sosial, J. I., & Vol, P. (2022). *Lutfia Rosidah Institut Agama Islam Az-Zaytun Indonesia*. 2(3).
- Witri. (2015). Efektifitas Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Formatif*, 2(3), 170–181.