

Application of Traditional Games in Cultivating Motivation in Physical Education Learning at SDN 096/VIII Sumber Agung

Aplikasi Permainan Tradisional dalam Menumbuhkan Motivasi Pada Pembelajaran PJOK SDN 096/VIII Sumber Agung

¹Dimas Tunggal Putra, ²Ikhsan Maulana Putra, ³Jhony Hendra

^{1 2 3} Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, Indonesia

Article Info

Corresponding Author:

Penulis

dimastunggalputra@gmail.com

maulana.ikhsan101@gmail.com

jhony@ummuba.ac.id

History:

Submitted: xx-xx-xxxx

Revised: xx-xx-xxxx

Accepted: xx-xx-xxxx

Keyword:

Kata kunci: Traditional Games; Motivation; Physical Education Learning

Kata Kunci:

Kata kunci: Permainan Tradisional; Motivasi; Pembelajaran PJOK

How to Cite:

Abstract

This research is motivated by the lack of student learning motivation in participating in PJOK learning at SDN 096/VIII Sumber Agung. This results in sports activities not running well and optimally. This study aims to foster motivation in PJOK learning at SDN 096/VIII Sumber Agung. This research is a qualitative study that uses questionnaires, interviews, observations, and documentation as data collection techniques. The objects of research used were 32 fifth grade students and 1 PJOK teacher. Data measurement in this study used a Likert scale and was processed using the average percentage formula. The results of this study indicate that the application of traditional games can foster motivation in PJOK learning at SDN 096/VIII Sumber Agung. This can be seen from the results of the percentage of each indicator that: 1) the indicator of passion and desire successfully obtained a percentage score of 92% with a very good category, 2) the indicator of hope and future ideals obtained a percentage score of 91% with a very good category, 3) the indicator of motivation and needs in learning obtained a percentage score of 93% with a very good category, 4) the indicator of appreciation in learning obtained a percentage score of 91% with a very good category, 5) the indicator of interesting activities in learning obtained a percentage score of 91% with a very good category, 6) the indicator of a conducive learning environment obtained a percentage score of 90% with a very good category. The overall research results state that the results of the research percentage are 91% which falls into the interval of 81% - 100% and has a very good category.

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK di SDN 096/VIII Sumber Agung. Hal ini mengakibatkan kegiatan olahraga tidak berjalan dengan baik dan maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi pada

pembelajaran PJOK di SDN 096/VIII Sumber Agung. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Objek penelitian yang digunakan, yaitu siswa kelas V yang berjumlah 32 responden dan guru PJOK yang berjumlah 1 responden. Pengukuran data pada penelitian ini menggunakan skala likert dan diolah menggunakan rumus rata-rata presentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi permainan tradisional dapat menumbuhkan motivasi pada pembelajaran PJOK di SDN 096/VIII Sumber Agung. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase setiap indikator bahwa: 1) indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil diperoleh skor persentase sebesar 92 % dengan kategori sangat baik, 2) indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan diperoleh skor persentase sebesar 91 % dengan kategori sangat baik, 3) indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar diperoleh skor persentase sebesar 93 % dengan kategori sangat baik, 4) indikator adanya penghargaan dalam belajar diperoleh skor persentase sebesar 91 % dengan kategori sangat baik, 5) indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar diperoleh skor persentase sebesar 91 % dengan kategori sangat baik, 6) indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif diperoleh skor persentase sebesar 90 % dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian secara keseluruhan menyatakan bahwa hasil persentase penelitian sebesar 91% yang masuk dalam interval 81% - 100% dan memiliki kategori sangat baik.)

A. Pendahuluan

Setiap negara memiliki caranya masing-masing dalam melaksanakan pendidikan. Di Indonesia dasar acuan pendidikan berakar dari dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 (UUD 1945) alenia keempat yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Upaya pemerintah dalam mewujudkan tujuan tersebut adalah dengan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional. Menurut Undang Undang Nomor 11 Tahun 2022 pada Pasal 18 Ayat 1 bahwa olahraga pendidikan adalah olahraga yang diselenggarakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan guna membangun gaya hidup sehat aktif sepanjang hayat.

