



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran  
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>  
 Volume 6 Nomor 2, 2023  
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 30/07/2023

Reviewed : 04/08/2023

Accepted : 06/08/2023

Published : 08/08/2023

Erwin Dhaniswara<sup>1</sup>  
 Zulfiah Larisu<sup>2</sup>  
 Feri Sanjaya<sup>3</sup>  
 Nur Kurniasari<sup>4</sup>  
 Rissa Megavitry<sup>5</sup>  
 Marlina<sup>6</sup>

## ANALISIS PERAN GAME EDUKASI BERBASIS MOBILE DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran game edukasi berbasis mobile dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Metode studi literatur digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis sumber literatur terkait topik tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berbasis mobile efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui elemen permainan yang menarik dan tantangan belajar yang disajikan secara interaktif. Hal ini menyebabkan siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, game edukasi berbasis mobile juga berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa. Dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, siswa memiliki kesempatan untuk mengasah pemahaman mereka terhadap materi pelajaran melalui percobaan, simulasi, dan tantangan dalam lingkungan virtual yang aman. Fleksibilitas dan aksesibilitas game edukasi berbasis mobile memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar di luar lingkungan kelas tradisional. Namun, tantangan seperti desain game yang efektif, integrasi dalam kurikulum, dan dukungan dari pihak sekolah dan orangtua perlu diperhatikan agar penggunaan game edukasi berbasis mobile dapat dioptimalkan. Selain itu, perlu dihindari potensi ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dengan menjaga keseimbangan antara interaksi sosial dan pembelajaran luar kelas. Hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang berharga dalam memahami peran game edukasi berbasis mobile dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Diharapkan temuan ini dapat diimplementasikan oleh pendidik dan lembaga pendidikan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa di era teknologi informasi dan komunikasi.

**Kata Kunci:** *Game* Edukasi, *Mobile*, Minat Belajar, Prestasi Belajar, Siswa.

### Abstract

This research aims to analyze the role of mobile-based educational games in enhancing students' interest and academic achievement. The literature review method was employed to collect and

<sup>1</sup> Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Widya Kartika Surabaya  
 erwin.dhaniswara@gmail.com

<sup>2</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Halu Oleo Kendari  
 zulfiahlarisu\_fisip@uho.ac.id

<sup>3</sup> Program Studi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Manajemen, Institut STIAMI  
 ferislanjaya303@gmail.com

<sup>4</sup> Program Studi Teknik informatika, Fakultas Teknik, Universitas Yos Soedarso Surabaya  
 nia.nurkurnia91@gmail.com

<sup>5</sup> Program Studi D4 Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar  
 rissamegavitry@unm.ac.id

<sup>6</sup> Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Takengon Aceh Tengah  
 marlinasabil@gmail.com

analyze relevant sources pertaining to the topic. The results indicate that mobile-based educational games effectively enhance students' interest in learning by incorporating engaging game elements and interactive learning challenges, leading to higher levels of enthusiasm and active participation in the learning process. Moreover, mobile-based educational games also contribute to improved academic achievement. In an enjoyable learning environment, students have the opportunity to enhance their understanding of the subject matter through experimentation, simulations, and challenges presented in a safe virtual space. The flexibility and accessibility of mobile-based educational games provide students with opportunities for learning beyond the confines of the traditional classroom setting. However, challenges such as effective game design, integration into the curriculum, and support from educational institutions and parents need to be considered for the optimal implementation of mobile-based educational games. Furthermore, excessive dependence on technology should be avoided by maintaining a balance between social interactions and out-of-classroom learning. The findings of this research provide valuable insights into the role of mobile-based educational games in enhancing students' learning experiences. It is hoped that these findings will be implemented by educators and educational institutions to create more innovative and engaging learning environments for students in the age of information and communication technology.

**Keywords:** Educational Games, Mobile, Learning Interest, Academic Achievement, Students.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama bagi kemajuan dan perkembangan suatu bangsa (Hita et al., 2021). Di era teknologi informasi dan komunikasi seperti saat ini, pendidikan dapat didukung oleh berbagai inovasi teknologi, salah satunya adalah game edukasi berbasis mobile (Abdullah et al., 2023). Perkembangan teknologi mobile telah membawa dampak signifikan pada pendidikan dengan menyediakan beragam solusi pembelajaran yang menarik dan interaktif (Melati et al., 2023).

Dalam konteks pembelajaran tradisional, metode pengajaran yang hanya mengandalkan kuliah dan teks dapat menimbulkan kebosanan dan keengganan belajar pada sebagian besar siswa (Hita et al., 2017). Kebosanan ini dapat menghambat minat mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan akhirnya dapat mempengaruhi prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, para pendidik dan peneliti pendidikan mencari cara-cara inovatif untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan game edukasi berbasis mobile (Pasari et al., 2020). Game edukasi berbasis mobile menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang mampu memikat minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan potensi positif game edukasi berbasis mobile dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa (Dewi et al., 2019). Melalui elemen permainan yang menarik dan tantangan belajar yang disajikan dengan cara yang menyenangkan, game edukasi berbasis mobile dapat merangsang motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Motivasi ini kemudian dapat mendorong mereka untuk lebih aktif dalam mencari informasi, berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Sappaile et al., 2023).

