



Pengaruh Media Pembelajaran *Doratoon* terhadap Motivasi Belajar Fisika Siswa

The Influence of Doratoon Learning Media on Students' Physics Learning Motivation

Hamid Syahropi^{1*}, Rindi Genesa Hatika¹, Indah Lestari¹

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Pasir Pangaraian, 28560, Indonesia.

*hamidsyahropi2@gmail.com

Diterima: 11 Juli 2024; Disetujui: 01 Agustus 2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Doratoon* terhadap motivasi belajar fisika siswa. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan desain pre-experimental yaitu *one group pretest-posttest design*. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Mia SMA Negeri 1 Rokan IV Koto. Teknik samplingnya menggunakan teknik *purposive sampling* dan sampelnya yaitu kelas XI Mia 2 SMA N 1 Rokan IV Koto yang berjumlah 23 siswa. Instrument dalam penelitian ini menggunakan angket sebagai pendukung. Berdasarkan hasil angket secara keseluruhan diperoleh bahwa skor angket awal 48% dan untuk hasil angket akhir 80%, yang berarti bahwa adanya peningkatan sebesar 32%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran *Doratoon* terhadap motivasi belajar fisika siswa.

Kata Kunci: *Doratoon*, Motivasi Belajar, Pemanasan Global

Abstract

This study aims to determine the effect of *Doratoon* learning media on students' motivation to learn physics. This type of research is quantitative using a pre-experimental design, namely a group pretest-posttest design. The population in this study were all students of class XI Mia SMA Negeri 1 Rokan IV Koto. The sampling technique used purposive sampling, and the sample was class XI Mia 2 SMA N 1 Rokan IV Koto, which amounted to 23 students. The instrument in this study used a questionnaire as support. Based on the overall questionnaire results obtained, the initial questionnaire score is 48%, and the final questionnaire result is 80%, which means an increase of 32%. So, *Doratoon's* learning media influences student motivation for learning physics.

Keywords: *Doratoon*, Learning Motivation, Global Warming

1. PENDAHULUAN

Siswa adalah salah satu elemen penting dalam pendidikan dan merupakan sasaran utama dalam peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam membentuk sikap dan kepribadian manusia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi spiritual, keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri dan masyarakat.

Menurut Suardi (2021), pendidikan merupakan kegiatan yang mempengaruhi siswa untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya dan dapat menumbuhkan hal-hal yang positif pada siswa itu sendiri. Untuk menambah pemahaman siswa dibutuhkan langkah yang tepat. Pemahaman ini tentunya akan berpengaruh pada kualitas pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan yaitu fisika. Fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang dikaitkan dengan kecerdasan bangsa yang memiliki peranan besar dalam menunjang ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga guru harus dapat merancang dan melaksanakan pendidikan yang lebih terarah pada penguasaan konsep fisika yang dapat membantu dalam kehidupan sehari-hari (Yakin *et al.*, 2018). Namun pada umumnya, siswa berfikir bahwa fisika adalah pelajaran yang sulit, tidak menarik, serta ada banyak rumus-rumus yang membuat siswa kurang bersemangat dan mudah cepat bosan sehingga membuat pembelajaran menjadi tidak efektif.

Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Anwar, 2019). Jika pembelajaran fisika di kelas efektif, tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar fisika siswa. Pembelajaran dengan menggunakan indera pendengaran efektivitas pemahaman siswa mencapai 11%, sedangkan dengan menggunakan indera penglihatan efektivitasnya mencapai 83%. Siswa juga cenderung memahami sebanyak 20% dari apa yang mereka dengarkan, tetapi dapat memahami sebanyak 50% dari apa yang mereka lihat dan dengarkan secara bersamaan. Maka belajar mengajar lebih efektif apabila didukung oleh media pembelajaran visual (Darnawati *et al.*, 2019).

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan di SMAN 1 Rokan IV Koto serta didukung keterangan guru mata pelajaran fisika bahwa siswa cepat merasa bosan atau jenuh saat pembelajaran sedang berlangsung. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat ketika siswa kurang aktif dalam bertanya saat pembelajaran. Dari hasil pemberian angket didapatkan bahwa 48% siswa yang memiliki motivasi tinggi, sedangkan 52% siswa memiliki motivasi rendah. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa masih kurang pada mata pelajaran fisika. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode konvensional, sehingga membuat siswa kurang tertarik dengan mata pelajaran fisika.