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sahirah et al., 2024, p. 89). Oleh karena itu, pendidikan sudah seharusnya diupayakan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa, terutama sejak mereka berada di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan, usia sekolah dasar merupakan tahap perkembangan anak yang penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya, untuk itu pelaksanaan pembelajaran di SD harus dikelola secara baik dan efektif agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-sikap mental, sosial, sportivitas, spiritual, emosional), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermula untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (sudarsinah, 2021, p. 3). Pendidikan jasmani adalah “pendidikan melalui aktivitas jasmani/gerak” dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi astetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani (Pratiwi, 2018, p. 1). Pendidikan jasmani di sekolah merupakan bagian integral dari seluruh proses pendidikan, yang artinya pendidikan

jasmani mempunyai peranan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan (Mustafa, 2022, p. 69).

Motivasi (*motivation*) adalah “keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya tarik dan sejenis yang mendorong atau mengerakan perilaku seseorang”. Adapun menurut Anshel “motivasi” berasal dari bahasa latin yaitu “*movare*” meaning “*to move*” (Indik Syahrabanu, 2023, p. 1566). Motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang di dorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar (Yogi Fernando et al., 2024, p. 63).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK adalah dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran. Permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh anak-anak pada zaman dahulu (Rachman et al., 2023, p. 158). Kebanyakan permainan ini dilakukan secara berkelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia luar telah mengerahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Terlebih kebudayaan Indonesia pada umumnya sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Hal ini yang kemudian mendorong terciptanya permainan tradisional.

Permainan tradisional yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah gobak sodor, benteng-bentengan, dan bakiak. Melalui permainan tradisional ini peserta didik dapat bekerja sama, meningkatkan rasa solidaritas, melatih konsentrasi, dan ketangkasan dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, diharapkan dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Permainan tradisional umumnya memiliki karakteristik yang menarik, seperti melibatkan aktivitas fisik yang menyenangkan, menantang, dan mengandung unsur kerjasama. Hal ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 9 – 14 Desember 2024 di SDN 096/VIII Sumber Agung, terlihat bahwa sebagian siswa kelas tinggi kurang antusias saat mengikuti pembelajaran PJOK. Hal ini memunculkan dugaan bahwa

pendekatan yang digunakan belum mampu memotivasi siswa secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih lanjut apakah ada kontribusi antara penerapan permainan tradisional dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK.

SDN 96/VIII Sumber Agung adalah salah satu sekolah dasar yang belum menerapkan kegiatan rekreasi berupa permainan tradisional sebagai salah satu olahraga yang dapat menunjang pembelajaran bagi peserta didik. Penulis melakukan observasi pada peserta didik kelas tinggi, yaitu kelas IV,V, dan VI. Pada saat mengikuti pembelajaran PJOK, peserta didik kelas tinggi sudah mulai merasa bosan. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan pemanasan yang dilakukan dengan asal-asalan dan malas malasan. Tidak seperti peserta didik kelas rendah yang masih memiliki semangat tinggi untuk mengikuti pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, jika permainan tradisional dimasukkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan membantu menciptakan motivasi belajar yang lebih baik bagi peserta didik, terutama motivasi belajar pendidikan jasmani di sekolah.

Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi, yaitu metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan cenderung monoton. Hal ini dapat dijelaskan bahwa, metode pembelajaran yang digunakan adalah metode dengan pendekatan konvensional. Pendekatan konvensional adalah cara mengajar tradisional yang berpusat pada guru, buku, teks, dan ujian. Menurut Wahyono pendekatan konvensional merupakan pendekatan yang menggabungkan berbagai metode pembelajaran (Ginting et al., 2024, p. 396). Pendekatan ini berfokus pada guru (*teachercentered*), di mana guru lebih mendominasi proses pembelajaran. Aktivitas pembelajaran PJOK pada sekolah dasar biasanya melibatkan metode ceramah atau peserta didik bermain sesuai dengan keinginannya masing-masing dan guru hanya mengawasi. Pendekatan tradisional ini banyak digunakan di sekolah-sekolah sebelum diterapkannya Kurikulum 2013, yang lebih menekankan pada urutan kegiatan, pemberian contoh, dan Latihan.

