



---

## Effectiveness of Fun Learning Methods in Improving Students' Learning Motivation

Fakhriyah Nur<sup>1</sup>, Anwar<sup>2</sup>, Abdullah B<sup>3</sup>, Muhammad Saleh<sup>4</sup>, Muh Akib<sup>5</sup>, Arfian Alinda Herman<sup>6</sup>, Munawarah<sup>7</sup>

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 *Institut Agama Islam Negeri Parepare*  
[Fakhriyahnur31@gmail.com](mailto:Fakhriyahnur31@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Metode Fun Learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs DDI Amparita. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan desain One-Group Pre-Test Post-Test. Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas VIII B sebagai sampel. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, pre-test, dan post-test untuk mengukur perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah penerapan Metode Fun Learning. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Metode Fun Learning efektif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan setelah diterapkannya metode ini, terutama pada aspek kreativitas, inisiatif, kepercayaan diri, dan kemampuan siswa dalam memahami materi. Metode ini juga memperlihatkan peningkatan interaksi antara siswa dan guru, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Fun Learning menciptakan lingkungan yang kondusif bagi siswa untuk mengembangkan potensi mereka secara optimal, baik secara akademik maupun sosial. Dengan suasana yang rileks tetapi terarah, siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, menjadikan metode ini relevan untuk diterapkan secara luas.

**Kata Kunci:** Metode Fun Learning, Motivasi Belajar, Ajaran Akhlak

### ABSTRACT

*This research aims to analyze the effectiveness of the Fun Learning Method in increasing student learning motivation in the Aqidah Akhlak subject at MTs DDI Amparita. The research method used is a quantitative experiment with a One-Group Pre-Test Post-Test design. This research involved 20 class VIII B students as samples. Data collection was carried out through observation, documentation, pre-test and post-test to measure changes in learning motivation before and after implementing the Fun Learning Method. The research results show that the Fun Learning Method is effective in creating a learning atmosphere that is fun, interactive, and encourages active student involvement. Students' learning motivation increased significantly after implementing this method, especially in the aspects of creativity, initiative, self-confidence and students' ability to understand the material. This method also shows increased interaction between students and teachers, so that learning becomes more meaningful. Fun Learning creates a conducive environment for students to develop their potential optimally, both academically and socially. With a relaxed but focused atmosphere, students are more motivated to participate actively in the learning process, making this method relevant for widespread application.*

**Keyword:** Fun Learning Method, Learning Motivation, Moral Creeds

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membangun karakter, meningkatkan kecerdasan, dan mengembangkan kemampuan spiritual seseorang. Ditegaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan memiliki peran strategis untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia (Renna, 2022). Namun, tantangan dalam proses pendidikan tidak pernah berhenti, terutama dalam menghadirkan Metode pembelajaran yang efektif untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik (Syahputra, 2023).

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek fundamental yang menentukan keberhasilan pendidikan. Motivasi dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memiliki rasa ingin tahu, dan bersemangat dalam mempelajari materi yang diajarkan (Emda, 2017). Dalam konteks pendidikan Islam, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak, motivasi belajar menjadi elemen penting untuk menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual yang berasal dari ajaran Al-Qur'an dan Hadis. Namun, kenyataannya masih banyak peserta didik yang kurang termotivasi untuk mendalami materi ini akibat metode pengajaran yang kurang menarik (Safari dkk., 2018).

Salah satu tantangan yang dihadapi di MTs DDI Amparita adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik kelas VIII B pada mata pelajaran Akidah Akhlak, terutama pada materi "Membiasakan Akhlak Terpuji" seperti ikhtiar, tawakkal, sabar, syukur, dan qana'ah. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah cenderung membuat siswa pasif, kurang terlibat, dan mudah merasa bosan. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.

