

**PENGARUH MODEL GAMIFIKASI DENGAN MEDIA CANVA EDU TERHADAP  
MOTIVASI DAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA MATA PELAJARAN  
MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI  
TANJUNG 2 KECAMATAN JUWIRING KABUPATEN KLATEN**

Dhea Aiska Khaeriyah<sup>1</sup>, Moefty Mahendra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

<sup>1</sup>dhea.aiskaa@gmail.com, <sup>2</sup>mahendramoefty@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the influence of gamification learning model with Canva Edu media on students' motivation and learning activity in mathematics subjects. This study uses a quantitative approach with a pretest-posttest design of one group. The research sample amounted to 23 elementary school grade IV students. The data collection technique uses a questionnaire on motivation and learning activity that has been tested for validity and reliability. Data analysis used descriptive statistics, Wilcoxon Signed Rank Test normality test, and hypothesis test using Paired Sample T-Test. The results showed that the average student learning motivation increased from 22.57 at the time of the pretest to 33.04 at the time of the posttest, while the average score of learning activity, which was from 25.22 at the time of the pretest, increased to 33.22 at the time of the posttest. The results of the hypothesis test showed a significance value of  $0.001 < 0.05$  so that  $H_0$  was rejected and  $H_1$  and  $H_2$  were accepted. This shows that there is a significant influence of the gamification learning model with Canva Edu media on students' motivation and activeness of learning. Thus, the use of gamification with Canva Edu media can increase student engagement and make learning more engaging and enjoyable.*

**Keywords:** *Gamification, Canva Edu, Learning Motivation, Learning Activity*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran gamifikasi dengan media Canva Edu terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pretest-posttest* satu kelompok. Sampel penelitian berjumlah 23 siswa kelas IV sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi dan keaktifan belajar yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas *Shapiro-Wilk*, dan uji hipotesis menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 22,57 pada saat pretest meningkat menjadi 33,04 pada saat *posttest*, sedangkan nilai rata-rata keaktifan belajar, yaitu dari 25,22 pada saat *pretest* meningkat menjadi 33,22 pada saat *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  serta  $H_2$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran gamifikasi dengan media Canva Edu terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan gamifikasi

dengan media Canva Edu dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, Canva Edu, Motivasi Belajar, Keaktifan Belajar

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan pesat teknologi digital pada era abad ke-21 telah mengubah secara fundamental pola interaksi dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Transformasi ini mendorong pergeseran pendekatan pembelajaran dari yang bersifat konvensional menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*) dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana utama dalam mendukung proses belajar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa apabila dirancang secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan pedagogis (Irnawati et al., 2024).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk dasar kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan fundamental adalah matematika. Namun demikian, matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang

diminati oleh siswa. Persepsi negatif terhadap matematika terbentuk karena pendekatan pembelajaran yang monoton, kurang variasi media, dan minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika (Putra et al., 2024). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lutviana dkk (2025) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan hanya berorientasi pada penyelesaian tugas tanpa memahami konsep secara mendalam. Pembelajaran yang bersifat *teacher-centered* dan kurangnya inovasi strategi pembelajaran menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertantang. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model

pembelajaran inovatif, seperti gamifikasi. Gamifikasi dapat dipamahi sebagai strategi pembelajaran yang mengadaptasi mekanisme dan karakter permainan seperti poin, level, tantangan, *badge*, *leaderboard* dan *reward* ke dalam pembelajaran, di dalam proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang sebelumnya dianggap membosankan menjadi pengalaman yang menantang dan menarik, sehingga siswa terdorong untuk terlibat secara aktif dan konsisten dalam proses pembelajaran. (Nurchayyo et al., 2025). Secara teoritis, pendekatan ini sesuai dengan *Self-Determination Theory* yang menekankan pentingnya kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Santrock, 2020).

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran digital juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih konkret dan menarik. salah satu media yang dapat dimanfaatkan

adalah Canva Edu, yaitu platform desain digital yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara visual dan interaktif. Penggunaan media visual interaktif terbukti dapat meningkatkan pemahaman, keaktifan dan motivasi belajar siswa (Hidayat et al, 2025; Awaliya et al., 2025)

Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penerapan gamifikasi dan media pembelajaran digital memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Irnawati et al., 2024) menjelaskan bahwa pendekatan berbasis gamifikasi memiliki dampak positif yang signifikan pada motivasi belajar matematika di jenjang sekolah dasar. Selaras dengan hal itu, (Sadrah et al, 2025) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Sementara itu, penelitian oleh (Lutviana et al., 2025) mempertegas bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran matematika memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian lain oleh (Hidayat et al, 2025) juga menunjukkan bahwa

media pembelajaran Canva efektif meningkatkan motivasi dan aktivitas keaktifan belajar siswa.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih mengkaji gamifikasi dan media Canva secara terpisah, serta belum banyak yang mencoba mengintegrasikan keduanya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan fokus pada motivasi dan keaktifan belajar secara bersamaan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengintegrasikan model pembelajaran gamifikasi dengan media Canva Edu untuk menganalisis pengaruhnya terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran gamifikasi dengan media Canva Edu terhadap motivasi dan keaktifan belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dan *desain one-group pretest-posttest design*. Desain ini melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, yang bertujuan untuk mengetahui perubahan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Tanjung 2 yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian karena jumlah subjek kurang dari 100 siswa.