Permasalahan yang biasa terjadi pada pembelajaran pendidikan jasmani adalah kurangnya motivasi siswa sekolah dasar dalam mengikuti pembelajaran. Dikarenakan pembelajaran pendidikan jasmani dilapangan yang cuacanya sangat panas sehingga siswa sekolah dasar terlihat malas dalam mengikuti pembelajaran. Maka dari itu kemampuan emosional harus dikembangkan dalam diri siswa itu

sendiri. Munculnya permainan tradisional untuk membantu aktivitas belajar mengajar dalam mengendalikan emosional dari siswa sekolah dasar yang merasa bosan.

Dari perspektif pendidikan jasmani, permainan tradisional memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan sosial. Penelitian yang dilakukan oleh Wati (2024) menunjukkan bahwa peserta didik yang terlibat dalam permainan tradisional lebih aktif secara fisik dan menunjukkan tingkat kebugaran jasmani yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak terlibat dalam kegiatan serupa. Lebih lanjut, permainan tradisional mengajarkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, sportivitas, dan kepemimpinan. Permainan tradisional seperti gobak sodor, siswa diajarkan untuk bekerja dalam tim dan membuat keputusan cepat, sehingga membantu pengembangan keterampilan sosial dan kognitif mereka (Butarbutar et al., 2024, p. 3).

Berdasarkan kenyataan di lapangan tidak semua guru PJOK menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena beberapa hal, yaitu kurangnya sarana ataupun prasarana yang memadai di sekolah tersebut, terdapat hal-hal yang dianggap guru dapat membahayakan siswanya jika dilaksanakan, serta ada guru yang lebih memilih menerapkan permainan sederhana ataupun permainan modifikasi yang dianggap lebih mudah untuk diterapkan serta disesuaikan dalam pembelajaran.

B. Metode

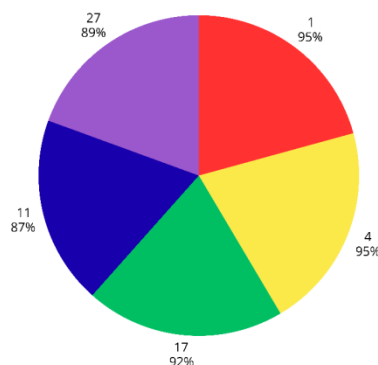
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada pemahaman dan penjelasan fenomena sosial dari perspektif individu atau kelompok. Penelitian kualitatif dapat menyesuaikan pertanyaan dan metode pengumpulan data sesuai dengan konteks penelitian dan kebutuhan partisipan. Ini memungkinkan peneliti untuk menjelajahi fenomena dari berbagai sudut pandang. Tujuan utama penelitian kualitatif ini adalah untuk memahami fenomena atau gejala sosial dengan cara memberikan pemaparan berupa penggambaran yang jelas tentang fenomena atau gejala sosial tersebut dalam bentuk rangkaian kata yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah teori (Fadhilah Gustaman, 2024, p. 5).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a) Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil

Berdasarkan hasil pengolahan data, bahwa indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil memiliki 5 butir pertanyaan dengan jumlah skor dan presentase yang berbeda-beda. Pertanyaan pertama hingga pertanyaan kelima berturut-turut memiliki presentase sebesar 95%, 95%, 92%, 87%, dan 89%.