Untuk menyelesaikan masalah ini, metode pengajaran harus diubah. Metode Pembelajaran Seru adalah salah satu pendekatan yang dianggap relevan karena bertujuan untuk membuat belajar menjadi suasana yang menyenangkan, interaktif, dan penuh keceriaan sehingga peserta didik tidak merasa terbebani selama proses pembelajaran. Metode ini melibatkan aktivitas seperti permainan, bernyanyi, bercerita, dan tebak-tebakan, yang membuat peserta didik merasa terlibat secara intelektual dan emosional.

Metode Pembelajaran Menyenangkan tidak hanya bertujuan untuk membuat kelas menyenangkan, tetapi juga untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Menurut Bobby DePorter, pengembang metode ini, pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman materi, dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka. Metode ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep moral

dan spiritual dengan cara yang lebih mudah diterima dalam pendidikan etika.<sup>1</sup>

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif *Fun Learning Method* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII B di MTs DDI Amparita. Penelitian ini mengukur perubahan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Metode Pembelajaran Menyenangkan. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model Pre-Test Post-Test Satu Grup. Diharapkan hasil penelitian dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak (Zakariyya dkk., 2022).

Penelitian ini juga memberikan bantuan praktis bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai dasar untuk membuat metode pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Diharapkan metode pembelajaran menyenangkan dapat menjadi alternative yang bagus untuk membuat lingkungan belajar yang baik dan menyenangkan (Harefa, 2023).

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki nilai teoretis yang dapat memperkaya literatur tentang metode pembelajaran dan tidak hanya relevan bagi guru dan siswa di MTs DDI Amparita. Untuk mencetak generasi yang cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual, penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran tentang cara meningkatkan efektivitas pembelajaran di bidang Akidah Akhlak.

## **METODE PENELITIAN**

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen untuk mengukur efektivitas Metode *Fun Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pre-Test Post-Test Design*, di mana tingkat motivasi belajar siswa diukur sebelum dan setelah penerapan Metode *Fun Learning*. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi perubahan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa Metode *Fun Learning* (Afrilia, 2021).

Penelitian dilakukan di MTs DDI Amparita, yang berlokasi di Jl. Andi Sulolipu, Kelurahan Amparita, Kecamatan Tellu Limpo, Kabupaten Sidrap, Sulawesi Selatan. Kegiatan penelitian berlangsung selama dua bulan setelah izin penelitian diperoleh. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B yang berjumlah 20 orang. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik sampling jenuh, karena seluruh populasi digunakan sebagai sampel mengingat jumlah siswa yang relatif kecil.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, pre-test dan post-test, serta dokumentasi. Observasi digunakan untuk mencatat keterlibatan siswa dalam pembelajaran sebelum dan setelah penerapan metode Fun Learning (Aisyah dkk., 2023) Pre-test dilakukan sebelum perlakuan untuk mengetahui tingkat motivasi awal siswa, sementara post-test dilakukan setelah perlakuan untuk mengukur tingkat motivasi setelah pembelajaran (Kamaruddin dkk., 2023)

Kedua tes ini menggunakan instrumen angket berbasis skala Likert yang mencakup aspek-aspek motivasi seperti inisiatif, kreativitas, optimisme, dan tanggung jawab belajar. Dokumentasi berupa hasil tes, daftar hadir, dan foto kegiatan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung.

Data yang terkumpul dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji statistik. Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal, menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis mengenai perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test, digunakan uji paired sample t-test. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan efektivitas metode Fun Learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Magdalena, 2021).

Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengaruh metode *Fun Learning* terhadap motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Dengan hasil penelitian ini, guru dapat memiliki referensi praktis dalam memilih metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan guna meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas Metode *Fun Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII B pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs DDI Amparita. Hasil penelitian diperoleh dari analisis data pre-test dan post-test yang dilakukan sebelum dan setelah penerapan Metode *Fun Learning*. Berikut adalah temuan penelitian berdasarkan data yang dikumpulkan:

Hasil *Pre-test* menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah hingga sedang. Sebagian besar siswa kurang menunjukkan inisiatif dalam belajar, merasa kurang antusias terhadap materi Akidah Akhlak, dan cenderung pasif selama proses pembelajaran. Nilai rata-rata hasil pre-test adalah 65, yang mengindikasikan bahwa motivasi belajar mereka perlu ditingkatkan melalui metode pembelajaran yang lebih

menarik dan interaktif.

