

Pengaruh Media Pembelajaran Blooket terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP PGII 2 Bandung

Marshanda Restina*

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*Marshanda0910@gmail.com

Abstract. Low student learning motivation is influenced by many factors such as teacher teaching skills, learning facilities which are facilities and infrastructure when teaching, learning models or learning media that make students bored and have no motivation to learn. Low learning motivation can affect the attitude of students to negative things. Students' learning motivation will not just disappear, but it will develop in a way that can guide them to make themselves better, therefore this should be a special concern for parents and teachers. This study aims to 1) explore whether or not blooket learning media has an effect on student learning motivation, 2) to determine the level of motivation of seventh grade students. This research was conducted at SMP PGII 2 Bandung because this school has appropriate criteria, one of which is the application of learning media in PAI subjects. The research method used in this study uses a quantitative approach and experimental method because this research will be analyzed with numbers, but before that it was carried out first the blooket media trial. The results of the study showed that the T test value showed that the significance of the effect of blooket learning media (X) on student learning motivation (Y) was $0.000 < 0.05$ and the t test value was $4.489 > t \text{ table } 1.705$ then H_0 and H_1 were accepted. then it was concluded that the t test showed a significant influence between variable X and variable Y. Furthermore, in the results of the influence test, there was an R^2 value of 0.455, this means that 45.5% of the variation of the dependent variable learning motivation can be explained by the variation of the independent variable, namely the blooket learning media. Based on the results of data analysis, there are results that blooket media has an effect on student learning motivation..

Keywords: *Motivation, Learning Media, Blooket.*

Abstrak. Rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor seperti keterampilan mengajar guru, fasilitas belajar yang merupakan sarana dan prasarana disaat mengajar, model pembelajaran atau media pembelajaran yang membuat siswa bosan dan tidak mempunyai motivasi belajar. Motivasi belajar yang rendah dapat mempengaruhi sikap dari siswa ke hal yang negatif. Motivasi belajar siswa tidak akan mudah hilang begitu saja, tetapi ia akan berkembang dengan cara yang bisa membimbing mereka untuk membuat diri mereka menjadi lebih baik, maka dari itu ini harus menjadi perhatian khusus bagi orang tua dan guru. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengeksplorasi media pembelajaran blooket berpengaruh atau tidak terhadap motivasi belajar siswa, 2) untuk mengetahui tingkat motivasi siswa kelas VII. Penelitian ini dilaksanakan di SMP PGII 2 Bandung karena sekolah ini memiliki kriteria yang sesuai salah satunya penerapan media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen karena penelitian ini akan dianalisis dengan angka, akan tetapi sebelum itu dilakukan terlebih dahulu uji coba media blooket. Hasil penelitian menunjukkan pada nilai uji T menunjukkan signifikansi pada pengaruh media pembelajaran blooket (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) adalah $0,000 < 0,05$ dan nilai uji t hitung $4,489 > t \text{ tabel } 1,705$ maka H_0 dan H_1 diterima. maka didapatkan kesimpulan bahwa uji t tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X dan variabel Y. Selanjutnya dalam hasil uji pengaruh nya terdapat hasil nilai R^2 sebesar 0.455 hal ini berarti bahwa 45.5% variasi dari variabel dependent motivasi belajar dapat dijelaskan oleh variasi dari variabel independen yaitu media pembelajaran blooket. Berdasarkan hasil analisis data terdapat hasil media blooket berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Motivasi, Media Pembelajaran, Blooket.*

A. Pendahuluan

Rendahnya motivasi belajar masih jadi ajang permasalahan yang umum bagi seluruh dunia pendidikan dari mulai sekolah dasar hingga sekolah menengah atas (Surya, 2013). Rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor seperti keterampilan mengajar guru, fasilitas belajar yang merupakan sarana dan prasarana disaat mengajar, model pembelajaran atau media pembelajaran yang membuat siswa bosan dan tidak mempunyai motivasi belajar (Napitupulu et al., 2021). Motivasi belajar yang rendah dapat mempengaruhi sikap dari siswa ke hal yang negatif. Motivasi belajar siswa tidak akan mudah hilang begitu saja, tetapi ia akan berkembang dengan cara yang bisa membimbing mereka untuk membuat diri mereka menjadi lebih baik, maka dari itu ini harus menjadi perhatian khusus bagi orang tua dan guru. Motivasi belajar tentunya mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Proses belajar mengajar, peran guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi kepada siswa saja, namun guru harus membantu menyampaikan materi pelajaran. Menurut jurnal (Hendrizal, 2020). Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana, kurangnya tenaga pendidik, kurang peran dari orang tua dan guru yang dimana orang tua dan guru merupakan pilar penting bagi siswa. Motivasi belajar memiliki peran utama dan memiliki fungsinya sendiri sebagai pendorong siswa untuk dapat melakukan sesuatu agar mencapai tujuan yang diinginkan. (Akib et al., 2020; Alhamuddin et al., 2024)