Selain itu, game edukasi berbasis mobile juga menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi. Dengan adanya perangkat mobile yang mudah diakses dan kemampuan untuk memainkan game kapan saja dan di mana saja, siswa memiliki kesempatan untuk belajar tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Cahyani, 2020). Hal ini membuka peluang bagi pembelajaran di luar lingkungan kelas dan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan game edukasi berbasis mobile tidak sepenuhnya bebas dari tantangan. Dalam

pelaksanaannya, ada beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan, seperti desain game yang efektif, integrasi dengan kurikulum, dukungan dari pihak sekolah dan orangtua, serta menghindari potensi ketergantungan yang berlebihan pada teknologi (Pubian & Herpratiwi, 2022).

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat didapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran game edukasi berbasis mobile dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berharga bagi pendidik, lembaga pendidikan, dan pembuat kebijakan dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi game edukasi berbasis mobile untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan sumbangan nyata dalam dunia pendidikan dan memajukan pembelajaran berbasis teknologi untuk mencapai potensi belajar yang lebih optimal bagi para siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk menyelidiki peran game edukasi berbasis mobile dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan tujuan utama penelitian, yaitu untuk menggali informasi tentang efektivitas game edukasi berbasis mobile dalam konteks pendidikan dan bagaimana penggunaannya dapat mempengaruhi minat dan prestasi belajar siswa (Sugiyono, 2018).

Setelah menentukan tujuan penelitian, kami melakukan identifikasi kata kunci yang relevan seperti "game edukasi mobile," "minat belajar siswa," "prestasi belajar," "efektivitas game edukasi," dan sebagainya. Kemudian, kami mencari sumber-sumber literatur yang relevan dari basis data ilmiah dan perpustakaan digital, termasuk Google Scholar, PubMed, IEEE Xplore, dan sumber-sumber terpercaya lainnya. Selanjutnya, kami melakukan seleksi sumber literatur dengan melakukan evaluasi terhadap relevansi dan kualitas akademik dari setiap sumber. Kami hanya memilih sumber-sumber literatur yang berasal dari jurnal ilmiah, artikel, buku, atau konferensi yang telah melalui proses review sejawat dan memiliki kredibilitas yang baik.

Setelah sumber-sumber literatur yang relevan dipilih, kami mulai melakukan pengumpulan data dari masing-masing sumber. Kami mencatat informasi penting seperti nama penulis, judul artikel, tahun publikasi, tujuan penelitian, metodologi yang digunakan, hasil penelitian, dan temuan-temuan terkait dengan peran game edukasi berbasis mobile dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Selanjutnya, kami melakukan analisis data dari sumber-sumber literatur yang telah dikumpulkan. Kami mengidentifikasi temuan-temuan utama, perbedaan pendekatan penelitian, serta keterbatasan-keterbatasan dari studi sebelumnya. Analisis ini membantu kami untuk mendapatkan wawasan yang komprehensif tentang topik penelitian.

Setelah data dianalisis, kami melakukan sintesis dan penulisan laporan penelitian. Kami menyusun sinopsis dari temuan-temuan utama yang telah kami identifikasi dari literatur yang telah kami analisis. Laporan penelitian ini mengorganisasi hasil penelitian berdasarkan tema-tema yang relevan dan menjelaskannya dengan topik penelitian kami. Dalam tahap akhir, kami melakukan diskusi dan kesimpulan. Kami mendiskusikan temuan-temuan dari literatur dan mengaitkannya dengan tujuan penelitian kami. Kesimpulan kami menggambarkan sumbangan dan pentingnya peran game edukasi berbasis mobile dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Dengan menggunakan metode studi literatur ini, kami berharap dapat memberikan wawasan yang luas dan mendalam mengenai peran game edukasi berbasis mobile dalam pendidikan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia pendidikan dan mendorong penggunaan teknologi game edukasi berbasis mobile secara lebih efektif untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari penelitian "Analisis Peran Game Edukasi Berbasis Mobile dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa" berdasarkan metode studi literatur:

1. Efektivitas Game Edukasi Berbasis Mobile dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa  
Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa game edukasi berbasis mobile memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan elemen permainan yang menarik dan tantangan belajar yang disajikan secara interaktif dapat merangsang motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Dalam lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, siswa cenderung lebih antusias untuk berpartisipasi dan mengembangkan minat mereka terhadap berbagai topik pembelajaran (Akbar et al., 2022; Hasanah, 2021; Taufiq et al., 2021).
2. Pengaruh Game Edukasi Berbasis Mobile terhadap Prestasi Belajar Siswa  
Hasil studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis mobile dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa. Game tersebut dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik melalui pendekatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Kemampuan untuk melakukan percobaan, simulasi, atau tantangan dalam lingkungan virtual yang aman memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan mereka dalam konteks praktis, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pencapaian akademik (Desrinelti et al., 2021; Kusuma & Subkhan, 2015; Sulistyarsi, 2016).
3. Fleksibilitas dan Aksesibilitas Game Edukasi Berbasis Mobile  
Salah satu keunggulan dari game edukasi berbasis mobile adalah fleksibilitas dan aksesibilitasnya. Siswa dapat mengakses game ini kapan saja dan di mana saja dengan perangkat mobile mereka, termasuk ponsel pintar dan tablet. Hal ini memberi mereka kesempatan untuk belajar di luar lingkungan kelas dan mengakses materi pelajaran secara mandiri. Fleksibilitas ini memungkinkan siswa untuk mengatur waktu pembelajaran mereka secara lebih efektif, terutama dalam menghadapi jadwal yang padat (Hakiki & Khotimah, 2020).
4. Tantangan dan Keterbatasan Penggunaan Game Edukasi Berbasis Mobile  
Meskipun memiliki potensi positif, penggunaan game edukasi berbasis mobile juga memiliki tantangan dan keterbatasan. Salah satu tantangan utama adalah desain game yang efektif. Game harus dirancang dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, agar dapat memberikan manfaat yang nyata bagi siswa. Selain itu, integrasi game edukasi dalam kurikulum dan dukungan dari pihak sekolah dan orangtua juga perlu diperhatikan agar dapat diimplementasikan secara optimal. Terakhir, perlu diwaspadai potensi ketergantungan yang berlebihan pada teknologi, sehingga penggunaan game edukasi berbasis mobile tetap harus diimbangi dengan interaksi sosial dan pembelajaran luar kelas (Salam et al., 2021).

Berdasarkan hasil studi literatur, game edukasi berbasis mobile menunjukkan potensi yang besar dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Penggunaan elemen permainan yang menarik dan interaktif mampu membangkitkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Fleksibilitas dan aksesibilitas game edukasi berbasis mobile juga memberikan kesempatan untuk pembelajaran mandiri di luar lingkungan kelas.

Namun, untuk mengoptimalkan penggunaan game edukasi berbasis mobile, tantangan seperti desain yang efektif, integrasi dalam kurikulum, dukungan dari lembaga pendidikan, dan penghindaran ketergantungan berlebihan pada teknologi harus diperhatikan. Dengan memahami potensi dan keterbatasan dari penggunaan game edukasi berbasis mobile, pendidik dan lembaga

pendidikan dapat mengimplementasikan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memajukan pendidikan berbasis teknologi dan memastikan pembelajaran yang lebih optimal untuk perkembangan siswa di masa depan.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis mobile memiliki dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menyajikan pembelajaran dalam lingkungan interaktif dan menyenangkan, game edukasi ini berhasil merangsang motivasi intrinsik siswa untuk belajar dengan antusias. Karakteristik permainan yang menarik, seperti tantangan dan sistem penghargaan, memberikan pengalaman pembelajaran yang memuaskan bagi siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Lebih dari itu, temuan dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa game edukasi berbasis mobile berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa. Melalui penggunaan game, siswa dapat mengasah pemahaman mereka terhadap materi pelajaran secara lebih efektif. Aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berbasis tantangan dalam game membantu siswa untuk lebih aktif dalam mencari informasi dan mengembangkan keterampilan kognitif mereka. Dengan demikian, game edukasi berbasis mobile berperan penting dalam mencapai hasil belajar yang lebih baik. Kelebihan lain dari game edukasi berbasis mobile adalah fleksibilitas dan aksesibilitasnya. Siswa dapat mengakses game ini kapan saja dan di mana saja melalui perangkat mobile mereka, seperti ponsel pintar atau tablet. Fleksibilitas ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk memilih waktu dan tempat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Penggunaan game edukasi berbasis mobile juga memungkinkan pembelajaran di luar lingkungan kelas tradisional, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih beragam.