Setelah penerapan Metode *Fun Learning*, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata hasil post-test meningkat menjadi 85, dengan sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme lebih besar, inisiatif untuk bertanya, serta semangat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih responsif terhadap aktivitas yang dilakukan selama pembelajaran, seperti permainan, tebak-tebakan, dan bercerita. Ada beberapa pengujian yang dilakukan setelah melakukan validitas data, data yang telah valid kemudian diuji kembali.

Pada tahap uji reliabilitas, dua tabel akan ditafsirkan: kesimpulan pengolahan kasus dan statistik reliabilitas. Kesimpulan pengolahan kasus memberikan informasi tentang jumlah sampel yang dianalisis, yaitu  $N = 21$  responden pada baris Total dengan persentase 100%.

**Tabel 1.** Uji Reabilitas Instrumen

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Dari tabel di atas, tingkat persentase 100% ditunjukkan dan  $N=21$  menunjukkan bahwa semua data penuh dan tidak ada yang kosong. Jika jawaban responden tidak memiliki nilai, jumlah  $N$  di baris Valid tidak akan mencapai 20, dan tingkat persentase di baris Valid juga tidak akan mencapai 100%.

**Tabel 2.** Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.668	21

Tabel di atas menunjukkan bahwa pengujian reliabilitas dilakukan pada taraf signifikan 5% (nilai pada  $r$  tabel 0,361). Hasil uji reliabilitas data penelitian mencapai 0,809, melebihi nilai  $r$  tabel hanya 0,361, yang menunjukkan bahwa alat ukur dikategorikan sebagai sangat reliabel.

**Tabel 3.** Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.165	20	.159	.905	20	.051
PostTest	.218	20	.014	.820	20	.002
a. Lilliefors Significance Correction						

Untuk mengetahui apakah data antara pre-test dan post-test berdistribusi normal, uji normalitas dilakukan menggunakan statistik uji Kolmogorov Smirnov menggunakan program SPSS. Hasil normalitas untuk post-test adalah  $P = 0,159 > (0,05)$  dan  $ka = 0,014 > (0,05)$ . Jadi, kita dapat mengatakan bahwa data berdistribusi normal.

**Tabel 4.** Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi	Based on Mean	1.971	1	38	.168
	Based on Median	1.222	1	38	.276
	Based on Median and with adjusted df	1.222	1	28.778	.278
	Based on trimmed mean	1.580	1	38	.216

Untuk mengetahui apakah data memiliki varians homogen, uji homogenitas varians dilakukan menggunakan program SPSS. Hasil uji homogenitas untuk data posttest menunjukkan bahwa, berdasarkan tabel di atas, nilai berdasarkan rata-rata lebih besar dari 0.05, yaitu 0,168 lebih besar dari 0,05. Selain itu, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikan ( $p\text{-value} < 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa ada perbedaan nyata antara hasil. Peningkatan ini menunjukkan bahwa menggunakan pendekatan belajar yang menyenangkan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Faktor motivasi yang meningkat termasuk Siswa lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan dan pendapat karena inisiatif.

Kreativitas, siswa mampu mengembangkan ide-ide baru terkait dengan materi Akidah Akhlak. Optimisme, siswa menunjukkan sikap percaya diri dalam menyelesaikan tugas dan tantangan pembelajaran. Tanggung Jawab, Siswa lebih konsisten dalam

mengerjakan tugas dan mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat.