Saat ini masih banyak guru melakukan pembelajaran satu arah yang berpusat pada guru (*teacher center*), sehingga siswa merasa bosan, jenuh, kurang fokus belajar dan monoton, pada jurnal (Yustina & Khosiyono, 2023) membuktikan bahwa guru banyak memberikan drill latihan soal menjelang ujian akhir sekolah. Hal ini dilakukan karena nilai dari hasil ujian akhir sekolah dijadikan salah satu patokan untuk nilai kelulusan dan mendaftar di jenjang selanjutnya. Banyak siswa merasa bosan dengan pembelajaran monoton, sehingga kurang termotivasi dalam mengerjakan soal dan berdampak pada hasil yang diperoleh siswa yang rendah dibawah KKM sekolah. Guru dapat melakukan inovasi pembelajaran agar siswa memiliki motivasi dalam belajar, dengan menerapkan model atau metode pembelajaran yang sesuai, dan menggunakan media pembelajaran menarik, inovatif, dan kreatif. Pemanfaatan media pembelajaran pada zaman sekarang bisa lebih dimanfaatkan lagi oleh guru-guru, agar pembelajaran tidak selalu dengan metode ceramah selalu, bisa dibersamai dengan media pembelajaran yang ada. (Munadzir, 2021) Contoh pemanfaatan media pembelajaran blooket. Blooket menurut jurnal (Nurinda Febriana & Ari Pujosusanto, 2023) adalah media pembelajaran berbasis website berbentuk game yang dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang membuat kelas lebih interaktif dan senang dalam belajar. Blooket merupakan media pembelajaran yang sangat baru karena media ini dibuat pada tahun 2020.

Pembelajaran merupakan media utama bagi manusia untuk memperoleh pengembangan potensi dirinya, sekaligus membantu manusia agar dapat dengan cepat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, bahkan gerak perubahan sosial ke arah yang lebih baik sangat ditentukan oleh pendidikan. Peran strategis pendidikan adalah memberi kesempatan yang luas dan besar kepada peserta didik dalam upaya pembentukan kepribadian dan pembinaan sumber daya mereka. Menurut (Arsyad, 2015), media pembelajaran merupakan segala aspek yang bisa diterapkan dalam menginformasikan sebuah penjelasan saat proses pembelajaran sehingga dapat memancing ketertarikan dan minat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran berbasis ICT di era digital semakin berkembang. Kehadiran media pembelajaran tersebut menjadikan proses belajar mengajar menjadi menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran inovatif diperlukan untuk merangsang minat siswa pada kelas kerajinan tangan. Proses pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan memungkinkan siswa mendapatkan inspirasi saat mempelajari kerajinan tersebut. Proses pembelajaran kriya perlu diukur dalam bentuk tes penilaian berbasis teknologi. Salah satu teknologi terbaru dalam penilaian pembelajaran adalah aplikasi Blooket.

Blooket digunakan sebagai media pembelajaran tidak sebanyak pemakaian quiziz, masih banyak orang yang belum mengenali blooket. Blooket sendiri sebenarnya lebih bervariasi daripada quiziz karena banyak sekali pilihan yang membuat blooket lebih menarik daripada quiziz. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti menemukan poin-poin masalah yang akan diteliti dalam penulisan ini.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam

penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana motivasi belajar siswa kelas VII SMP PGII 2 Bandung pada mata pelajaran pendidikan agama islam sebelum memakai media pembelajaran blooket?” “Bagaimana proses pembelajaran PAI siswa kelas VII SMP PGII 2 Bandung menggunakan media pembelajaran blooket?” “Bagaimana pengaruh media pembelajaran blooket terhadap motivasi siswa kelas VII SMP PGII 2 Bandung?” Selanjutnya, tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok berikut.

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas VII SMP PGII 2 Bandung sebelum menggunakan media blooket pada mata pelajaran pendidikan agama islam
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran PAI siswa kelas VII SMP PGII 2 Bandung menggunakan media pembelajaran blooket
3. Untuk mengetahui pengaruh yang dihasilkan media pembelajaran blooket terhadap motivasi siswa kelas VII SMP PGII 2 Bandung.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimental. Menurut Syaodiah (10) metode eksperimental ialah penelitian yang paling murni dalam pendekatan kuantitatif karena pada metode penelitian eksperimental ini menerapkan kaidah dan prinsip kuantitatif. Metode ini bersifat menguji yaitu menguji suatu pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lainnya.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasy eksperiment atau penelitian semu dengan mengaplikasikan pretest-posttest control group design yang dimana pengujian pengaruh dilakukan dengan menyeleksi hasil yang diperoleh dari nilai pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol serta pemberian angket motivasi belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Motivasi belajar siswa SMP PGII 2 Bandung

