

**PENGEMBANGAN MEDIA RODA KEBERUNTUNGAN SEBAGAI UPAYA  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

**Nur Afni Afa, Ariadi Nugraha, S.Pd., M.Pd**

Program Studi Bimbingan dan Konseling,

Universitas Ahmad Dahlan

[nur1800001129@webmail.uad.ac.id](mailto:nur1800001129@webmail.uad.ac.id) / [ariadi.nugraha@bk.uad.ac.id](mailto:ariadi.nugraha@bk.uad.ac.id)

**Abstrak**

Penggunaan strategi pembelajaran aktif roda keberuntungan dalam pembelajaran akan menumbuhkan motivasi, mendorong peserta didik untuk ikut serta sehingga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa. Media roda keberuntungan adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan di dalam lingkaran tersebut dapat di bagi menjadi beberapa sektor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berbeda. Fokus utama artikel ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian dengan metode R&D, tahap awal yang dilakukan adalah melakukan penelitian pendahuluan (preliminary research). Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi baik itu berupa masalah maupun potensi yang bisa dikembangkan dalam penelitian.

**Kata Kunci:** Media Roda Keberuntungan, Motivasi Belajar

**1. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang penting untuk dilaksanakan agar kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan dan dikembangkan (Rahayu, 2019). Dimana dalam dunia pendidikan, peningkatan mutu ini tentu sangat diperlukan karena merupakan suatu hal yang terus berkembang terutama pada era globalisasi ini. Pendidikan merupakan suatu bentuk investasi jangka panjang yang penting bagi seorang manusia. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkecakupan 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.

Guru dapat diibaratkan sebagai pembimbing perjalanan, yang berdasarkan pengetahuan dan pengalaman bertanggung jawab atas kelancaran perjalanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada manusia dapat dirumuskan sebagai

suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap. Dalam proses pembelajaran peserta didik tentu adanya beberapa hal yang mempengaruhi seperti motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan peserta didik menjadi faktor penting guru dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Kreatifitas guru dapat dilakukan dengan menciptakan inovasi dalam pembelajaran seperti pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan-bahan pengajaran, pengembangan media pengajaran, pengadaan alat-alat laboratorium dan peningkatan kualitas guru.

Namun berdasarkan observasi yang telah dilakukan justru diperoleh hasil sebaliknya. Kenyataan menunjukkan guru dalam proses belajar-mengajar hanya memberikan materi pelajaran saja. Guru jarang sekali memberikan motivasi pada peserta didik dalam mengajar. Hal ini disebabkan banyaknya jumlah pokok bahasan yang harus diajarkan sehingga guru cenderung hanya memberikan materi saja tanpa berusaha membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Akibatnya peserta didik tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran, cenderung pasif dalam menerima penjelasan dari guru, dalam mengerjakan tugas pelajaran yang diberikan guru peserta didik mengerjakan tugas tersebut asal jadi, tidak tepat waktu dalam mengumpulkan bahkan tidak mengerjakan sama sekali. Hal ini yang kemudian menjadi bukti kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Beberapa guru juga berpendapat bahwa faktor lain yang menjadi penyebab kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar adalah strategi pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran hanya berpusat pada buku ajar dan buku peserta didik. Sehingga peserta didik merasa bosan karena hanya terpaku pada buku. Meskipun demikian strategi pembelajaran yang diterapkan sudah berusaha untuk tingkatkan dengan memanfaatkan media pembelajaran hanya saja hasilnya belum maksimal untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru belum menemukan media pembelajaran yang tepat agar memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari, sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan nantinya mendapatkan hasil yang optimal.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba menemukan solusi untuk mengatasi hal ini yaitu dengan menggunakan layanan bimbingan dan konseling. Pelayanan bimbingan dan

konseling bidang bimbingan akademik atau belajar khususnya di sekolah yaitu membantu peserta didik mengembangkan kebiasaan belajar yang baik dalam menguasai pengetahuan atau keterampilan, serta menyiapkan untuk melanjutkan pendidikan pada tingkat yang lebih tinggi. Guru BK mengarahkan individu untuk bisa menghadapi dan memecahkan masalah-masalah akademik misalnya cara belajar, pencarian dan penggunaan sumber belajar dan tentunya peningkatan motivasi belajar peserta didik. Bimbingan akademik atau belajar dilakukan dengan cara mengembangkan suasana pembelajaran yang kondusif agar terhindar dari kesulitan belajar.