Siswa memiliki kemampuan kreatif, yang memungkinkan mereka menghasilkan gagasan baru tentang subjek Akidah Akhlak. Siswa yang optimistis menunjukkan percaya diri mereka dalam menyelesaikan tugas dan tantangan pembelajaran. Siswa mengikuti pelajaran dengan penuh semangat dan lebih konsisten dalam mengerjakan tugas.

Selama proses pembelajaran, observasi menunjukkan bahwa Metode Pembelajaran Seru berhasil membuat kelas menjadi menyenangkan dan dinamis. Siswa tampak lebih terlibat dalam pembelajaran secara individu maupun kelompok. Selain itu, guru mengatakan bahwa sikap siswa terhadap subjek Akidah Akhlak telah berubah secara positif; sekarang mereka lebih tertarik untuk belajar lebih banyak dan memahami topik secara menyeluruh.

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas Metode *Fun Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII B di MTs DDI Amparita. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, ditemukan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode *Fun Learning*. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran (Hakim dkk., 2021).

### **Hubungan Metode Fun Learning dengan Motivasi Belajar**

Metode *Fun Learning* memberikan suasana pembelajaran yang berbeda dari metode konvensional. Dengan pendekatan ini, siswa diajak untuk belajar melalui aktivitas yang menarik seperti bermain, bernyanyi, bercerita, dan tebak-tebakan. Aktivitas tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan sehingga siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran (Sitorus, 2020). Selain itu, metode ini juga membangun hubungan emosional yang positif antara guru dan siswa, yang menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran dengan metode *Fun Learning*, siswa terlihat lebih aktif dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi. Suasana kelas yang biasanya cenderung monoton berubah menjadi lebih dinamis, dengan siswa menunjukkan inisiatif dan kreativitas dalam belajar. Aktivitas-aktivitas dalam metode *Fun Learning* juga berhasil mengurangi rasa jenuh siswa, terutama dalam mempelajari konsep-konsep abstrak seperti akhlak terpuji (ikhtiar, tawakkal, sabar, syukur, dan qana'ah) (Firdaus, 2022).

### **Peningkatan Motivasi Belajar Berdasarkan Hasil Pre-Test dan Post-Test**

Analisis data pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa setelah penerapan Metode *Fun Learning* (Khairani dkk., 2022). Aspek motivasi seperti rasa ingin tahu, inisiatif, tanggung jawab, dan optimisme mengalami peningkatan signifikan. Hal ini mendukung temuan bahwa suasana pembelajaran yang menyenangkan mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Berdasarkan uji statistik menggunakan paired sample t-test, nilai signifikan (p-value) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nyata antara hasil pre-test dan post-test. Dengan kata lain, metode *Fun Learning* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Fairus (2021), yang menunjukkan bahwa *Fun Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan (Zubairi, Penerbit Adab, n.d.),

### **Relevansi Metode *Fun Learning* dalam Pembelajaran Akidah Akhlak**

Penerapan Metode *Fun Learning* dalam mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki keunggulan tersendiri. Mata pelajaran ini sering kali dianggap sulit atau kurang menarik karena melibatkan konsep moral dan spiritual yang abstrak. Dengan menggunakan metode *Fun Learning*, konsep-konsep tersebut dapat diajarkan melalui aktivitas yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahaminya. Sebagai contoh, dalam pembelajaran tentang akhlak terpuji, aktivitas seperti simulasi, cerita inspiratif, atau permainan kelompok dapat membantu siswa untuk memahami makna nilai-nilai tersebut secara praktis (Fitriani, 2022).

Hal ini sesuai dengan pandangan Imam Al-Ghazali, yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dalam menanamkan nilai-nilai moral kepada siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, temuan penelitian ini memperkuat literatur tentang efektivitas metode *Fun Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Secara praktis, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk menggunakan metode *Fun Learning* sebagai alternatif dalam pembelajaran Akidah Akhlak, terutama untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa (Putra dkk., 2022).

Selain itu, penelitian ini juga menekankan pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, guru diharapkan dapat terus mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Ruharsimi, 2019).