Penelitian dilaksanakan dalam satu kelas dengan memberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan media Canva Edu pada pembelajaran matematika. Sebelum perlakuan, siswa diberikan pretest untuk mengukur kondisi awal motivasi dan keaktifan belajar. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan menggunakan model gamifikasi yang mengintegrasikan elemen permainan seperti tantangan, poin, dan penghargaan dengan media Canva Edu sebagai sarana penyajian materi

secara visual dan interaktif. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui perubahan motivasi dan keaktifan belajar.

Instrumen penilaian yang digunakan berupa angket motivasi belajar dan angket keaktifan belajar dengan skala Likert. Instrumen telah diuji validitas melalui *content validity* dengan *expert judgment* serta diuji reliabilitas menggunakan *Conbach's Alpha*, dengan nilai reliabilitas sebesar 0,936 untuk motivasi belajar dan 0,928 untuk keaktifan belajar, sehingga dinyatakan reliabel.

Teknik analisis data meliputi statistik deskriptif untuk melihat gambaran umum data, uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, serta uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* karena data tidak berdistribusi normal. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diintegrasikan langsung dengan pembahasan untuk memberikan penaknaan data secara komprehensif. Analisis difokuskan pada perbandingan skor *pretest* dan *posttest* motivasi dan keaktifan belajar

siswa setelah penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan media Canva Edu.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa kondisi awal motivasi belajar dan keaktifan belajar siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* motivasi belajar sebesar 22,57 dan keaktifan belajar sebesar 25,22. Nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa belum menunjukkan keterlibatan aktif dan dorongan belajar yang optimal dalam pembelajaran matematika.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan media Canva Edu, terjadi peningkatan yang signifikan pada kedua variabel. Rata-rata skor *posttest* motivasi belajar meningkat menjadi 33,03, sedangkan pada variabel keaktifan belajar meningkat menjadi 33,22. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif pada sikap dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika di kelas dengan menggunakan model gamifikasi dan media Canva Edu.

**Tabel 1 Perbandingan rata-rata skor Pretest dan Posttest motivasi belajar dan keaktifan belajar Siswa Kelas IV SDN Tanjung 2**

Variabel	N	Pretest	Posttest	Selisih
Motivasi Belajar	23	21,25	33,04	10,47
Keaktifan Belajar	23	25,22	33,22	8,00

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa peningkatan motivasi belajar lebih tinggi dibandingkan keaktifan belajar, meskipun keduanya sama-sama mengalami peningkatan yang signifikan. Setelah perlakuan diberikan, kedua variabel mengalami peningkatan. Motivasi belajar mengalami peningkatan sebesar 10,47 poin, sedangkan keaktifan belajar meningkat sebesar 8,00 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model gamifikasi dengan media Canva Edu memberikan dampak positif terhadap aspek afektif (motivasi) dan aspek perilaku belajar (keaktifan siswa) (Idhar, Ilyas, 2025).

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa integrasi elemen kompetisi dan umpan balik dalam gamifikasi berperan sebagai stimulus intrinsik yang memperkuat keterlibatan belajar siswa.

Peningkatan kemampuan motivasi belajar dan keaktifan belajar dianalisis lebih lanjut dengan menguji

signifikansi, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* karena data hasil uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal (Sig. < 0,05).

**Tabel 2 Hasil Uji Wilcoxon signed Rank Test**

Variabel	Asymp. Sig. (2-tailed)	Kriteria	Keterangan
Motivasi Belajar	<.001	<.0,05	H0 <sub>1</sub> ditolak
Keaktifan Belajar	<.001	<.0,05	H0 <sub>2</sub> ditolak

Berdasarkan Tabel 2, menunjukkan bahwa nilai signifikansi kedua variabel < 0,05 (Asymp. Sig. < 0,001), sehingga menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian penerapan model gamifikasi dengan media Canva Edu berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan keaktifan belajar.

Secara teoritis, peningkatan motivasi belajar siswa dapat dijelaskan melalui konsep motivasi dalam pembelajaran. Motivasi belajar mencerminkan energi psikologis yang mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran, baik dari sumber internal dan eksternal yang menyebabkan siswa melakukan

aktivitas belajar (Santrock, 2020). Dalam hal ini, model gamifikasi mampu meningkatkan motivasi karena mengintegrasikan elemen permainan yang menarik dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian Irnawati et al., (2024) yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Temuan ini mengindikasikan konsistensi dengan studi sebelumnya yang menegaskan bahwa melalui kerangka teori *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan. SDT menekankan bahwa motivasi belajar yang optimal akan muncul ketika tiga kebutuhan psikologis dasar individu terpenuhi, yaitu kebutuhan akan otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*). Santrock, (2020) menjelaskan bahwa motivasi yang muncul secara intrinsik cenderung menghasilkan keterlibatan belajar yang lebih mendalam dibandingkan motivasi yang bersifat eksternal. (Nurchahyo et al., 2025)

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa. Keaktifan

belajar merupakan keterlibatan siswa secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Menurut teori konstruktivisme, siswa akan lebih memahami materi ketika mereka terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan. Nasarudin et al., (2025) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang mendukung otonomi, memberikan tantangan yang sesuai, serta menciptakan interaksi sosial yang positif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif dan emosional.