Namun demikian, penggunaan game edukasi berbasis mobile juga menghadapi tantangan dan keterbatasan. Desain game yang efektif menjadi kritis dalam menentukan keberhasilan penggunaan game ini dalam konteks pendidikan. Diperlukan desain yang baik agar game dapat mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik dan memberikan manfaat yang nyata bagi siswa. Integrasi game edukasi berbasis mobile dalam kurikulum dan dukungan dari pihak sekolah dan orangtua juga menjadi faktor kunci agar implementasinya dapat berjalan dengan optimal. Terakhir, perlu diwaspadai potensi ketergantungan yang berlebihan pada teknologi, sehingga penggunaan game edukasi berbasis mobile harus tetap diimbangi dengan interaksi sosial dan pembelajaran luar kelas untuk pengembangan sosial dan emosional siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan yang komprehensif tentang peran game edukasi berbasis mobile dalam dunia pendidikan. Dengan memberikan dampak positif terhadap minat dan prestasi belajar siswa, game edukasi berbasis mobile menunjukkan potensi yang besar untuk diterapkan dalam pendekatan pembelajaran. Dengan memahami potensi dan keterbatasan dari penggunaan game edukasi berbasis mobile, pendidik dan lembaga pendidikan dapat memanfaatkan teknologi ini secara optimal untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan berdaya guna bagi perkembangan siswa di era digital ini.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan memberikan kontribusi dalam penelitian ini.

## SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis mobile efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui elemen permainan yang menarik dan tantangan belajar yang interaktif. Selain itu, game tersebut juga berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar siswa dengan memberikan kesempatan untuk mengasah pemahaman materi pelajaran secara lebih efektif. Fleksibilitas dan aksesibilitas game edukasi berbasis mobile memberikan peluang bagi siswa untuk belajar di luar kelas tradisional. Namun, tantangan dalam implementasi seperti desain yang efektif dan dukungan dari pihak sekolah dan orangtua harus diatasi agar penggunaan game edukasi berbasis mobile dapat dioptimalkan. Penting juga untuk mencapai keseimbangan dalam penggunaan teknologi, dengan tetap memperhatikan interaksi sosial dan pembelajaran di luar kelas. Hasil penelitian ini memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik dan lembaga pendidikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Dewi, K. A. K., Sembiring, D., Nursyamsi, S. Y., & Hita, I. P. A. D. (2023). Analysis Of Online Learning Media On Pjok Learning Outcomes. *Journal On Research And Review Of Educational Innovation*, 1(2), 64–69.
- Akbar, M., Nizaar, M., Fujiaturrahman, S., Haifaturrahmah, H., & Sari, N. (2022). Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2, 17–23.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3d Di Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57–68.
- Desrinelti, D., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Efektivitas Pendekatan Science Technology Community (Stm) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(1), 29.
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). Blended Learning Konsep Dan Implementasi Pada Pendidikan. In Kadek Cahya Dewi, S.T., M.Cs Putu Indah Ciptayani, S.Kom., M.Cs Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D Dr. Priyanto, M.Kom (Issue 28).
- Hakiki, N., & Khotimah, K. (2020). Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Preschool: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 22–31. <https://doi.org/10.35719/Preschool.V1i1.3>
- Hasanah, M. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Kesehatan Mental Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 6 Kota Tangerang Selatan. *Institut Ptiq Jakarta*.
- Hita, I. P. A. D., Astra, I. K. B., & Lestari, N. M. S. D. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Control Kaki Bagian Dalam Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjp/article/view/14784>
- Hita, I. P. A. D., Pranata, D., & Efendi, M. (2021). Analisis Tingkat Konsentrasi Anak Usia 11-13 Tahun Melalui Aktivitas Fisik Olahraga Renang. *Jurnal Patriot*, 3(4), 397–407. <https://doi.org/10.24036/Patriot.V%Vi%I.809>
- Kusuma, Z. L., & Subkhan. (2015). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Kedisiplinan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips Sman 3 Pati Tahun Pelajaran 2013/2014. *Economic Education Analysis Journal*, 4(1), 164–171. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal On Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/JoE.V6i1.2988>
- Pasari, A. S., Bhawane, A., Balwani, M. R., Tolani, P., Ramteke, V., & Deshpande, N. (2020).

- Knowledge About Covid-19 And Practices Among Hemodialysis Technicians In The Covid-19 Pandemic Era. *International Journal Of Nephrology*, 2020. <https://doi.org/10.1155/2020/6710503>
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(01), 163–172.
- Salam, F. A., Hita, I. P. A. D., & Juliansyah, M. A. (2021). Aksiologi Penggunaan Var Dalam Industri Olahraga. *Jurnal Penjakora*, 8(2), 106–113. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v8i2.32171>
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Hita, I. P. A. D., Razali, G., Dewi, R. D. D. L. P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik? *Journal On Education*, 6(1), 6261–6269.
- Sugiyono. (2018). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&G*. Alfabeta.
- Sulistiyarsi, A. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Membuat Alat Peraga Ipa Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Cermo 01 Kare Madiun. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 2(01).
- Taufiq, A., Siantoro, G., & Khamidi, A. (2021). Analisis Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaranandaring Pjok Selama Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) Di Man 1 Lamongan. *Jurnal Education And Development*, 9(1), 225–229. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ed/article/view/2366>