

METODE *LEARNING BY PAINTING* DAN TOKEN ECONOMY DALAM PENINGKATAN MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR ANAK PUTUS SEKOLAH

Nawabika Izzah Zaizafun*, Dita Kurnia Sari, Agus Santoso

Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan, UIN Sunan Ampel Surabaya

*Email: nawabika@gmail.com

Naskah diterima: 20-08-2022, disetujui: 30-08-2022, diterbitkan: 31-08-2022

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v5i3.3985>

Abstrak - Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menerangkan bahwa permasalahan anak putus sekolah berjumlah 117 juta. Perlindungan Anak (LPA) Jawa Timur mengatakan bahwa ditemukan sebanyak 34 anak yang berstatus putus sekolah dan 23 diantaranya berada di Kota Surabaya. Salah satu penyebab permasalahan putus sekolah ini adalah adanya kerendahan tingkat motivasi dan minat belajar siswa. Sehingga, tujuan dilaksanakan pendampingan ini adalah untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran *learning by painting* dan teknik token economy dalam mengatasi permasalahan tersebut. Metode yang digunakan untuk mencapai target pendampingan adalah token economy dan juga media pembelajaran *learning by painting*. Adapun pendalaman pendampingan menggunakan metode wawancara mendalam dan juga observasi kepada kakak Pembina di rumah singgah. Pendalaman dan pendampingan yang dilakukan di rumah singgah dalam kurung waktu lima minggu menunjukkan perubahan emosi dan juga perilaku dari adik damping dalam proses pembelajaran. Adik damping lebih bersemangat dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *learning by painting* dan teknik token economy berhasil meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan juga bahasa inggris.

Kata kunci: *learning by painting*, *token economy*, motivasi

LATAR BELAKANG

Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menerangkan bahwa permasalahan anak putus sekolah berjumlah 117 juta siswa, mereka menuturkan bahwa permasalahan ini merupakan salah satu imbas dari adanya pandemic covid yang terjadi pada tahun-tahun sebelumnya (liputan 6, 2021). Tak hanya itu, UNESCO pun juga mengatakan bahwa sebanyak 7,5 % siswa di dunia belum mengikuti pembelajaran di sekolah seperti sebelum adanya pandemi (Liputan 6, 2021). Adapun di pulau Jawa permasalahan anak putus sekolah 70% disebabkan karena membantu orang tua bekerja, sedangkan persentase permasalahan putus sekolah di luar jawa menunjukkan angka lebih tinggi dari persentase di pulau jawa (Kompas, 2022). Lembaga Perlindungan Anak (LPA) Jawa Timur mengatakan bahwa ditemukan sebanyak 34 anak yang berstatus putus sekolah dan 23 diantaranya berada di Kota Surabaya (Jawapos, 2021).

Kasus permasalahan anak putus sekolah yang telah di paparkan diatas, apabila tidak dilakukan tindakan penangan yang tepat akan berakibat fatal pada minimnya pengetahuan dan pendidikan para generasi penerus bangsa. Farah (2014) menemukan dalam penelitiannya bahwa dampak negative yang akan terjadi pada anak putus sekolah terbagi menjadi 4, yakni a) anak akan memiliki pengetahuan yang rendah b) pengangguran akan terus bermunculan c) minimnya control perilaku pada remaja d) maraknya pengemis. Selaras dengan hal tersebut, Darmawan (2019) juga mengatakan bahwa permasalahan putus sekolah dapat berakibat pada kasus pengangguran yang semakin banyak, munculnya kelompok-kelompok liar yang meresahkan masyarakat, sehingga kasus kriminalitas pun juga akan meningkat.

Tak hanya Lembaga pendidikan dan pemerintahan saja yang memiliki PR besar dalam menangani permasalahan ini. Sebagai

seorang mahasiswa yang memiliki slogan *agent of change* sudah seharusnya menjadi penggerak perubahan, penanganan dan pencegahan dalam permasalahan putus sekolah. Program atau metode yang diberikan pada permasalahan putus sekolah adik damping penulis yakni *learning by painting* atau belajar sambil mewarnai, hal ini dipilih menjadi metode utama dalam program pendampingan sebab gaya belajar adik damping sangat berbentuk visual, dan adik damping memiliki hobi mewarnai. Tak hanya itu, metode Token Economy pun juga menjadi salah satu metode yang diberikan kepada adik damping guna mendorong minat dan motivasi belajar adik damping dalam belajar terlebih melanjutkan jenjang pendidikan sekolah formal.