Menurut Yati *et al.* (2022), motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya proses belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi yang baik cenderung lebih bersemangat dalam belajar. Sedangkan siswa yang tidak memiliki motivasi cenderung pasif dan kurang bersemangat dalam proses belajarnya. Menumbuhkan motivasi belajar siswa menjadi tugas yang

sangat penting. Guru harus berupaya secara maksimal agar siswa termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi belajar harus dibangkitkan dalam diri siswa sehingga siswa termotivasi dalam belajar (Emda, 2018).

Permasalahan ini tentunya memerlukan solusi, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Untuk melihat motivasi belajar siswa dapat menggunakan media pembelajaran *Doratoon*. *Doratoon* adalah software untuk membuat media audio visual (video) animasi perpaduan dan berbagai macam software yang telah ada (Septuaginta *et al.*, 2023).

Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran fisika dapat membantu kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran (Limbong & Simarmata, 2020). Media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dan pembelajaran jadi menyenangkan. Menurut Septuaginta *et al.* (2023), pemilihan media pembelajaran digital seperti aplikasi *Doratoon* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa tidak jenuh dengan materi yang disampaikan, karena media *Doratoon* mempunyai fitur animasi yang menarik.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian menggunakan media pembelajaran untuk melihat motivasi belajar Fisika siswa. Maka dari itu, peneliti mengambil judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Doratoon* Terhadap Motivasi Belajar Fisika Siswa".

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif. Pada penelitian ini

menunjukkan hubungan sebab akibat sehingga terdapat dua variabel yang saling berhubungan yaitu variabel independen dan variabel dependen (Pratiwi, 2015).

Desain penelitian ini menggunakan pre- experimental yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dilakukan dengan satu kali pengukuran (angket awal) sebelum adanya treatment, kemudian dilakukannya treatment dilakukan pengukuran lagi dengan angket akhir. Desain penelitian yaitu *One Grup Pretest-Posttest O1 X O2* (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini menggunakan variabel penelitian yaitu variabel independen (variabel bebas) adalah media pembelajaran *Doratoon* dan variabel dependen (variabel terikat) adalah motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Rokan IV Koto pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Mia SMA N 1 Rokan IV Koto dengan sampel kelas XI Mia 2 sebagai objek penelitian yang berjumlah 23 siswa.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Skor alternatif jawaban angket antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. Skor dan alternatif jawaban instrumen angket

Skor	Alternatif
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Kurang setuju
1	Sangat tidak setuju

Sumber: Sugiyono (2019)

Untuk mendapatkan data dari angket motivasi belajar fisika siswa menggunakan media pembelajaran *Doratoon*

maka peneliti menggunakan indikator motivasi belajar menurut Sardiman (2018), indikator motivasi belajar dapat dilihat pada Tabel 2.

Table 2. Indikator motivasi belajar

No	Indikator
1	Tekun menghadapi tugas
2	Ulet menghadapi kesulitan
3	Menunjukkan minat
4	Senang bekerja mandiri
5	Cepat bosan pada tugas rutin
6	Dapat mempertahankan pendapatnya
7	Tidak mudah melepas hal yang diyakini
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif, yaitu dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul kemudian menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, ditentukan yaitu media pembelajaran *Doratoon* untuk menjelaskan materi Pemanasan Global.

Penilaian kualitas media dinilai dengan memberikan angket kepada ahli, Dosen Prodi Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian dan Guru Fisika SMA N 1 Rokan IV Koto. Menurut Lailiyah (2023), sebaran angket ahli direkapitulasi berdasar kelompok jawaban responden dengan cara sebagai berikut:

Tabel 4. Data Skor Angket Keterampilan Proses Sains Siswa Sebelum dan Sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Doratoon*

Data Angket	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase	Kriteria
Data Awal	1.093	2.300	48%	Rendah
Data Akhir	1.844	2.300	80%	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh hasil data keseluruhan motivasi belajar siswa pada angket awal memperoleh skor 1.093 dengan persentase 48% dan termasuk dalam kriteria rendah yang berarti motivasi belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran *Doratoon* masih

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 3. Klasifikasi Interval Angket Motivasi Belajar Fisika Siswa

Presentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat Tinggi
69% - 84%	Tinggi
53% - 68%	Sedang
37% - 52%	Rendah
20% - 36%	Sangat Rendah

Sumber : Pertiwi (2023)

Klasifikasi skor angket motivasi belajar didapat dari penjumlahan skor jawaban setiap responden dan kemudian dicari rata-ratanya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data angket awal siswa didapat sebelum dilaksanakannya proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Doratoon* pada materi Pemanasan Global. Angket awal yang diterapkan yaitu dengan membagikan angket yang berfungsi untuk melihat motivasi belajar fisika siswa. Sedangkan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Doratoon* diperoleh angket akhir siswa yang berfungsi untuk motivasi belajar fisika siswa. Adapun data skor angket awal dan akhir siswa yang diperoleh sebagai berikut:

rendah. Sedangkan data keseluruhan motivasi belajar siswa pada angket akhir diperoleh skor 1.844 dengan persentase 80% dan termasuk kedalam kriteria tinggi yang berarti motivasi belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Doratoon* meningkat.