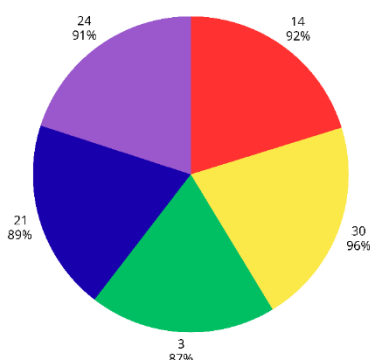


Gambar 1. Diagram Adanya Hasrat dan keinginan Berhasil

Berdasarkan hasil penelitian di atas juga menunjukkan bahwa indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil memiliki presentase $(95\% + 95\% + 92\% + 87\% + 89\% / 5) = 92\%$ yang dikategorikan sangat baik.

b) Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan

Berdasarkan hasil pengolahan data, bahwa indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan memiliki 5 butir pertanyaan dengan jumlah skor dan presentase yang berbeda-beda. Pertanyaan pertama hingga pertanyaan kelima berturut-turut memiliki presentase sebesar 92%, 96%, 87%, 89%, dan 91%.

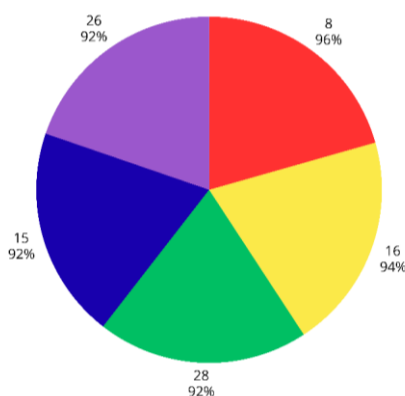


Gambar 2. Diagram Adanya Harapan dan Cita-cita Masa Depan

Berdasarkan hasil penelitian di atas juga menunjukkan bahwa indikator adanya harapan dan cita-cita masa depan memiliki presentase $(92\% + 96\% + 87\% + 89\% + 91\% / 5) = 91\%$ yang dikategorikan sangat baik.

c) Adanya Dorongan dan Kebutuhan dalam Belajar

Berdasarkan hasil pengolahan data, bahwa indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar memiliki 5 butir pertanyaan dengan jumlah skor dan presentase yang berbeda-beda. Pertanyaan pertama hingga pertanyaan kelima berturut-turut memiliki presentase sebesar 96%, 94%, 92%, 92%, dan 92%.

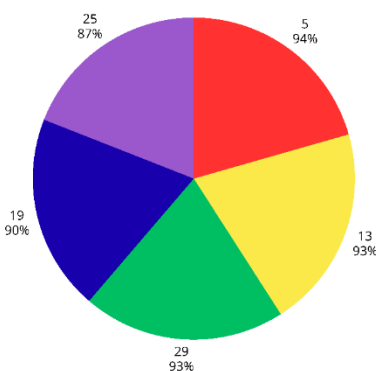


Gambar 3. Diagram Adanya Dorongan dan Kebutuhan Dalam Belajar

Berdasarkan hasil penelitian di atas juga menunjukkan bahwa indikator adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar memiliki presentase $(96\% + 94\% + 92\% + 92\% + 92\% / 5) = 93\%$ yang dikategorikan sangat baik.

d) Adanya Penghargaan dalam Belajar

Berdasarkan hasil pengolahan data, bahwa indikator adanya penghargaan dalam belajar memiliki 5 butir pertanyaan dengan jumlah skor dan presentase yang berbeda-beda. Pertanyaan pertama hingga pertanyaan kelima berturut-turut memiliki presentase sebesar 94%, 93%, 93%, 90%, dan 87%.

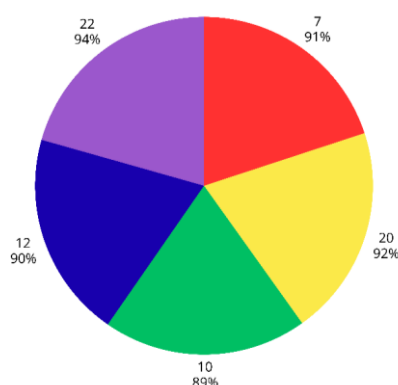


Gambar 4. Diagram Adanya Penghargaan Dalam Belajar

Berdasarkan hasil penelitian di atas juga menunjukkan bahwa indikator adanya penghargaan dalam belajar memiliki presentase $(94\% + 93\% + 93\% + 90\% + 87\% / 5) = 91\%$ yang dikategorikan sangat baik.

e) Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, bahwa indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar memiliki 5 butir pertanyaan dengan jumlah skor dan presentase yang berbeda-beda. Pertanyaan pertama hingga pertanyaan kelima berturut-turut memiliki presentase sebesar 91%, 92%, 89%, 90%, dan 94%.

