

**OPTIMALISASI PELAJARAN PPKn BERBASIS GAME (WORD WALL) UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI PANGIA**

Nur Inayah Mohi¹, Asmun W. Wantu², Yuli Adhani³

¹⁻²⁻³ Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Gorontalo

Email: nurinayahmohi554@gmail.com¹, asmun.wantu@ung.ac.id², yuliadhani@ung.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui Optimalisasi pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Berbasis game menggunakan aplikasi Wordwall di SMP Negeri Pangia. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa yang Ditandai dengan kurangnya keaktifan, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses Pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, Meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek Penelitian adalah 21 siswa kelas VIII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan Deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis Game menggunakan Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari keaktifan, partisipasi, serta antusiasme siswa Dalam mengikuti pembelajaran pada setiap siklus. Selain itu, hasil belajar siswa Juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan dengan bertambahnya jumlah siswa Yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, Penggunaan media Wordwall terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran Yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan

Kata Kunci : Wordwall, motivasi belajar, PPKn, pembelajaran berbasis game, PTK

Abstrack

This study aims to improve student learning motivation through optimizing game-based Pancasila and Citizenship Education (PPKn) learning using the Wordwall application at Pangia State Junior High School. The problem in this study is low student learning motivation, characterized by a lack of student activity, interest, and involvement in the learning process, which is still conventional. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method, implemented in two cycles, including planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 21 eighth-grade students. Data collection techniques were carried out through observation, testing, and documentation, while data analysis used qualitative and quantitative descriptive approaches. The results of the study indicate that the implementation of game-based learning using Wordwall can improve student learning motivation. This increase is evident in student activity, participation, and enthusiasm in participating in learning in each cycle. In addition, student learning outcomes also experienced an increase, indicated by the increasing number of students achieving the Minimum Completion Criteria (KKM). Thus, the use of Wordwall media has proven effective in creating more interesting, interactive, and enjoyable learning.

Keywords: Wordwall, learning motivation, PPKn, game-based learning, PTK

PENDAHULUAN

Definisi Pendidikan dalam arti luas, Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (long life education). Sementara itu pengertian pendidikan dalam artian Sempit, Pendidikan merupakan upaya hasil yang diusahakan di lembaga terhadap peserta didik yang di serahkan padanya untuk memiliki kompetensi yang baik serta kesadaran penuh terhadap hubungan dan permasalahan sosial siswa.

Definisi pendidikan berdasarkan pendekatan ilmiah ialah Pendidikan yang dipandang berdasarkan satu disiplin ilmu tertentu, misalnya menurut psikologi, sosiologi, politik, ekonomi, antropologi, dan lainnya. Berdasarkan pendekatan sistem Pendidikan merupakan usaha suatu kebulatan yang terdiri atas beberapa unsur yang saling berkaitan menurut fungsional dalam rangka meraih maksud Pendidikan (mentransformasi input menjadi output). maksud Pendidikan ialah menuntun seluruh kodrat yang terdapat pada anak-anak, supaya mereka bisa meraih keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia ataupun sebagai warga masyarakat Motivasi belajar menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran siswa. Seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar.

Motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik. Seseorang akan melakukan suatu kegiatan karena ada motivasi dalam dirinya. Adanya motivasi yang tinggi dalam belajar akan mencapai hasil yang optimal. Motivasi dalam pengertian yang berkembang di masyarakat sering kali disamakan dengan 'semangat', dan hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa.

Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan. motivasi siswa rendah, mereka cenderung merasa bosan dan kurang tertarik pada pelajaran yang disampaikan, termasuk PPKn. Oleh karena

itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan menyenangkan untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu metode yang kini banyak digunakan adalah pembelajaran berbasis game. Game tidak hanya menyenangkan, tetapi juga bisa menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Salah satu cara untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa adalah guru perlu menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif berbentuk game atau permainan pada teknologi seperti smartphone ataupun laptop. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik terdapat beberapa media online wordwall. Harapannya siswa dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih terbuka dan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik.