Data klasifikasi skor angket awal dan akhir ini bertujuan untuk mengelompokkan siswa berdasarkan ketentuan kategori skor angket motivasi

belajar siswa. Ketentuan kategori skor angket dan data siswa yang termasuk kedalam kategorinya dapat dilihat sebagai berikut:

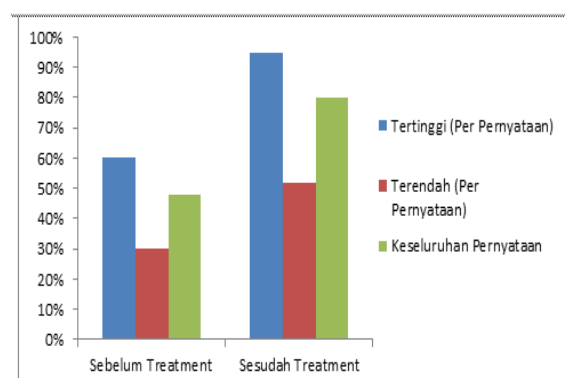
Tabel 5. Kategori Skor Angket Motivasi Belajar Fisika Siswa

No.	Kategori	Interval	Frekuensi	
			Angket Awal	Angket Akhir
1	Sangat Tinggi	85-100	0	5
2	Tinggi	69-84	0	18
3	Sedang	53-68	3	0
4	Rendah	37-52	20	0
5	Sangat Rendah	20-36	0	0

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh hasil data motivasi belajar siswa pada angket awal menghasilkan kategori sedang sebanyak 3 orang siswa, kategori rendah sebanyak 20 orang siswa. Pada angket akhir menghasilkan kategori sangat tinggi sebanyak 5 orang siswa, kategori tinggi sebanyak 18 orang siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA N 1 Rokan IV Koto yang bertujuan untuk melihat pengaruh media pembelajaran *Doratoon* terhadap motivasi belajar fisika siswa pada tahap awal yaitu dengan memberikan angket awal sebelum perlakuan dan angket akhir setelah diterapkan media pembelajaran *Doratoon* terhadap siswa kelas XI IPA 2 . Pembelajaran dilakukan pada pertemuan pertama tanpa menggunakan media pembelajaran *Doratoon* dan pertemuan kedua dengan menggunakan media pembelajaran *Doratoon* dengan waktu pembelajaran yang dilakukan selama 90 menit. Pada pertemuan pertama dengan jumlah 23 siswa. Siswa diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Doratoon* dengan materi pemanasan global. Kendala saat pembelajaran berlangsung yaitu siswa hanya diam saja dan kurang termotivasi terlihat saat pembelajaran siswa kurang antusias ketika dan diberi pertanyaan. Pada pertemuan kedua berjumlah siswa 23

orang. Siswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Doratoon* dengan materi pembelajaran pemanasan global. Siswa mulai termotivasi terlihat saat pembelajaran berlangsung siswa antusias untuk memperhatikan video *Doratoon* serta saat diberi pertanyaan siswa sudah berani mencoba menjawab. Setelah penelitian hasil keterampilan proses sains siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Motivasi Belajar Fisika Siswa

Pada Gambar 1 menunjukkan bahwa hasil angket awal tertinggi sebelum penggunaan media pembelajaran *Doratoon* yaitu 60% dengan kriteria sedang. Selanjutnya hasil angket akhir tertinggi setelah diterapkan penggunaan media pembelajaran *Doratoon* mengalami peningkatan menjadi 96% dengan kriteria

sangat tinggi. Dengan diperolehnya hasil akhir data angket awal tertinggi dan angket akhir tertinggi maka diperoleh adanya peningkatan sebesar 36%.

Hasil angket awal terendah sebelum penggunaan media pembelajaran *Doratoon* yaitu 30% dengan kriteria sangat rendah. Selanjutnya hasil angket akhir terendah setelah diterapkan penggunaan media pembelajaran *Doratoon* mengalami peningkatan menjadi 52% dengan kriteria rendah. Dengan diperolehnya hasil akhir data angket awal terendah dan angket akhir terendah maka diperoleh adanya peningkatan sebesar 22%.