secara umum data tentang motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan angket langsung yang ditujukan kepada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu kelas VII A dan VII C. Peneliti menyebarkan angket kepada 56 responden yang terbagi dalam 2 kelas, masing-masing kelas memiliki 28 siswa. Peneliti menyebarkan angket pada tanggal 20 Mei 2024 sebanyak 30 item pernyataan dengan 5 alternatif jawaban yaitu 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (normal), 4 (setuju), 5 (sangat setuju (Alhamuddin, 2016b, 2017, 2019; Alhamuddin, Alhamuddin, Bukhori, 2016)).

Berdasarkan data angket motivasi belajar siswa di atas dilihat dari interval kelas yang memiliki kategori rendah sebanyak 36,20%, sedangkan yang memiliki kategori cukup 53,44 %, dan pada kategori tinggi memiliki 10,34%. Demikian dapat dilihat berdasarkan tabel distribusi secara umum yaitu pada kelas VII A dan VII C SMP PGII 2 Bandung memiliki motivasi yang cukup.

Tabel 1. motivasi belajar smp pgii 2 Bandung

NO	INTERVAL KELAS	KATEGORI	FREKUENSI	PRESENTASE
1	47 - 64	REDAH	31	36,20%
2	65 - 82	CUKUP	20	53,44 %
3	82 - 99	TINGGI	5	10,34 %
JUMLAH			56	

Implementasi pembelajaran PAI dengan blooket

Pelaksanaan eksperimen ini dilakukan pada tanggal 26 April 2024 dilakukan pada jam kedua pembelajaran, yang dimana pelaksanaan eksperimen ini dilakukan peneliti dengan membahas materi pelajaran yang akan di lakukan evaluasi, setelah melakukan pembahasan peneliti melakukan tanya jawab kepada murid membahas materi alam semesta sebagai tanda kekuasaan allah s.w.t, setelah siswa paham dengan materi dilakukanlah ulangan dengan menggunakan media blooket ini (Alhamuddin, 2024, 2016a, 2018; Alhamuddin & Zebua, 2021; Alifuddin, Alhamuddin, & Nurjannah, 2021).

Langkah awal guru melakukan persiapan pembelajaran dengan menyiapkan rencana pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan, setelah penyampaian materi guru membuat pertanyaan dengan materi alam semesta sebagai tanda kekuasaan allah. Setelah selesai membuat kisi-kisi pertanyaan, guru memindahkan daftar pertanyaan kepada media blooket. Pertama guru membuka website booklet.com pada web, lalu akun yang sudah dimiliki oleh guru digunakan untuk masuk pada blooket, lalu setelah muncul dashboard blooket, guru memilih opsi create untuk membuat pertanyaan, setelah selesai guru menggunakan media blooket dengan soal yang sudah dibuat untuk di ujikan kepada siswa.

Langkah awal yang dilakukan oleh siswa yaitu dengan membuka web blooket.com, lalu setelah itu pada tampilan web siswa memilih opsi play blooket, setelah membuka web akan diarahkan untuk memasukkan kode join game, siswa memasukkan kode sesuai dengan kode yang telah diberikan oleh guru, setelah masuk siswa memasukkan nama dan memilih karakter sebagai ciri khas mereka, lalu setelah memasukkan nama dan karakter siswa menunggu hingga guru memulai permainan, terakhir siswa memulai ujian dengan media blooket.

Pengaruh media pembelajaran blooket terhadap motivasi belajar siswa SMP PGII 2 Bandung

Berdasarkan hasil analisis deskriptif maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar awal pada kelas VII SMP PGII 2 Bandung yaitu 36,20% pada kategori rendah sebanyak 31 siswa, lalu 53,44% pada kategori cukup sebanyak 20 siswa, dan terakhir 10,34% pada kategori tinggi pada 5 siswa (Alhamuddin, Fanani, et al., 2020; Alhamuddin, Adwiyah, et al., 2020; Alhamuddin, Aziz, et al., 2020; Alhamuddin, Dermawan, et al., 2022; Alhamuddin et al., 2018, 2021, 2024; Alhamuddin, Inten, Adwiyah, et al., 2023; Alhamuddin, Inten, Mulyani, et al., 2023; Alhamuddin, Nurhakim, et al., 2023; Alhamuddin, Surbiantoro, et al., 2022; Alhamuddin Alhamuddin et al., 2022; Alhamuddin & Hamdani, 2018; Alifuddin, Alhamuddin, Rosadi, et al., 2021; Alifuddin et al., 2022; Nuriten et al., 2016; Rachmah et al., 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan membagi angket pada kelas kontrol dan eksperimen yang dilakukan dengan eksperimen atau tes dengan penggunaan blooket lalu dilakukan penyebaran angket pada kelas kontrol dan eksperimen. Dari hasil penelitian diatas dapat dilihat terdapat pengaruh blooket terhadap motivasi belajar siswa sebanyak 45,5% yang terpengaruhi dari faktor internal. Hal ini dapat dinyatakan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran blooket terhadap motivasi belajar siswa SMP PGII 2 Bandung.