Motivasi belajar merupakan suatu hal yang penting dalam membangun lingkup pembelajaran yang efektif. Motivasi sendiri merupakan sebuah kata yang berasal dari kata *motif* yakni suatu penyebab, pendorong atau pembentuk hal dalam suatu tujuan yang dibuat. Motivasi juga dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang muncul dari sebuah perasaan atau *feeling* (Masni, 2015). Motivasi belajar sendiri didefinisikan sebagai bentuk dorongan atau tekanan psikologis pada seseorang dalam menggapai sebuah tujuan tertentu (Sudarwaman, 2002). Mendukung hal tersebut Hakim (2007) pun juga mengatakan bahwa motivasi adalah suatu bentuk dorongan penyebab seseorang melakukan suatu perilaku (Suharni, 2021).

Minat dapat diartikan sebagai perasaan senang terhadap suatu keadaan atau hal tertentu (Arthur, 1963). Selaras dengan hal tersebut, Garret (1965) juga mengatakan bahwa minat dapat di definisikan sebagai suatu kegiatan yang diiringi dengan reaksi dan pikiran yang menunjukkan perasaan suka dalam melakukan kegiatan tersebut. Selain itu, Thorndike dan Elizabeth (1977) pun menambahkan bahwa

minat adalah suatu tendensi pada sesuatu yang disukai oleh individu (Rahmayanti, 2016).

Minat belajar terbangun atas beberapa aspek indikator, ke enam aspek indikator tersebut meliputi a) suatu perasaan senang yang mendorong anak untuk belajar b) sikap partisipatif dalam aktivitas pembelajaran c) bentuk perhatian dan konsentrasi yang tinggi pada pembelajaran d) peningkatan keinginan belajar yang disertai perasaan yang baik e) keadaan nyaman pada proses pembelajaran f) anak memiliki kapabilitas dalam menentukan sebuah keputusan pada prosedur pembelajaran yang dilakukan (Yunitasari & Hanifah, 2020).

METODE PELAKSANAAN

Metode pengabdian yang diterapkan ialah media pembelajaran *Learning by Painting*. Program ini diberikan selama proses pendampingan berlangsung, program learning by painting adalah suatu media pembelajaran matematika dan bahasa inggris yang melibatkan kemampuan mewarnai adik damping. Media ini dipilih menjadi program dalam pendampingan sebab adik damping gemar sekali mewarnai. Selain itu, program ini juga mengacu pada pandangan Renninger (2007) dan Wellington (1990), dalam Klassen & Klassen (2014) yang memaparkan beberapa cara yang efektif sebagai media peningkatan minat belajar anak, cara-cara efektif tersebut antara lain (Ricardo & Meilani, 2017):

1. Menciptakan suasana pembelajaran yang informal seperti memberikan kenyamanan dia atau diberikan selingan candaan dan suatu games
2. Membangun kondisi belajar yang aktif , seperti memberikan bentuk tanya jawab setelah pengerjaan soal.
3. Mempraktekkan lingkungan pembelajaran yang kooperatif, seperti mengajak adik damping bekerja sama untuk fokus mengerjakan soal karena nantinya jika adik

damping fokus maka akan diberikan suatu gambar yang dapat diwarnai.

Selain media pembelajaran *learning by painting*, metode **token economy** juga dipilih mahasiswa guna meningkatkan semangat belajar siswa untuk mengerjakan pr yang diberikan setiap malamnya. Token economy yang dibuat berbentuk buku monitoring yang berisikan catatan mingguan dan juga report harian yang berbentuk sticker. Sticker token economy yang dibuat pun berbentuk wajah adik damping. Reward yang diberikan pada token economy adalah tas sekolah, dengan harapan tas tersebut dapat menambah semangat belajar adik damping terlebih semangat untuk melanjutkan sekolah.