Hasil angket awal keseluruhan pernyataan yaitu 48% dengan kriteria rendah yang berarti bahwa motivasi belajar siswa rendah. Selanjutnya hasil angket akhir keseluruhan pernyataan yaitu 80% dengan kriteria tinggi yang motivasi belajar siswa tinggi. Dengan diperolehnya hasil akhir data angket awal dan angket akhir maka diperoleh adanya peningkatan sebesar 32%.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Doratoon* terhadap motivasi belajar siswa. Pada angket siswa perpernyataan juga mengalami kenaikan contohnya pada perhitungan pernyataan nomor 1 yang menunjukkan peningkatan persentase sebesar 26%, hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel data skor angket motivasi belajar siswa.

Hal ini membuktikan sebelum adanya perlakuan dengan media pembelajaran *Doratoon* bahwa siswa yang sebelumnya bermalas-malasan, tidak bersemangat, dan kurang termotivasi dalam belajar menunjukkan motivasi belajar siswa rendah, kemudian adanya perubahan yaitu jika dilihat dari setiap persentase ditunjukkan mengalami peningkatan. Pengaruh peningkatan persentase tersebut diperoleh dikarenakan setelah adanya perlakuan dengan meng-

gunakan media pembelajarn *Doratoon* seperti pada Gambar 2 membuat motivasi belajar siswa meningkat. Sehingga media pembelajaran *Doratoon* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.



Gambar 2. Media Pembelajaran *Doratoon*

Pada penelitian ini, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa harus ada partisipasi aktif. Maka sebagai seorang guru juga harus memiliki kemampuan mengajar dengan baik untuk membimbing siswa kearah yang lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menerapkan media yang baik dan menarik. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang memicu motivasi belajar siswa yaitu faktor ekstrinsik. Media pembelajaran sangat membantu penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru semakin semangat pula siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selaras dengan penelitian Winata (2017), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, mem-

bangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru yaitu media pembelajaran *Doratoon*. Media *Doratoon* adalah suatu alat bantu yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran berbentuk video animasi yang menarik dapat membuat kegiatan belajar menjadi aktif sehingga membuat siswa tidak merasa bosan (Sulfemi & Mayasari, 2019). Hal ini sejalan dengan penelitian Pradilasari *et al.* (2019) media audio visual adalah salah satu media yang diyakini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, selain itu media audio visual juga merupakan salah satu sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan perhitungan rata-rata analisis angket awal diperoleh persentase sebesar 48% dengan kriteria rendah sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar siswa XI MIA 2 SMA N 1 Rokan IV Koto rendah. Kemudian setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Doratoon* pada angket akhir mengalami peningkatan dengan hasil persentase sebesar 80% dengan kriteria tinggi. Sehingga motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 32%. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *Doratoon* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas XI MIA 2 SMA N 1 Rokan IV Koto.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, M. 2019. Menciptakan Pembelajaran Efektif melalui Hypnoteaching Ekspose: *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 16(2): 469-480.

Darnawati, J.B.L., Irawaty, & Salim. 2019. Pemberdayaan Guru melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Articulate Storyline. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1): 8–16.

Emda, A. 2018. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2): 172-182.

Lailiyah, I.N., & Rahmawati, I. 2023. Pengembangan Media Takar Angker pada Materi Kesetaraan Uang Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (5): 1129-1138.

Limbong, T., & Simarmata, J. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.

Pertiwi. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan LKPD Live Worksheet Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3 (1): 25-31.

Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1): 9-15.

Pratiwi, N.K. 2015. Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang. *Pujangga: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 1(2): 75-105.

Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.

- Septuaginta, M.H.E., Ramdani, M.A., & Arrazi, M.F. 2023. Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon untuk Materi Bangun Ruang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*. 4(1) : 303-309.
- Suardi, N.P. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline pada Kelas VI Tema 9 Subtema 2 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pematang Gajah*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfemi, W.B., & Mayasari, N. 2019. Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 20(1): 53-68.
- Winata, H. 2017. Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 2(1): 27-33.
- Yakin, R.Q., Suwindra, I.P., & Mardana, I.B.P. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Gerak-Gerak Lurus Beraturan, Berubah Beraturan, dan Jatuh Bebas. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 8(2): 21-30.
- Yati, Y., Wulandari, M.D., & Darsinah, D. 2022. Motivasi Lingkungan Keluarga Mempengaruhi Karakter dan Hasil Belajar Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(4): 551-558.