Word Wall, sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai permainan edukatif berbasis kata, merupakan salah satu contoh media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn. Dengan memanfaatkan game ini, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga mereka akan lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Word Wall dapat mengajak siswa untuk mengingat dan memahami konsep-konsep PPKn dengan cara yang menyenangkan melalui berbagai jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, dan pertandingan kata yang melibatkan kolaborasi atau kompetisi antar siswa.

Media pembelajaran word wall menjadikan siswa lebih terbuka dan percaya diri dalam belajar sehingga pemahaman serta keterampilan siswa menjadi lebih baik. Oleh karena itu, word wall dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan pembelajaran di dalam kelas (Olisna, Miftahul Zannah, dkk, 2022). Karakteristik word wall menjadi lebih baik dari media pembelajaran yang menggunakan jaringan lain yaitu adanya game tanya jawab yang menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar (Permana Septariawan Prasetya & Kasrman, 2022).

Media pembelajaran word wall juga memiliki kelebihan memberikan pengalaman kepada siswa bermain sambil belajar sehingga antusias siswa dalam belajar tinggi. Selain itu media pembelajaran word wall memberikan data hasil rata-rata siswa dengan pembuktian melalui gambaran grafik diagram sehingga sangat membantu guru dalam pengelolaan data (Rosdiani Listin, Badri Munawar, dan Ratna Dewi, 2021).

Di SMP Negeri Pangia tepatnya di kelas VIII, berdasarkan pengamatan awal, proses pembelajaran PPKn seringkali masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan langsung Di ruang kelas untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Guru berperan Sebagai peneliti yang merencanakan, melaksanakan, dan mengamati suatu tindakan Perbaikan pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, PTK adalah upaya guru untuk Mencari solusi permasalahan yang dihadapi di kelas melalui tindakan nyata Salah satu SMP Negeri Pangia, metodologi penelitian yang dikenal dengan penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan pendekatan langsung untuk mengatasi masalah yang muncul di kelas. SMP Negeri Pangia yang beralamat di desa pangia, Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilaksanakan di Desa Pangia , Kecamatan Helumo, Kabupatern bolaang Mongondow Selatan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri Pangia, menggunakan bahan ajar evaluasi pembelajaran. Sebagai tempat penelitian, karena sesuai hasil observasi penelitian di SMP Negeri Pangia. Penelitian di lakukan secara bersiklus. Jika siklus 1 belum memenuhi kriteria maka akan di lanjutkan pada siklus II. Menurut Sanjaya, Tujuan praktis PTK, atau penelitian tindakan di kelas berusaha untuk meningkatkan hasil dan kualitas pembelajaran. Hal ini serupa dengan tujuan yang biasanya diharapkan tercapai melalui pembelajaran. Penelitian tindakan di kelas sangat kontekstual dan situasional. Perencanaan, Empat proses yang membentuk setiap siklus PTK adalah tindakan, observasi, dan refleksi., yang berbentuk seperti spiral. Bergantung pada apakah kriteria keberhasilan yang direncanakan terpenuhi, siklus penelitian dapat dijadwalkan untuk dua siklus atau lebih.. Apabila dua siklus atau lebih dan kriteria keberhasilan belum tercapai, maka Instruktur penelitian mungkin berpikir untuk menghentikan siklus. Meskipun secara teoritis tidak ada batasan jumlah siklus yang harus diselesaikan, namun jumlah siklus Pelatihan Penelitian tindakan Kelas (PTK) untuk Guru SMP Negeri Pangia yang diselesaikan juga ditentukan oleh tingkat kepuasan guru peneliti. Artinya, kriteria keberhasilan perlu didasarkan pada kemampuan menyelesaikan siklus-siklus tersebut (Sri Astutik, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan mulai Selasa, 13 Januari 2026 peneliti memperoleh Izin dari pihak kepala sekolah SMP Negeri Pangia untuk melakukan penelitian. Persetujuan diberikan oleh kepala sekolah, Wakil kepala sekolah, dan Guru kelas VIII beserta Guru PPKn. Setelah mendapatkan izin, peneliti mejelaskan kepada Guru kelas VIII dan Meminta izin kepada Guru PPKn mengenai penelitian yang Akan diteliti oleh peneliti serta tujuan

tersebut.