Subjek sasaran program ini adalah seorang anak yang berusia 9 tahun, yang bernama Juwita.. Subjek sudah putus sekolah sejak ia duduk dibangku kelas 2. Alasan subjek putus sekolah adalah ia tidak memiliki motivasi dan minat belajar yang memadai, terlebih saat sekolah memberikan subjek pekerjaan rumah (pr). Setiap harinya subjek selalu menghabiskan waktunya mengamen bersama sang ayah tiri di terminal bus bungurasih. Sehingga, program ini diharapkan dapat membantu adik damping untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar agar dapat melanjutkan pendidikan formalnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan akademik yang dialami Juwita adalah ia kurang memiliki motivasi dan minat belajar. Sejak kelas 2 Sekolah Dasar, ia memutuskan untuk putus sekolah, lantaran malas untuk mengerjakan PR. ketika saya melakukan wawancara dan observasi pada tanggal 25,26,28 Juli dengan kakak Pembina rumah singgah dapat disimpulkan bahwa Juwita merupakan salah satu anak yang tidak ingin menghadapi soal-soal yang sulit. ia tidak suka tantangan dan mudah bosan terhadap

sesuatu.

Pendampingan dan observasi pertama dilakukan pada tanggal 25 Juli 2022 di Rumah Singgah Kharisma. Saat itu, saya melakukan wawancara intens dengan kakak Pembina rumah singgah dan juga ananda Juwita. Pertanyaan-pertanyaan yang saya lontarkan lebih mengarah kepada bagaimana perilaku Juwita dan apa saja permasalahan yang dialami. Wawancara yang saya lakukan dengan Juwita juga hanya pertanyaan-pertanyaan ringan. Seperti apa mainan kesukaan Juwita, warna kesukaan Juwita, dan sebagainya.

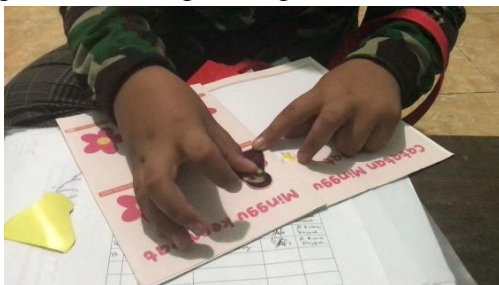
Pada tanggal 26, saya masih melakukan pendalaman adik damping dengan cara wawancara via whatsapp dengan kakak Pembina rumah singgah. Hal yang saya alami adalah perihal penyebab-penyebab perilaku Juwita saat tidak mau mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Sore hari tepat pukul 15.58, saya langsung berkonsultasi online dengan Bu Dita selaku Dosen Pamong melalui whatsapp chat. Beliau berkata bahwa fokus masalah yang harus saya alami adalah perihal sikap mogok tidak mau mengerjakan PR, bukan kepada mogok tidak ingin sekolah nya.

Pada tanggal 28 Juli, saya langsung menghubungi kakak Pembina rumah singgah untuk meminta tanggapan perihal program jangka panjang pendampingan saya dan saya juga meminta kakak Pembina foto Juwita, guna sebagai pembentuk alat token economy saya.

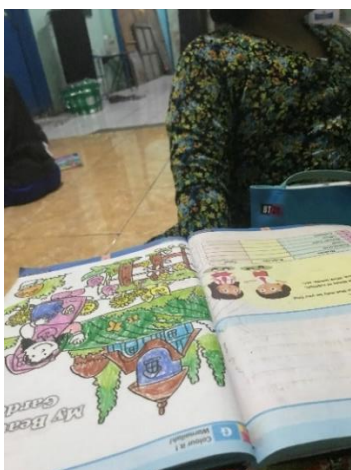
Minggu kedua, tanggal 1 Agustus adalah hari pertama penerapan program pendampingan langsung bersama Juwita. Saya masih menggunakan metode buku pelajaran untuk membantu menjelaskan materi. Materi yang dikerjakan pada hari itu ialah mengisi tabel perkalian 1 – 10. Disitu saya lihat ananda Juwita belum menemukan gaya belajar yang pas untuk dia. Pada beberapa waktu di tengah – tengah ia tidak fokus dengan apa yang saya ucapkan. Akhirnya, saat pulang saya juga

memberikan ia pekerjaan rumah (PR) agar materi hari itu, dapat lebih meresap.

Hari selanjutnya, yakni tanggal 2 Agustus 2022. Saya melakukan pendampingan dengan mata pelajaran bahasa inggris. Disini saya kira sangat mudah mengajarkan bahasa inggris, sebab materi yang akan saya sampaikan adalah mengenai kosa kata yang sangat dasar menurut saya. Namun, ternyata tidak mudah mengajarkan seorang anak yang benar – benar tidak tertarik dengan mata pelajaran tersebut. saya harus melakukan segala cara agar ia mampu memahami apa yang saya sampaikan. Pada saat ia pulang saya tidak lupa memberikan ia bekal PR, saya pun juga memberikan sticker di monitoringnya sebab telah mengerjakan PR yang kemarin dengan sangat baik.



