

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE EARTH DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN BRINGINBENDO 1

Orta Rosinda Putra¹, Muhammad Yusron Maulana El Yunusi².

¹Universitas Terbuka Surabaya, Surabaya, Jawa Timur Indonesia

²Universitas Sunan Giri Surabaya, Sidoarjo, Jawa Timur Indonesia

Diterima : 2 November 2024

Disetujui : 18 November 2024

Dipublikasikan : Januari 2025

Abstrak

Pendidikan yang efektif memerlukan metode pembelajaran yang menarik dan inovatif. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Google Earth, yang menawarkan pengalaman visual interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis Google Earth untuk meningkatkan minat belajar siswa di SDN Bringinbendo 1. Dengan memanfaatkan metode kualitatif deskriptif dan menggunakan teknik wawancara, penelitian ini berfokus pada bagaimana media berbasis Google Earth dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari konsep geografi, bentang alam, dan peta serta ilmu lainnya. Penggunaan Google Earth sebagai media interaktif memberikan visualisasi yang realistis dan memudahkan siswa dalam mengenal lingkungan sekitarnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Google Earth efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Google Earth dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Peta 3D, Google Earth, Minat Belajar

Abstract

Effective education requires interesting and innovative learning methods. One of the technologies that can be utilized is Google Earth, which offers an interactive visual experience. This study aims to analyze the application of the use of Google Earth-based learning media on students' learning interests at SDN Bringinbendo 1. By utilizing descriptive qualitative methods and using interview techniques, this study focuses on how Google Earth-based media can improve students' understanding in learning the concepts of geography, landscapes, and maps and other sciences. The use of Google Earth as an interactive media provides realistic visualizations and makes it easier for students to get to know their surroundings. The results of the study indicate that Google Earth media is effective in increasing students' interest and involvement in learning. From this study, it can be concluded that the use of Google Earth learning media can increase students' interest in learning.

Keywords: Learning Media, 3D Maps, Google Earth, Learning Interest.

PENDAHULUAN

Tingkat pendidikan dasar adalah salah satu fase penting dalam membangun pengetahuan dan keterampilan siswa. di level SDN Bringinbendo 1, cara belajar yang aktif dan kreatif sangat dibutuhkan untuk menarik minat siswa terhadap hasil peningkatan belajar. karena salah satu

masalah utama di siswa-siswi di SDN Bringinbendo 1 Taman adalah seberapa bergantungnya keberhasilan hasil belajar siswa merasa senang atau tidak selama pelajaran berlangsung. dalam hal ini ada pertanyaan bagaimana guru harus memberi rasa nyaman, menarik dan membuat siswa memiliki rasa ingin tau, dalam hal

pembelajaran ini guru harus memanfaatkan teknologi informasi agar anak-anak bisa mudah memahami materi pembelajaran tetapi juga untuk memberi semangat mereka supaya mau belajar pendapat ini sejalan dengan (Fauhah and Rosy 2020).

Pada umumnya pembelajaran yang sering ditemukan masih banyak yang menggunakan peta konvensional yang bersifat statis dan kuno karena kurang memicu minat siswa dalam belajar. Dalam hal ini guru harus berperan aktif kreatif bisa memanfaatkan teknologi di era digitalisasi dimana suatu negara berkembang dinilai dari perkembangan teknologi (Aspi STAI Rakha Amuntai et al. 2022). Oleh itu guru harus bisa memanfaatkan teknologi yang berkembang agar menarik minat siswa untuk belajar. Inilah alasan berbagai macam teknologi seperti media berbasis Google Earth menjadi sangat relevan saat ini karena berbagai fitur yang disediakan jauh lebih hidup dan interaktif.