Hasil penelitian ini melibatkan guru dan siswa selama proses pembelajaran di Kelas. Melibatkan 21 siswa kelas VIII yang dilaksanakan di SMPN Pangia. Sebelas murid laki-laki dan sepuluh murid perempuan. Untuk dapat mengukur pengetahuan siswa dengan menggunakan media wordwall. Kemudian dilanjutkan dengan tahap refleksi dan analisis terhadap data awal yang diteliti.

PEBAHASAN

Dalam dunia pendidikan, terutama dalam kegiatan belajar, bahwa kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi Oleh faktor intelektual saja, melainkan juga oleh faktor-faktor non intelektual lain Yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, salah satunya adalah kemampuan seseorang siswa untuk memotivasi dirinya. Mengutip pendapat Daniel Goleman (2004: 44), kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% Bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau Emotional Quotient (EQ) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama. Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan Melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar; Seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan Berhasil dengan maksimal.

Motivasi memegang peranan yang amat penting dalam Belajar, Maslow (1945) dengan teori kebutuhannya, menggambarkan hubungan Hirarkhis dan berbagai kebutuhan, di ranah kebutuhan pertama merupakan dasar untuk timbul kebutuhan berikutnya. Jika kebutuhan pertama telah terpuaskan, Barulah manusia mulai ada keinginan untuk memuaskan kebutuhan yang Selanjutnya. Pada kondisi tertentu akan timbul kebutuhan yang tumpang tindih, contohnya adalah orang ingin makan bukan karena lapar tetapi karena ada kebutuhan lain yang mendorongnya. Jika suatu kebutuhan telah terpenuhi atau perpuaskan, itu tidak berarti bahwa kebutuhan tersebut tidak akan muncul lagi untuk selamanya, tetapi kepuasan itu hanya untuk sementara waktu saja. Manusia yang dikuasai oleh kebutuhan yang tidak terpuaskan akan termotivasi untuk melakukan kegiatan guna memuaskan kebutuhan tersebut (Maslow, 1954).

Pendidikan adalah suatu bentuk investasi jangka panjang yang penting bagi Seorang manusia. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas Dan berkelayakan

di masyarakat serta tidak menyusahkan orang lain. Masyarakat dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju mengakui bahwa pendidikan atau guru merupakan satu diantara sekian banyak unsur pembentuk utama calon anggota utama masyarakat. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkelayakan di masyarakat sehingga menjadi penting pendidikan untuk mencetak manusia yang memiliki berkualitas dan berdaya saing. Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan ingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang Bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar Individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks Belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Proses pembelajaran akan berhasil apabila siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. karena dengan guru kreatif menjadikan siswa tergugah dalam pembelajaran yang akan dialami Siswa atau siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran.

Secara umum, teori konstruktivisme adalah metode kontruksi pengetahuan di Mana siswa diharuskan untuk mengambil bagian aktif dalam kegiatan mengembangkan konsep, dan memberi makna pada apa yang telah mereka pelajari. Menurut teori konstruktivisme, siswa harus mencari dan menganalisis informasi Yang rumit, mencocokkan pengetahuan baru dengan anturan yang sudah ada Sebelumnya, dan melakukan koreksi seperlunya. (Kusumawati et al., 2022) Pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas. Penggunaan aplikasi digital dapat digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran terutama pembelajaran PPKn. Penelitian ini bertujuan untuk mendeksripsikan pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai motivasi dan evaluasi pembelajaran digital dan alternatif baru meningkatkan motivasi belajar siswa. Sumber data pada penelitian yaitu 21 siswa kelas VIII di SMP Negeri Pangia data diperoleh dari tes dan wawancara, sedangkan teknik analisis datanya hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi wordwall dapat meningkatkan hasil belajara siswa dan meningkatkan motivasi belajar, serta siswa memberi respon positif terhadap penggunaan aplikasi wordwall dalam pelajaran PPKn. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi game wordwall efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran PPKn menjadi seru dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri Pangia, sekolah telah difasilitasi dengan jaringan wifi bagi guru dan siswa, namun kualitas jaringan tersebut belum optimal