Gambar 1. subjek menempelkan stiker di buku monitoring berbasis metode token economy



Gambar 2. hasil mewarnai gambar di buku bahasa inggris.

Pada tanggal 4 Agustus saya coba mereview ulang perkalian yang sudah saya ajarkan di tanggal 1 agustus. Saya review

perkalian 3 dan 4, saya coba berikan ia soal latihan perkalian tersebut. saya berikan reward jajan apabila ia berhasil menjawab dengan baik. Di tengah–tengah pembelajaran ia bertanya kepada saya perihal tugas mewarnai yang ada di halaman tengah buku tersebut. saya mulai diberikan sinyal mengenai kegemaran dan gaya belajar dia. Saya pun berinisiatif membelikan ia pensil warna agar di pertemuan selanjutnya ia dapat mewarnai gambar di buku tersebut.



Gambar 3. Hasil mewarnai gambar yang telah saya print

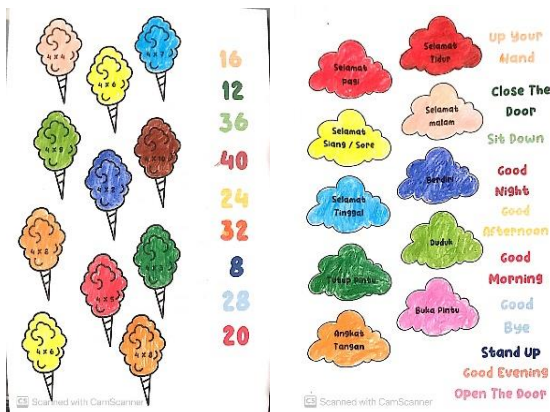
Pada minggu ketiga, tepatnya di tanggal 8,9,10,11 Agustus saya melakukan pendampingan malam seperti biasanya di Rumah singgah, namun pada awal minggu ini di tanggal 8 – 9 saya mulai menyediakan waktu diakhir pembelajaran untuk dia dapat mewarnai gambar yang telah saya printkan.

Pada tanggal 10 Agustus tepat 1 jam sebelum berangkat ke rumah singgah, saya tiba-tiba terpikirkan untuk membuat metode belajar yang melibatkan aktivitas mewarnai. Setelah saya melakukan riset di google, saya pun langsung membuat pada detik itu juga media *learning by painting* pada mata pelajaran matematika tepatnya materi perkalian 3. Pada saat saya menerapkan media belajar itu, Juwita sempat bingung bagaimana cara pengerjaannya, namun saya lihat Juwita cukup nyaman dan fokus dalam pengerjaan soal yang saya berikan.



Gambar 4. Media belajar *learning by painting* perkalian 3.

Pada minggu ke-empat, tepatnya di tanggal 15, 18,19 Agustus, saya mulai menerapkan secara intens media belajar *learning by painting*. Model gambar yang saya buat pun lebih variative dari mulai ice cream, awan hingga permen. Juwita pun semakin aktif dan nyaman dalam proses pendampingan setiap malam nya. Juwita tidak pernah absen masuk seperti minggu – minggu sebelum nya. Juwita sangat semangat dan merasa bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu hal menyenangkan. Bahkan, ia sempat protes kepada kakak Pembina karena pada minggu itu jadwal les diliburkan sebab adanya tanggal merah. Kemampuan Juwita perihal mata pelajaran yang disampaikan pun sangat meningkat Juwita mulai bisa mengingat beberapa kosa kata bahasa inggris yang pernah saya ajarkan sebelum kepadanya.



Gambar 5. Media pembelajaran *learning by painting*



Gambar 6. Samping kiri: saya dan Juwita membawa buku monitoring berbasis Token economy, samping kanan : Juwita sedang menikmati ice cream sebagai salah satu reward token economy

Pada minggu ke-lima, tepatnya di tanggal 22 dan 23 Agustus 2022. Dua hari terakhir masa pendampingan, saya memberikan Juwita reward. Reward yang pertama ialah saya ajak ia pergi ke toko alat tulis dan saya bebaskan Juwita untuk memilih tas baru yang bisa ia pakai. Reward yang kedua adalah saya ajak ia membeli sebuah ice cream dan juga ayam di salah satu makanan fast food terkenal. Juwita pun sangat senang dan saya pun tidak lupa berpesan kepada dia untuk harus lebih semangat belajar dan juga harus mau melanjutkan sekolahnya. Juwita pun juga berjanji akan lebih semangat belajar dan mau melanjutkan sekolah formal yang pernah terputus sebelumnya.