Guru BK sebaiknya berupaya memfasilitasi individu dalam mencapai tujuan akademik atau belajar yang diharapkan. Bimbingan belajar yang diberikan agar lebih menarik perhatian peserta didik, maka diterapkan dengan memanfaatkan penggunaan media. Penggunaan media disini tentunya sebagai upaya untuk mengatasi kebosanan, melatih daya ingat, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran agar mudah memahami materi dan motivasi untuk terus belajar meningkat. Salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif roda keberuntungan. Penggunaan strategi pembelajaran aktif roda keberuntungan dalam pembelajaran akan menumbuhkan motivasi, mendorong peserta didik untuk ikut serta sehingga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa.

Media pembelajaran permainan roda keberuntungan adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang didalamnya terdapat kartu soal (Wahyuni, 2017, hal. 2). Media ini memiliki konsep belajar sambil bermain. Sehingga dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Media ini dipilih karena memiliki keunggulan, yaitu dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung guna proses belajar yang efektif. Serta media ini dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat, motivasi belajar, dan meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, media permainan roda keberuntungan ini bersifat luwes, karena media permainan dapat dikembangkan dan dimodifikasi dengan materi dan pemahaman yang lain.

## **2. Kajian Literatur**

### **a. Permainan Roda Keberuntungan**

#### **1) Pengertian Roda Keberuntungan**

Media roda keberuntungan adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang didalamnya terdapat kartu soal (Wahyuni, 2017). Aulia (2016) menambahkan bahwa roda keberuntungan adalah media pembelajaran yang menggunakan sebuah lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor. Didalam sektor tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan

dijawab oleh siswa yang dicantumkan dalam bentuk nomor tertentu pada sektor dalam lingkaran tersebut. Sedangkan Rahman, dkk. (2013) mengemukakan bahwa roda keberuntungan merupakan teknik pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

Dari pernyataan-pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa media roda keberuntungan adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan di dalam lingkaran tersebut dapat di bagi menjadi beberapa sektor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berbeda. Selain itu, media ini dikemas dalam bentuk permainan (game). Sehingga media permainan roda keberuntungan ini dapat menarik perhatian, minat, dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

## 2) Langkah-langkah Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan permainan roda keberuntungan menjadi sebuah media pembelajaran yang dikemas menarik yang dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Ginnis dalam Aulia (2016, hal. 28-29) menyebutkan langkah-langkah penggunaan media roda keberuntungan sebagai berikut:

- a) Membuat satu set kartu dengan sebuah pertanyaan di sisi depan dan angka di sisi belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah siswa di dalam kelas
- b) Buat media “Roda Keberuntungan” dari karton, dan bagi roda tersebut menjadi sektor-sektor atau bagian-bagian sesuai dengan jumlah kartu yang telah dibuat kemudian beri angka pada sektor-sektor tersebut
- c) Selanjutnya buat anak panah, dari karton dan paku pines yang berfungsi sebagai pemutar pada media. Hasilnya nampak seperti roda “Twister”
- d) Siswa duduk membentuk lingkaran besar. Kartu disebar dengan sisi angka berada di atas
- e) Salah satu dari perwakilan siswa maju kedepan kelas untuk memutar media roda tersebut. Setelah anak panah menunjuk sebuah angka, siswa tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang di dapat dari media roda tersebut. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut
- f) Guru berdiskusi dengan seluruh siswa dikelas. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka kartu tersebut dianggap hangus. Jika sebaliknya, maka kartu tersebut dikembalikan lagi agar siswa lain dapat mencoba untuk menjawab pertanyaan kartu tersebut

g) Siswa memutar media roda secara bergantian. Siswa yang sudah memutar dan menjawab pertanyaan menunjuk siswa lain untuk memuatnya. Jika siswa selanjutnya mendapat angka yang hangus, maka siswa tersebut harus memutarnya kembali hingga mendapatkan angka yang belum hangus.