Menurut (Fajriana 2021), Media Google Earth memungkinkan siswa untuk melihat representasi visual geografis atau topografis dalam bentuk tiga dimensi, memberikan gambaran yang lebih realistis dan kontekstual mengenai lingkungan, lokasi, serta kondisi geografis. Hal ini tidak hanya memudahkan siswa untuk memahami materi, tetapi juga dapat memancing rasa ingin tahu serta meningkatkan minat belajar mereka.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang, dan salah satu aplikasi yang populer adalah Google Earth. Sebagai platform yang menyajikan peta 3D interaktif, Google Earth memberikan pengalaman visual yang kaya dan mendalam, yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran (Shofiah 2020). Dengan kemampuan untuk menjelajahi berbagai lokasi geografis di seluruh dunia secara virtual, Google Earth memungkinkan siswa untuk memahami lingkungan, ruang, dan fenomena alam dengan cara yang interaktif dan menarik.

Minat belajar siswa merupakan aspek fundamental dalam proses

pendidikan mereka, yang memengaruhi berbagai interaksi. Faktor psikologis turut menentukan bagaimana siswa merespons, berinteraksi, dan menyerap pengetahuan. Setiap siswa memiliki minat belajar yang khas, dipengaruhi oleh pengalaman hidup, nilai-nilai, dan cita-cita mereka. Minat belajar tidak hanya sekadar keinginan untuk memahami materi, tetapi juga berperan sebagai pendorong dalam interaksi antara siswa dan konten pembelajaran (Lali et al, 2024; Rahmawati, R. D., & Atmojo, S. E. 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis Google Earth dapat meningkatkan minat belajar siswa di SDN Bringinbendo 1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teknik metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di jenjang pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran geografi, seni budaya dan ilmu sosial.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian: Kualitatif Deskriptif

Penelitian deskriptif jenis penelitian yang fokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena sosial atau budaya. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis Google Earth dapat mempengaruhi minat belajar siswa SDN Bringinbendo 1. Metode kualitatif deskriptif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam pengalaman, pandangan, dan sikap siswa serta guru terkait media pembelajaran ini (Alfiyana et al. 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bringinbendo 1 Kecamatan Taman Sidoarjo. Subject melibatkan siswa kelas 4 SD dengan jumlah 26 siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 15 perempuan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 Oktober 2024 dikelas 4A. Langkah yang dilakukan adalah observasi serta menyiapkan pertanyaan dan modul materi IPAS serta media Google Earth. Kemudian

peneliti menjelaskan materi peta, bentang alam. Setelah menerapkan dan menjelaskan materi, peneliti melakukan wawancara kepada siswa siswi. Wawancara semi terstruktur adalah teknik wawancara dengan cara mengajukan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya, tetapi masih dapat memberikan ruang untuk pengembangan pertanyaan berdasarkan jawaban yang diberikan oleh subjek (Milenia et al. 2022; Ratri, M. A., & Atmojo, S. E. 2024). Dalam pengumpulan data ini peneliti akan menggunakan Teknik Wawancara dan dokumentasi untuk mendapatkan pandangan langsung dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media Google Earth dan bagaimana pendapat siswa setelah mempelajari materi peta dengan menggunakan media pembelajaran Google Earth serta persepsi mereka mengenai keefektifan media pembelajaran ini.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google Earth bertujuan untuk meningkatkan minat siswa. Hal ini dilakukan untuk menumbuhkan keaktifan, antusias, keterlibatan dan focus siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada siswa kelas 4 SD pada tanggal 30 oktober 2024 tentang penerapan media Google Earth pada materi peta dan bentang alam, Siswa yang bernama Naufal Zikri mengatakan “saya sangat senang dan tertarik karena penampilan bumi sangat nyata dan berputar terus” dan siswa yang bernama Lykayla mengatakan “penampilan setaip wilayah dengan fitur 3D ini yang membuat saya suka karena saya bisa memahami lebih mudah tentang bentang alam” dari hasil wawancara tersebut dari jumlah keseluruhan 26 siswa respon jawaban hampir sama.