Gambar 7. Juwita bersama reward utama metode token economy

Berdasarkan paparan hasil dari kegiatan diatas dapat dilihat bahwa media pembelajaran *Learning by Painting* merupakan media yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat

belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan juga bahasa inggris. Media pembelajaran *learning by painting* ini berhasil membuat subjek fokus dalam mengerjakan soal yang diberikan. Wati & Aizah, (2015) pun juga mengatakan bahwa mewarnai dapat meningkatkan daya koordinasi dan konsentrasi pada siswa, serta dapat mendorong siswa untuk menciptakan sebuah target. Selain itu, media *learning by painting* yang melibatkan kegiatan mewarnai juga berdampak pada banyak aspek dalam perkembangan kemampuan anak, Adapun aspek-aspek tersebut yakni (Slamet, 2020) :

1. Perkembangan kemampuan motoric dan fisik

Perkembangan tersebut dihasilkan dari aktivitas menggengam lukisan serta pada tahap pemilihan warna yang tepat untuk digunakan. Kemampuan motoric dan fisik ini, mampu menciptakan pribadi anak yang kuat, tangkas dan juga matang.

2. Perkembangan kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik, sebab pada saat kegiatan mewarnai anak melalui suatu proses berpikir dari memiliki warna yang tepat dan kemudian digunakan mewarnai di sebuah alas. Sehingga, hal tersebut dapat berdampak pada bagaimana cara subjek memecahkan sebuah masalah.

3. Perkembangan kemampuan sosial dan emosi

Kemampuan sosial dan emosi anak dapat menjadi perkembangan melalui kegiatan mewarnai sebab, warna memiliki efek perasaan kenyamanan, ketenangan, dan juga semangat pada anak. Sehingga, kemampuan pengendalian emosi pada anak pun akan berimbang positif.

4. Perkembangan kemampuan seni dan kreativitas

Perkembangan kemampuan seni dan kreativitas anak tentunya merupakan dampak

terbesar dari kegiatan mewarnai. Sebab, pada kegiatan mewarnai anak dituntut untuk berimajinasi dalam memberi warna pada suatu gambar. Aspek ini apabila dikembangkan dengan baik, akan memberikan bekal penting bagi anak dalam membangun value dirinya di masa datang. (Slamet, 2020)

Sehingga, temuan keefektifan media *learning by painting* disebabkan lantaran kegiatan mewarnai sangatlah berdampak pada kemampuan sosial dan emosi anak, ketika anak merasa nyaman dan tenang dalam lingkungan pembelajaran, maka anak akan memiliki minat belajar yang tinggi pada proses pembelajaran tersebut.

Metode token economy juga merupakan metode yang sangat berpengaruh pada capaian perubahan perilaku subjek yakni pada perilaku semangat untuk mengerjakan pr dan juga semangat untuk melanjutkan sekolahnya. Birnbrauer, *et al.* dalam MacMillan (Slamet, 2020). pun memaparkan bahwa prinsip penerapan metode token economy layaknya sebuah uang yang dicicil, sama halnya dengan sebuah perilaku. Perilaku yang dibentuk dengan cara dicicil setiap harinya, akan masuk kedalam alam bawah sadar mereka, sehingga perilaku tersebut terdorong dikuatkan alami dari alam bawah sadarnya (Nadar *et al.*, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Prima *et al.*, (2017) pun juga menemukan bahwa metode token economy yang diterapkan di PAUD Sayang Ibu mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tak hanya itu, penelitian lain pun juga membuktikan bahwa penerapan metode token economy juga mampu memberikan dorongan siswa untuk menyelesaikan tugas matematika dengan kualitas pengerjaan yang baik serta waktu pengumpulan yang tepat (Dewi, *et al.*, 2015). Sehingga, keefektifan metode token economy yang diterapkan pada adik damping sangatlah

dikuatkan dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya.