### 3) Kelebihan Media Permainan Roda Keberuntungan

Ginnis dalam Aulia (2016, hal. 29) menyatakan keunggulan yang diperoleh roda keberuntungan sebagai berikut:

- a) Media roda keberuntungan ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi
- b) Media roda keberuntungan merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang seperti game show di TV. Permainan ini sangat familiar dan dapat membangkitkan semangat siswa
- c) Media ini sangat bagus digunakan dalam persiapan ujian
- d) Melatih ingatan dan kecepatan berfikir siswa
- e) Melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi siswa, sehingga hasil belajar akan meningkat

### 4) Kekurangan Media Permainan Roda Keberuntungan

Aulia (2016, hal. 29) mengungkapkan kekurangan media roda keberuntungan sebagai berikut:

- a) Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya
- b) Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Hal ini disebabkan media roda keberuntungan yang digunakan merupakan media pembelajaran manual
- c) Membutuhkan lingkungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

## b. Motivasi Belajar

### 1) Konsep Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Winarni, Anjariah, & Romas, 2016). Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar (Monika & Adman, 2017). Jadi dapat dikatakan motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa sehingga hasil belajar siswa akan semakin meningkat (Palupi, 2014).

Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang

diberikan, akan semakin baik hasil belajar. Dengan demikian motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa (Bakar, 2014).

## 2) Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Dalam membicarakan soal macam-macam motivasi, hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut “motivasi ekstrinsik”.

### a) Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif tanpa rangsangan dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi itu intrinsik bila tujuannya inheren dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan dan tujuan anak didik untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung di dalam pelajaran itu. Anak didik termotivasi untuk belajar semata-mata untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam bahan pelajaran, bukan karena keinginan lain seperti ingin mendapat pujian, nilai yang tinggi, atau hadiah dan sebagainya.

### b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif karena adanya rangsangan dari luar. Motivasi belajar dapat dikatakan ekstrinsik apabila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (resides in some factors outside the learning situation). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak diluar hal yang dipelajarinya. Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, gelar, kehormatan, dan sebagainya.

## 3) Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut ini:

### a) Motivasi Sebagai Dasar Penggerak yang Mendorong Aktivitas Belajar

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Seseorang yang berminat untuk belajar belum sampai pada tataran motivasi belum menunjukkan aktivitas nyata.

### b) Motivasi Intrinsik Lebih Utama dari pada Motivasi Ekstrinsik dalam Belajar

Dari seluruh kebijakan pengajaran, guru lebih banyak memberikan motivasi ekstrinsik kepada anak didik. Tidak pernah ditemukan guru yang tidak memakai motivasi intrinsik dalam pengajaran. Anak didik yang malas belajar sangat berpotensi untuk diberikan motivasi ekstrinsik oleh guru supaya rajin belajar. Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya.

- c) **Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik dari pada Hukuman**  
Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apapun juga. Memuji orang lain pada tempat dan kondisi yang tepat berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja lain. Berbeda dengan pujian, hukuman diberikan kepada anak didik dengan tujuan untuk memberhentikan perilaku negatif anak didik.
  - d) **Motivasi Berhubungan Erat dengan Kebutuhan dalam Belajar**  
Kebutuhan yang tak bisa dihindari oleh anak didik adalah keinginannya untuk menguasai sejumlah ilmu pengetahuan. Bila tidak belajar berarti anak didik tidak mendapat ilmu pengetahuan. Bagaimana untuk mengembangkan diri dengan memanfaatkan potensi-potensi yang dimiliki bila potensi-potensi itu tidak ditumbuhkembangkan melalui penguasaan ilmu pengetahuan. Jadi, belajar adalah santapan utama anak didik.
  - e) **Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar**  
Anak didik yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukan. Dia yakin bahwa belajar bukanlah kegiatan yang sia-sia. Hasilnya pasti akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga di hari-hari yang akan mendatang. Setiap evaluasi yang diberikan oleh guru bukan dihadapi dengan pesimisme, hati yang resah gelisah. Tetapi dihadapi dengan tenang dan percaya diri.
  - f) **Motivasi Melahirkan Prestasi dalam Belajar**  
Dari berbagai hasil penelitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seseorang anak didik. Anak didik menyenangi mata pelajaran tertentu dengan senang hati mempelajari mata pelajaran itu.
- 4) **Fungsi Motivasi Belajar**  
Untuk jelasnya ketiga fungsi motivasi dalam belajar tersebut di atas, akan diuraikan dalam pembahasan sebagai berikut:
- a) Motivasi sebagai pendorong perbuatan
  - b) Motivasi sebagai penggerak perbuatan
  - c) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