Pembahasan

Minat belajar adalah rasa ketertarikan untuk mengikuti kegiatan belajar yang menumbuhkan motivasi oleh itu guru dituntut memberikan media pembelajaran

untuk meningkatkan minat siswa (Rasikhul Islam et al. 2023). Dan peneliti mengambil 4 indikator minat belajar diantaranya:

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran

Keaktifan siswa dalam pembelajaran mengacu pada keterlibatan siswa baik secara fisik maupun mental. Siswa menunjukkan keaktifan belajar yang sangat tinggi dalam pembelajaran karena rasa penasaran dengan segala fitur yang difasilitasi google earth. Seperti fitur Google Street View dimana siswa ingin menjelajah lokasi tempat baru yang bisa mengakses detail gambar di setiap rute jalan raya. Hal ini sangat mendukung siswa mengetahui lokasi tertentu setiap daerah contohnya tempat wisata, hutan, pengunungan, tempat bersejarah. Menurut (Mujianto 2019), siswa yang aktif akan terlibat dalam diskusi, bertanya, memberikan pendapat, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Prasetyo and Abduh 2021), yang mengatakan Proses pembelajaran membutuhkan keterlibatan aktif, yang melibatkan kolaborasi antara guru dan siswa. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa keaktifan siswa dapat didorong dengan media pembelajaran yang menstimulasi rasa ingin tahu dan keterlibatan langsung siswa.

2. Antusias Siswa dalam Penerapan Media

Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang besar saat pertama kali diperkenalkan dengan Google Earth. Mereka sangat antusias untuk menjelajahi berbagai lokasi di seluruh dunia. Melihat tampilan bumi 3D dan fitur interaktif menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar seperti kegiatan eksplorasi antar negara. pembelajaran yang dilengkapi audio dan visual menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Intaniasari et al. 2022). Dari penjelasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa siswa memiliki antusias tinggi ketika guru memberikan materi pembelajaran yang diterapkan dengan media pembelajaran yang tepat dan

diperkuat hasil penelitian menurut (Faudah et al. 2023), penggunaan Google Earth mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, terutama di bidang geografi dan ilmu lingkungan. Penggunaan teknologi ini telah terbukti meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang berbasis eksplorasi dan visualisasi.

3. Keterlibatan Siswa

Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas setelah menggunakan Google Earth. Banyak siswa yang mengajukan pertanyaan dan berbagi penemuan mereka serta rasa penasaran mereka di setiap kegiatan pembelajaran seperti halnya fitur dan fungsi yang disediakan Google Earth siswa ingin mencoba satu-persatu. Menggunakan media pembelajaran bisa memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan guru, serta mendorong pembelajaran yang aktif dan keterlibatan siswa (Tamur et al. 2022). Kesimpulan peneliti siswa sangat tertarik terlibat dalam pembelajaran jika ada media pembelajaran yang penuh visual grafis terlebih jika siswa menguasai materi tersebut. Menurut (Handayani et al. 2020), keterlibatan siswa meliputi aktifitas siswa, perilaku dan emosi dalam pembelajaran.

4. Fokus dalam pembelajaran

Siswa sangat fokus dalam materi yang diterapkan dengan menggunakan media Google Earth hal ini sangat efisien dalam penerapan materi karena kebanyakan siswa sangat tertarik dengan efek gambar dan visualisasi yang disajikan. Kesimpulan peneliti setelah melakukan wawancara berdasarkan minat belajar memaparkan bawasannya siswa sangat tertarik dan memiliki rasa ingin belajar yang sangat tinggi ketika guru menyampaikan materi menggunakan bantuan media pembelajaran Google Earth serta menerapkan fitur visualisasi maka siswa sangat bersemangat, aktif, focus dan sangat antusias dalam pembelajaran sehingga menunjukkan minat belajar yang tinggi. menggunakan media digital pembelajaran seperti menyajikan teks, gambar yang bergerak, serta interaktif

bisa menumbuhkan fokus, minat serta keaktifan siswa untuk mempengaruhi hasil belajar (Putri and Nurafni 2021). Teori Motivasi Minat Belajar yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai materi bisa mendorong siswa untuk terlibat lebih dalam dan mencapai hasil belajar yang optimal dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat (S.F. Kurniawan 2021). Dari setiap hasil kesimpulan indikator minat belajar sangat relevan dengan teori motivasi minat belajar