Adapun faktor pendukung dan penghambat pada pelaksanaan program pendampingan yang telah dilaksanakan ialah berikut:

a. Faktor Pendukung:

1) Pada Adik Damping: usia adik damping menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan program pendampingan ini, usia sangatlah menentukan kematangan kognitif, sosial, maupun emosi anak. Selain itu adalah latar belakang adik damping yang berasal dari keluarga kurang mampu dapat menjadi faktor pendukung jalannya program token economy yang diterapkan, sebab adik damping sangatlah menerima dan senang dengan apapun bentuk penguat pendukung yang kakak damping berikan.

2) Pada Kakak Damping: motivasi dan niat kakak damping menjadi faktor pendukung program pendampingan yang diberikan. Ketika motivasi yang dibangun bersifat positif maka proses pendampingan pun juga akan menghasilkan suatu capaian yang positif dan maksimal. begitupun dengan niat, ketika niat yang dibangun berasal dari hati dan untuk kebaikan maka *output* yang dihasilkan pun tidak hanya sebatas capaian target, namun juga kebermanfaatannya yang berkelanjutan.

b. Faktor Penghambat:

1) Waktu yang disediakan oleh rumah singgah dalam proses pendampingan hanyalah malam hari, sehingga hal ini dapat menjadi penghambat kakak damping dalam memberikan durasi waktu tambahan dalam proses pendampingan

2) Tempat pendampingan yang berbagi dengan murid-murid lain di rumah

singgah, terkadang menjadi penghambat konsentrasi adik damping dalam proses pendampingan

3) Lingkungan adik damping yang kurang mendukung dan sadar atas pentingnya pendidikan juga berpengaruh terhadap *mind set* dan capaian target kakak damping mengenai kelanjutan sekolah adik damping

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan hasil penerapan kegiatan pendampingan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Learning by Painting* merupakan media yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika dan juga bahasa inggris. Selain itu, Metode token economy juga merupakan metode yang sangat berpengaruh pada capaian perubahan perilaku adik damping yakni pada perilaku semangat untuk mengerjakan pr dan juga semangat untuk melanjutkan sekolahnya. Sehingga, program pendampingan yang diterapkan dapat menghasilkan capaian target yang positif.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan melakukan observasi dan wawancara mendalam yang lebih intens agar program pendampingan tidak berubah di tengah – tengah pemberian pendampingan serta hendaknya lebih berkomunikasi aktif kepada orang tua subjek atau adik damping.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2019). *Konflik Dalam Dunia Pendidikan (Siswa Putus Sekolah) Dampak, Faktor, Dan Solusinya Dosen*.
- Dewi, Y. S., Nirwana, H., & S, N. (2015). *Token Economy (Hadiah) untuk Penyelesaian Tugas token Economy (Hadiah) untuk Penyelesaian Tugas dalam Layanan Penguasaan Konten*

- dalam Layanan Penguasaan Konten Yeni. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 2(2), 55–61.
- Farah, M. (2014). *Faktor Penyebab Putus Sekolah Dan Dampak Negatifnya Bagi Anak (Studi Kasus di Desa Kalisoro Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar)*. 1–8.
- Jawapos. (2021). *Laporan Anak Putus Sekolah Terbanyak dari Surabaya*.
- Kompas. (2022). *Masih Ada Cerita Anak Putus Sekolah*.
- Liputan 6. (2021). *PBB: 117 Juta Siswa di Seluruh Dunia Putus Sekolah Selama Pandemi COVID-19*.
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Nadar, W., Maharani, T., & Shartika, S. (2019). Penerapan Metode Pembiasaan Token Economy Untuk Peningkatan Kedisiplinan Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(1), 56-65
- Prima, E., Lestari, P. I., Studi, P., Anak, P. G., Dini, U., Pura, U. D., & Economy, T. (2017). *Implementasi Token Economy Dalam Meningkatkan*. 1, 47–55.
- Rahmayanti, V. (2016). Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 206–216.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79.
- Slamet, S. (2020). Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini melalui Kegiatan Mewarnai dan Hafalan Al Quran. *Warta LPM*, 24(1), 59–68.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184.
- Wati, S. E., & Aizah, S. (2015). Upaya Menurunkan Tingkat Stres Hospitalisasi Dengan Aktifitas Mewarnai Gambar Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Ruang Anggrek Rsud Gambiran Kediri. *Jurnal Ilmiah*, 7(1), 37–72.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.