### **3. Metode Penelitian**

#### **a. Rancangan Penelitian**

Beberapa tahapan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini antara lain:

- 1) Mengembangkan instrumen disini intrumen yang dapat digunakan antara lain angket, skala psikologi atau wawancara. Dapat dipilih salah satu yang memungkinkan
- 2) Menentukan sampel penelitian yaitu sampel penelitian sudah ditentukan sebelumnya peserta didik di salah satu sekolah dasar
- 3) Melakukan pengumpulan data yaitu pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan instrumen yang sudah disusun sebelumnya
- 4) Melakukan analisis data dimana merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian melakukan analisis dengan melakukan perhitungan skor berdasarkan jawaban responden yang kemudian melakukan kategorisasi
- 5) Intrepretasi data atau memaknai data hasil analisis. Setelah analisis dilakukan, kemudian akumulasi peserta didik yang termasuk dalam kategori rendah, sedang dan tinggi dalam hal motivasi belajar. Kemudian mulai merencanakan proses pemberian layanan bimbingan kelompok maupun klasikal dengan memanfaatkan media roda keberuntungan.
- 6) Membuat laporan sebagai tahap akhir dalam penelitian ini. Setelah proses pemberian layanan telah dilakukan. Kemudian pengecekan kembali apakah peserta didik mengalami peningkatan dalam motivasi belajar

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik dari salah satu sekolah dasar di daerah sulawesi tenggara.

c. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data yang digunakan seperti sudah dijelaskan sebelumnya menggunakan penskoran kategori setiap peserta didik. Skoring ini diperoleh dari hasil penyebaran instrumen yang digunakan

d. Teknik Analisis Data

Adapun metode atau teknik analisis data R&D adalah sebagai berikut:

- 1) Mengumpulkan informasi berupa permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi.
- 2) Menentukan apa saja yang akan dikerjakan hingga akhir penelitian, menentukan tujuan yang akan dicapai.
- 3) Mempersiapkan komponen dan data pendukung dalam pembuatan aplikasi.



- 4) Melakukan uji coba program dalam skala yang terbatas.
- 5) Melakukan perbaikan terhadap aplikasi yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba pada tahap sebelumnya. Perbaikan ini juga dapat dilakukan berdasarkan masukan dari tempat penelitian, sehingga diperoleh draft produk yang siap diuji coba lebih luas.
- 6) Tahap akhir uji coba utama yang dilakukan berdasarkan hasil revisi yang didapatkan dari uji coba awal pada tahap keempat sebelumnya. Hasil yang diperoleh dari ujicoba ini dalam bentuk evaluasi terhadap pencapaian hasil uji coba yaitu hasil dari aplikasi.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan-penjelasan diatas dapat disimpulkan metode penelitian dan pengembangan diharapkan dapat bermanfaat untuk memperbaiki praktik pendidikan yang dirasa kurang maksimal. Seperti dalam artikel ini adanya pengembangan media roda keberuntungan yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Meskipun tidak mudah untuk melakukan penelitian menggunakan metode ini, media pengembangan yang dihasilkan dapat memberikan pengaruh bagi peningkatan motivasi peserta didik dan dapat dimanfaatkan seterusnya demi kemajuan pendidikan. Meningat banyaknya masalah pembelajaran yang dialami peserta didik akibat rendahnya motivasi belajar baik secara internal maupun eksternal. Dengan adanya pengembangan media roda keberuntungan peserta didik dapat menerima pelajaran dengan santai sambil bermain tetapi tetap pada tujuan yang ingin dicapai.

**Daftar Referensi**

- Aulia, Aulia. 2016. Penerapan Metode Tanya Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran PAI di SMP Seri Tanjung Kabupaten Ogan Ilir. Skripsi. Universitas Islam Negeri Radeh Fatah. 113 Dwi
- Bakar, R. (2014). The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra. *International Journal of Asian Social Science*, 4(6), 722-732.
- Haq, A. (2018). Motivasi belajar dalam meraih prestasi. *Jurnal vicratina*, 3(1), 193-214.
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 110-117.
- Palupi, R. (2014). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Persepsi Siswa Terhadap Kinerja Guru Dalam Mengelola Kegiatan Belajar Dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII Di SMPN N 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2).
- Puspitasari, D. B. (2013). Hubungan antara Persepsi terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 1(1).
- Wahyuni. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis Hanzi pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Carme Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi*, 2(1).