untuk mendukung proses evaluasi yang menggunakan Handphone. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang tidak memiliki handphone karena keterbatasan ekonomi dan tidak mempunyai paket data. Oleh karena itu, peneliti menerapkan aplikasi WordWall sebagai solusi untuk mengatasi pembelajaran, sehingga proses melihat pembelajaran dapat dilakukan secara lebih efisien, menghemat waktu, serta tetap melibatkan seluruh siswa secara aktif. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Tahapan tersebut digunakan untuk meninjau ketercapaian tujuan pembelajaran siswa melalui penerapan media game wordwall sebagai media meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, penerapan meningkatkan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari dua siklus penelitian tindakan kelas, penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi wordwall terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Aplikasi wordwall diterapkan sebanyak dua kali, yaitu siklus I pertemuan I kedua siklus II pertemuan kedua. Pelaksanaan pembelajaran pada kedua siklus menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri Pangia. Peningkatan tersebut dilihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, antusiasme saat menjawab soal, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini dinyatakan berhasil karena indikator keberhasilan motivasi belajar siswa telah tercapai dengan Baik. Pada siklus I dengan materi melestarikan budaya bangsaku, sebagian siswa telah menunjukkan peningkatan motivasi belajar, meskipun belum maksimal. Selanjutnya, pada siklus II dengan materi merawatkeutuhan baanga dan negaraku, motivasi belajar siswa mengalami penigkatan yang lebih signifikan, ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang aktif, fokus dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan keseluruhan tindakan yang dilaksnakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena penggunaan aplikasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperbaiki proses pembelajaran PPKn di SMP Negeri Pangia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam Pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Adzim, R., Rifqianto, A., & dkk. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi Belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 175–185.
- Astika, I. K., Herianto, H., & Sumardi, S. (2023). Inovasi media pembelajaran Interaktif berbasis digital di abad ke-21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–56.
- Astuti, S., & Zulhakim, A. (2021). Faktor pendukung dan penghambat motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 230–240.
- Budiawan, A. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 190–198.
- Chong, A. Y. L., Lim, E. T. K., Hua, X., & Zheng, S. (2020). Digital transformation, Organizational performance and innovation. *Journal of Business Research*, 123, 24–34.
- Endah, E. (2018). Pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan demokrasi. *Jurnal Civic Education*, 3(1), 15–25.
- Fauziah, R., & Ninawati, M. (2022). Media pembelajaran interaktif untuk Meningkatkan perhatian siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 60–70.
- Hamzah B. Uno. (2016). Teori motivasi dan pengukurannya. Bumi Aksara.
- Khairunisa, K. (2021). Pemanfaatan game edukasi Wordwall dalam pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 85–92.
- Krismony, N., Widodo, S., & dkk. (2020). Peran motivasi dalam proses Pembelajaran siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 55–63.
- Lestari, S. (2021). Penerapan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 101–110.
- Lestari, S., & Nurhadi, N. (2020). Inovasi media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 45–52.
- Madiong, A. (2018). Pendidikan kewarganegaraan dalam membentuk karakter Bangsa. *Jurnal Civic Culture*, 4(2), 65–74.
- Maslow, A. H. (2004). *Motivation and personality* (3rd ed.). Harper & Row. (Dikutip dalam Nashar, 2004)
- Nashar, H. (2004). Peranan motivasi dan kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran. Delia Press.

- Nurlaila, N., Fauziah, N., & Rosyidah, R. (2024). Efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 9(1), 1–10.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Deepublish.
- Pebriani, D., Sari, R., & dkk. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 14(1), 90–101.
- Rahmadani, R., Siregar, L., & dkk. (n.d.). Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 1–12.
- Rozzaq, A. (2018). Optimalisasi kinerja organisasi. *Jurnal Manajemen*, 7(2), 120–130.
- Russell, S., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach (4th Ed.)*. Pearson.
- Saidurrahman. (2018). Pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan demokrasi. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(1), 25–33.
- Setiawan, D. (2017). Strategi guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 80–90.
- Sri Astutik. (2021). Penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru*, 6(2), 45–53.
- Susilo, A., & Sofiarini, A. (2020). Pemanfaatan teknologi digital dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 140–150.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2019). Motivasi belajar dan Implikasinya terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 160–170.
- Tumilantouw, R. (2019). Konsep optimalisasi dalam manajemen pendidikan. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 6(1), 10–20.