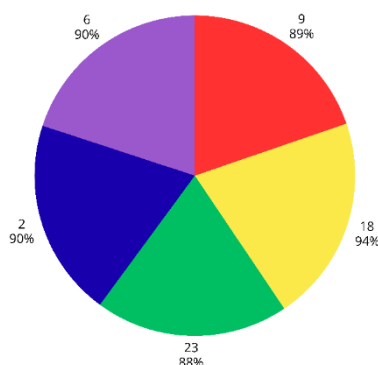


Gambar 5. Diagram Adanya Kegiatan Menarik dalam Belajar

Berdasarkan hasil penelitian di atas juga menunjukkan bahwa indikator adanya kegiatan yang menarik dalam belajar memiliki presentase $(91\% + 92\% + 89\% + 90\% + 94\% / 5) = 91\%$ yang dikategorikan sangat baik.

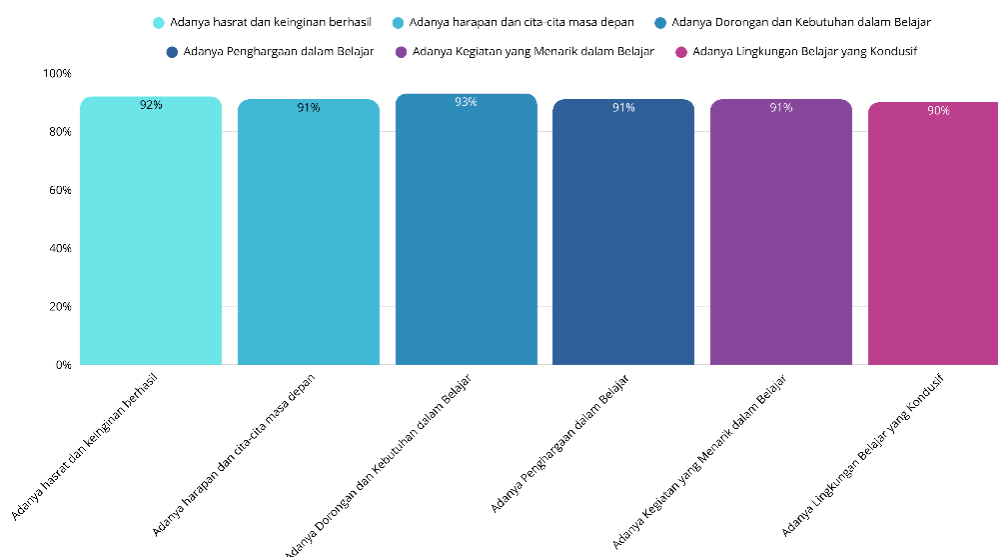
f) Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, bahwa indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif memiliki 5 butir pertanyaan dengan jumlah skor dan presentase yang berbeda-beda. Pertanyaan pertama hingga pertanyaan kelima berturut-turut memiliki presentase sebesar 89%, 94%, 88%, 90%, dan 90%.



Gambar 6. Diagram Adanya Lingkungan Belajar yang Kondusif

Berdasarkan hasil penelitian di atas juga menunjukkan bahwa indikator adanya lingkungan belajar yang kondusif memiliki presentase $(89\% + 94\% + 88\% + 90\% + 90\% / 5) = 90\%$ yang dikategorikan sangat baik.