Penerapan media pembelajaran berbasis google earth, dengan cara melakukan pembahasan materi peta pada pelajaran IPAS siswa diajarkan dengan cara mengoperasikan Google Earth mencari lokasi wilayah sidoarjo. Kemudian menggunakan fitur street view. Banyak siswa yang bisa menggunakan fitur tersebut sampai menunjukkan lokasi tempat tinggal siswa serta mencari bentang alam dan tempat bersejarah disekitar wilayah sidoarjo dan juga siswa diberikan tugas untuk landmark lokasi saat ini kemudian eksplorasi wilayah di sekitar desa serta menebak nama dusun sampai nama antar desa. Setelah itu siswa menyimpulkan dan berdiskusi hasil dari pembahasan materi tersebut. Dari hal tersebut penerapan media pembelajaran berbasis google earth peneliti mendapat indikator yaitu:

1. Dampak Media Google Earth terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dampak menggunakan media ini siswa lebih cepat memahami materi karena anak SD sangat menyukai pembelajaran jika guru menggunakan media serta gambar yang menghasilkan efek visual yang memukau. Jadi kesimpulan media Google Earth memberikan dampak yang besar dalam pembelajaran siswa terutama pada materi peta dan bentang alam. Penggunaan Google Earth membantu siswa memvisualisasikan dan memahami konsep-konsep geografis, seperti peta, koordinat, bentang alam, dan fenomena geografis lainnya secara lebih konkret dan interaktif

(Kurniawan et al. 2023). Menurut (Dwistia et al. 2022), bahwa penyampaian materi dengan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi guru juga harus berkembang dengan era digital agar penyampaian materi juga mengalami pembaharuan. Untuk mendapatkan hasil pemahaman siswa yang baik guru harus menguasai materi serta bias memanfaatkan teknologi yang mutakhir.

2. Pemahaman Konsep yang Lebih Baik

Guru menilai bahwa penggunaan Google Earth membantu siswa memahami konsep-konsep geografis, seperti peta, koordinat, dan karakteristik suatu wilayah, dengan lebih baik. Siswa dapat menjelajahi dan mengamati secara langsung fenomena geografis, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Deliany et al. 2019), mengatakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa bisa menggunakan multimedia interaktif. Dan menurut (Jeheman et al. 2019), untuk meningkatkan pemahaman konsep materi harus bersifat realistic. Dari 2 pendapat tersebut peneliti menyimpulkan bahwa untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa agar lebih baik maka harus membuat media pembelajaran interaktif dan memperbanyak konsep grafis, animasi yang realistis untuk pelajaran IPAS.

3. Peningkatan Keterampilan Analisis

Peneliti melihat bahwa siswa mampu untuk mengembangkan keterampilan analisis dan pemecahan masalah saat menggunakan Google Earth. Siswa dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan membuat kesimpulan berdasarkan informasi yang tersedia di dalam Google Earth. Bawasannya penerapan media pembelajaran yang berbasis dengan menggunakan media Google Earth sangat berpengaruh dan berdampak kepada siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa media adalah alat dan sarana pemancar komunikasi untuk menyampaikan materi bias berupa audio atau visual agar siswa mudah memahami,

mengerti dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai penelitian ini sejalan dengan teori media pembelajaran yaitu pembelajaran mencakup semua hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima (Bastian et al. 2019). Sementara itu, menurut (Rohima 2023), menjelaskan bahwa media dapat berupa individu, bahan, alat, atau peristiwa yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan Minat Belajar dengan menggunakan media berbasis Google Earth terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat belajar melalui tampilan visual yang interaktif dan mengesankan. Media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan fitur-fitur yang menarik, siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang berkaitan dengan geografi, bentang alam, peta dan ilmu lainnya. Dampak Positif terhadap Pemahaman Materi Siswa yang menggunakan Google Earth cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep yang diajarkan. Materi yang disajikan secara visual membantu mereka mengingat informasi lebih lama. Untuk penerapan lebih lanjut penelitian ini merekomendasikan untuk terus menerapkan dan mengembangkan penggunaan Google Earth dalam pembelajaran di sekolah atau lingkungan serta mengeksplorasi teknologi pendidikan lainnya untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis Google Earth di SDN Bringinbendo 1 tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran..