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya

dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel yang relatif kecil, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan untuk populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian ini hanya mengukur dampak jangka pendek dari Metode *Fun Learning* terhadap motivasi belajar siswa. Dampak jangka panjangnya terhadap pemahaman materi atau hasil belajar belum dianalisis.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa Metode *Fun Learning* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII B MTs DDI Amparita. Penerapan metode ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton, sehingga siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terdapat peningkatan yang signifikan pada aspek-aspek motivasi belajar siswa, termasuk inisiatif, kreativitas, optimisme, dan tanggung jawab. Metode *Fun Learning* tidak hanya membantu siswa memahami materi Akidah Akhlak secara lebih mudah, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa *Fun Learning* dapat menjadi solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru untuk lebih sering menggunakan Metode *Fun Learning* dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap abstrak seperti Akidah Akhlak. Guru diharapkan mampu mengembangkan variasi aktivitas dalam metode ini, seperti permainan edukatif, bercerita, atau tebak-tebakan, agar suasana belajar tetap menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan berupa pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang Metode *Fun Learning* terhadap hasil belajar siswa atau mengaplikasikan metode ini pada mata pelajaran lain dengan populasi yang lebih luas. Dengan langkah-langkah ini, kualitas pendidikan diharapkan dapat terus ditingkatkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afrilia, N. (2021). *Implementasi Metode Fun Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI di Tsanawiyah Al-Hikmah Bandar Lampung* [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]. <https://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/13666>
- Al Hakim, R., Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*,

Firdaus, S. E. (2022). *Peran motivasi sebagai pemoderasi pada korelasi kinerja karyawan*. Penerbit Adab.

Harefa, D. (2023). *Teori Belajar&Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).

Ismayani, A. (2019). *Metodologi penelitian*. Syiah Kuala University Press.

Julia, J., Isrok'atun, I., & Safari, I. (Eds.). (2018). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT" dan Pelatihan "Berpikir Suprarasional"*. UPI Sumedang Press.

Khairani, L., Ardhian, F., Rambe, D. N. S., & Romadhon, F. A. (2022). Motivasi Belajar Siswa Man Binjai Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 2(3), 146-149. <https://doi.org/10.58432/algebra.v2i3.570>

Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di sdn bojong 04. *Nusantara*, 3(2), 150-165. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i2.1250>

Muhammad, M. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97. <https://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>

Putra, M. A. D., Rukajat, A., & Ramdhani, K. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak di SMP Negeri 1 Karawang Timur. *Islamika*, 4(3), 476-490. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i3.1966>

Renna, H. R. P. (2022). Konsep pendidikan menurut John Locke dan relevansinya bagi pendidikan sekolah dasar di wilayah pedalaman papua. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 7-16. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1698>

Rifa'i, M., Ananda, R., & Syahputra, M. R. (2023). *Administrasi Pendidikan dalam Perspektif Islam dan Sains*. umsu press.

Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan antara pretest dan posttest dengan hasil belajar siswa kelas VII B di MTs Alwashliyah Pantai Cermin. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 7(1). <https://doi.org/10.29040/jie.v7i1.8307>

Sitorus, R. M. T. (2020). *Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja*. Scopindo Media Pustaka.

Veronica, A., Abas, M., Hidayah, N., Sabtohadji, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Aulia, S. S. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif. *PT. Global Eksekutif Teknologi*.

Wahab, G., & Rosnawati, R. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga, Bandung.

Zakariyya, A., Purnomo, D. A. E., Nashiruddin, C., Nafi'ah, I. W., Nurjanah, I., Saputri, H. E & Maharani, C. A. Upaya Penerapan Fun Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Baca Tulis Al-Qur'an di Tpa Al-Khasanah Dukuh Wonosegoro Desa Cepogo Kecamatan Cepogo Kabupaten Boyolali.

Zubairi, M. P. I., & Adab, P. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Penerbit Adab.