Gambar 7. Diagram Hasil Rekapitulasi Indikator Motivasi Belajar

Sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, maka permainan tradisional dapat menumbuhkan motivasi belajar untuk mengikuti pembelajaran PJOK di SDN 096/VIII Sumber Agung. Hal ini ditunjukkan dengan hasil presentase yang mencapai angka 91%, yang masuk pada interval 81% - 100% dan masuk ke dalam kategori sangat baik.

2. Pembahasan

Permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas fisik yang sarat akan nilai budaya, sosial, dan edukatif. Dalam konteks pembelajaran PJOK, penerapan permainan tradisional terbukti mampu memberikan stimulus positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, khususnya pada tingkat sekolah dasar kelas V.

Siswa kelas V berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana pembelajaran yang bersifat praktik, menyenangkan, dan penuh interaksi sangat sesuai untuk menunjang keterlibatan aktif mereka. Permainan tradisional seperti gobak sodor, benteng-bentengan, dan bakiak tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memuat unsur pembelajaran motorik, kognitif, dan afektif yang selaras dengan tujuan PJOK.

Berdasarkan hasil secara keseluruhan menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam pembelajaran PJOK SDN

096/VIII Sumber Agung. Kombinasi antara aspek budaya, aktivitas fisik, dan interaksi sosial yang terkandung dalam permainan tradisional menjadikannya sarana pembelajaran yang holistik dan menyenangkan. Ketika siswa merasa senang, tertantang, dan dihargai melalui permainan, muncul dorongan dari dalam diri mereka untuk berpartisipasi aktif tanpa harus disuruh. Motivasi intrinsik ini penting dalam proses belajar jangka panjang karena membuat siswa belajar dengan kemauan sendiri, bukan karena tekanan.

Permainan tradisional umumnya dilakukan secara berkelompok, sehingga siswa belajar bekerja sama, menghargai teman, serta menerima kekalahan atau kemenangan dengan sportif. Nilai-nilai ini sangat berkontribusi terhadap aspek afektif dalam PJOK dan memicu rasa percaya diri dan motivasi sosial. Permainan tradisional memungkinkan siswa untuk bergerak bebas, mencoba strategi, dan berekspresi sesuai dengan kemampuannya. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang suportif, yang secara tidak langsung meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aplikasi permainan tradisional dapat menumbuhkan motivasi pada pembelajaran PJOK di SDN 096/VIII Sumber Agung. Hal ini dibuktikan dengan hasil rekapitulasi persentase dari indikator motivasi belajar sebesar 91% dengan kategori sangat baik.

Daftar Pustaka

- Butarbutar, N. C., Hasibuan, A. M., Utami, N. D., Annisa, S., & Siddik, F. (2024). *Efektivitas Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. 3.
- Fadhillah Gustaman, R. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Ginting, A. M., Hutaeruk, A. F., & Hasugian, J. H. (2024). *Pelatihan Dan Pengembangan Metode Pembelajaran Inquiry Learning Dengan Pendekatan Inquiry-Based Open Resource Untuk Implementasi Kurikulum Merdeka Di Mas Al - Khairiyah Pematang Siantar*. 4, 395–401.
- Indik Syahrabanu, R. P. (2023). Jurnal dunia pendidikan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(November), 67–78.
<http://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JURDIP/article/view/2083>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80.

<https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>

Pratiwi, E. (2018). *Dasar-dasar Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*.

Rachman, F., Ramadhan, Z. F., Armanjaya, S., Gumantan, A., Yuliandra, R., & Rifqi, M. (2023). Pelestarian Olahraga Tradisional Melalui Festival Permainan Tradisional Se-Kota Bandar Lampung. *PROFICIO: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(No.2), 2.

Sahirah, N. N., Suryana, A., Sutarsih, C., & Nurdin, D. (2024). Peran Kepala Sekolah dalam Implementasi Supervisi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Guru di Abad 21. *JAMP: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 7(1), 89. <https://doi.org/10.17977/um027v7i12024p89>

sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Bagi Anak Usia Kesekolah Dasar. *Pgsd Stkip Pgr*, 3(3), 1–10. <https://doi.org/10.33654/pgsd>

Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>