Model pembelajaran gamifikasi memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa melalui penerapan unsur-unsur permainan yang terstruktur dalam proses pembelajaran. Irnawati et al., (2024) menjelaskan bahwa gamifikasi bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa harus menghilangkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam penelitian ini, penerapan gamifikasi diwujudkan melalui pemberian misi matematika berjenjang, sistem poin, level pembelajaran, serta penghargaan berupa lencana (*badge*) bagi siswa yang mencapai target tertentu.

Mekanisme umpan balik langsung yang disediakan dalam gamifikasi memungkinkan siswa mengetahui perkembangan belajarnya secara real-time, sehingga mendorong mereka untuk terus berusaha dan memperbaiki pemahaman secara mandiri. Sadrah et al, (2025) mengemukakan bahwa elemen permainan seperti pemberian tantangan, umpan balik langsung, dan penghargaan atas pencapaian siswa terbukti meningkatkan rasa kompetensi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model gamifikasi tidak hanya meningkatkan aspek motivasi, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif secara fisik, mental, dan emosional dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Media Canva Edu berperan penting sebagai pendukung visual dalam penerapan model gamifikasi pada penelitian ini. Melalui tampilan yang menarik, berwarna, dan interaktif, Canva Edu mampu menyajikan materi pembelajaran matematika secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Hidayat et al, (2025) menjelaskan bahwa Canva Edu dapat diakses melalui berbagai perangkat

dan memungkinkan integrasi teks, gambar, video, serta animasi dalam satu platform, sehingga mendukung pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pemanfaatan template edukatif dan desain visual yang kreatif melalui Canva Edu terbukti meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa terhadap materi matematika yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan. Putra et al., (2024) menegaskan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, Awaliya et al., (2025) juga menambahkan bahwa Canva Edu memungkinkan guru menyusun materi pembelajaran yang menarik melalui integrasi berbagai elemen visual, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang telah mengkaji efektivitas gamifikasi dan media Canva secara terpisah maupun terintegrasi. Temuan empiris oleh Irnawati et al., (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi berpengaruh

signifikan terhadap motivasi belajar matematika, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan gamifikasi sebagai variabel bebas dan motivasi belajar matematika sebagai variabel terikat, dengan hasil yang konsisten bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi siswa secara signifikan.

Penelitian Hidayat et al, (2025) membuktikan bahwa media audio visual berbantuan Canva efektif meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa sekolah dasar hingga mencapai 80–85%. Penelitian Lutviana et al., (2025) mempertegas bahwa gamifikasi terbukti berpengaruh terhadap motivasi dan keterlibatan siswa pada mata pelajaran IPAS. Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut secara konsisten mendukung temuan penelitian ini bahwa integrasi model gamifikasi dengan media Canva Edu memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap motivasi serta keaktifan belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan media Canva Edu dapat berpengaruh terhadap Motivasi dan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Tanjung 2 Kecamatan Juwiring. Hal ini dibuktikan dari pertama, peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar, yaitu dari 22,57 pada saat *pretest* meningkat menjadi 33,04 pada saat *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 10,47 poin. Kedua, dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata keaktifan belajar, yaitu dari 25,22 pada saat *pretest* meningkat menjadi 33,22 pada saat *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 8,00 poin.

Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar Signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  serta  $H_2$  diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi dengan media Canva Edu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa

kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD Negeri Tanjung 2.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat et al. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1557–1565.
- Idhar, Ilyas, A. R. (2025). Pengaruh Media pembelajaran berbasis Canva terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 289–297.
- Irnawati, D. R., Makmur, A., & Istiyowati, L. S. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar Matematika Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 82–88.
- Lutviana, A., Amrulloh, H., & Laili, N. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI NU Metro. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 285–293. <https://doi.org/https://jiped.org/index.php/JSP>
- Nasarudin, N., Rahman, A., & Kurniawan, D. (2025). *Teori-teori belajar dan pengajarannya: Perspektif kontemporer*. Pendidikan Press.
- Nurcahyo, N., Riatmaja, D. S., Rizki, M. Y., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Wahyuni, L., & Hastin, M. (2025). PENGARUH GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Community Development Journal*, 6(3), 4334–4340.
- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, M. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda Pendahuluan Metode. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 21–27.
- Sadrah et al. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 SD NEGERI PACCINONGANG UNGGULAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 291–320.
- Santrock, J. W. (2020). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.