DAFTAR PUSTAKA

Alfiyana, Maruf Fahrid et al. 2022. "Pemanfaatan Media Google Earth

- Untuk Pembelajaran Peta Di SD Kelas Tinggi.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*. Vol. 4. <https://doi.org/doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9989>.
- Aspi STAI Rakha Amuntai, Muhammad et al. 2022. “Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan.” *Adiba: Journal of Education* 2, no. 1: 64–73.
- Bastian, Ade et al. 2019. “Pengembangan Media Learning Game Al- Qur ’ an.” *Infotech* 5: 29–33.
- Deliany, N. et al. 2019. “Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Educare: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 17, no. 2: 90–97.
- Dwistia, Halen et al. 2022. “Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 2: 81–99. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>.
- Fajriana, Winda. 2021. “PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL GOOGLE EARTH TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TERPADU PADA MATERI LETAK NEGARA-WINDA FAJRIANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO ABSTRAK Fajriana , Winda . 2021 . Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual G.”
- Fauhah, Homroul, and Brillian Rosy. 2020. “Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2: 321–34. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.
- Handayani, Diah et al. 2020. “Corona Virus Disease 2019.” *Jurnal Spirologi Indonesia* 40, no. 2: 119–29. <https://doi.org/10.36497/jri.v40i2.101>.
- Intaniasari, Yossinta et al. 2022. “Menumbuhkan Antusiasme Belajar Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 4, no. 1. <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>.
- Jeheman, Adrianus Akuila et al. 2019. “Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa.” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2: 191–202. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.454>.
- Kurniawan, Adi et al. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Group Investigation Berbantuan Media Google Earth Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa SMA.” *Majalah Pembelajaran Geografi* 6, no. 2: 186. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v6i2.43426>.
- Lali, N et al. 2024. “Pengaruh Media Pembelajaran, Metode Pembelajaran” 18, no. 2: 260–71. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.21824>.
- Milenia, Dona et al. 2022. “Kemampuan Siswa SMP Dalam Penyelesaian Soal Matematika Berbasis Hots Pada Materi Pola Bilangan.” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 3, no. 2: 100–108.
- Mujiyanto, Haryadi. 2019. “PEMANFAATAN YOUTUBE SEBAGAI MEDIA AJAR DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR Haryadi Mujiyanto Program Studi Ilmu Komunikasi , Peminatan Public Relations , Universitas Garut Email : Haryadimujiyanto@uniga.Ac.Id Pendahuluan Youtube Adalah Media Sosia” 5, no. 1: 135–59.

- Prasetyo, Apri Dwi, and Muhammad Abduh. 2021. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4: 1717–24.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>.
- Putri, Hanny Pramitha, and Nurafni Nurafni. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar [The Effect of Interactive PowerPoint Learning Media on Social Studies Learning Outcomes of Elementary School Students]." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6: 3538–43.
- Rasikhul Islam, Muhammad et al. 2023. "Penerapan Paikem Menggunakan Media Game Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Di Smp Kartika Iv-1 Surabaya." *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 8, no. 2: 186–211.
<https://doi.org/10.51729/82155>.
- Rahmawati, R. D., & Atmojo, S. E. (2022, December). Improving the Problem-Solving Ability of Prospective Elementary School Teacher Candidates Through Blended Project-Based Learning. In *Ist UPY International Conference on Education and Social Science (UPINCESS 2022)* (pp. 227-234). Atlantis Press.
- Ratri, M. A., & Atmojo, S. E. (2024). Urgensi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Sekolah Dasar Di Indonesia. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(1), 266-278.
- Rohima, Najwa. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa." *Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1: 1–12.
- S.F. Kurniawan. 2021. "2.1 Teori Motivasi." *E-Journal Atma Jaya Yogyakarta*, 13–36.
- Shofiah, Siti. 2020. "Pemanfaatan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa SMKN 1 Kotawaringin Lama," 77.
- Tamur, Maximus et al. 2022. "Bermain Dan Belajar Dengan Kahoot!: Meningkatkan Keterlibatan Siswa Smp Menggunakan Game Digital." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 4: 2857.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6065>.