Tabel 2. Hasil Pengaruh uji analisis

Model Summary ^b			
Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.674 ^a	.455	.434

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait pengaruh media pembelajaran blooket terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP PGII 2 Bandung dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengaruh media blooket terhadap motivasi belajar siswa menghasilkan pengaruh yang baik sebesar 45,5% yang dimana disini berarti bahwasannya siswa senang dan tertarik kepada media blooket ini yang membuat motivasi belajar siswa meningkat.
2. Media blooket ini sangat efektif dipakai dan lebih praktis daripada media lain, namun kekurangan dari media blooket ini adalah belum ada nya fitur bahasa Indonesia, dan dalam blooket mode guru masih terdapat kekurangan yaitu saat ingin mendapatkan fitur banyak mengharuskan mode berbayar, sehingga guru memiliki akses terbatas.
3. Pengaruh media pembelajaran blooket terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP PGII 2 Bandung, dapat dilihat dari hasil nilai pre-test dan pos-test yang meningkat, lalu dari hasil angket yang menyatakan mereka sangat termotivasi apabila menggunakan media pembelajaran.

Acknowledge

Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing 1 Dr. Alhamuddin, M.M.Pd dan dosen pembimbing 2 Nurul Afrianti, M.Pd., M.Si.Psi yang sudah memberikan arahan maupun bimbingan yang sabar, tidak lupa kepada orang tua saya, keluarga dan teman-teman saya yang selalu mendukung saya dalam keadaan apapun..

Daftar Pustaka

- [1] Akib, E., Erwinto Imran, M., Mahtari, S., Mahmud, M. R., Prawiyogy, A. G., Supriatna, I., & Hartono Ikhsan, M. T. (2020). Study on Implementation of Integrated Curriculum in Indonesia. *IJORE: International Journal of Recent Educational Education*, 1(1), 39–57.
- [2] Alhamuddin. (2024). Enhancing Social Skills in Islamic Religious Education at the Junior High School Level: A Differential Instruction Approach. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.35316/jpii.v8i2.565>
- [3] Alhamuddin, A. (2016a). 4-Kurikulum Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Mutu Dan Relevansi. 3(April), 1–15.
- [4] Alhamuddin, A. (2016b). *Desain Pembelajaran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 180–201.
- [5] Alhamuddin, A. (2017). *Studi Perbandingan Kurikulum Pendidikan Dasar Negara Federasi Rusia dan Indonesia*. 3(2), 2406–2775.
- [6] Alhamuddin, A. (2018). Abd Shamad al-Palimbani's Islamic education concept: Analysis of Kitab Hidayah al-Sālikin fi Suluk Māsālāk lil Muttāqin. *Qudus International Journal of Islamic Studies*, 6(1), 89–102. <https://doi.org/10.21043/qijis.v6i1.3717>
- [7] Alhamuddin, A. (2019). *Politik Kebijakan Pengembangan Kurikulum di Indonesia Sejak Zaman Kemerdekaan Hingga Reformasi (1947-2013)*. Prenada Kencana.
- [8] Alhamuddin, A., Adwiyah, R., Fatwa, F., Hamdani, R. S., & Irwansyah, S. (2020). *Empowerment of Cassava Farmers Through Processing of Local Potential Based on Home Industry*. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.200225.026>
- [9] Alhamuddin, A., Andi Murniati, Eko Surbiyantoro, & Dewi Mulyani. (2021). Developing Core Competencies for Islamic Higher Education in Indonesia in the Era of Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5(2), 136–152. <https://doi.org/10.35316/jpii.v5i2.279>
- [10] Alhamuddin, A., Aziz, H., Nur Inten, D., & Mulyani, D. (2020). Pemberdayaan Berbasis Asset Based Community Development (ABCD) untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Madrasah di Era Industri 4.0. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 321–331. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4>

- [11] Alhamuddin, A., Dermawan, O., Azis, H., & Erlangga, R. D. (2022). Character Education Based on Minangkabau Local Wisdom. *Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 6(2), 185–204. <https://doi.org/10.21009/hayula.006.02.03>
- [12] Alhamuddin, A., Hamdani, F. F. R. S., Tandika, D., & Adwiyah, R. (2018). Developing Al-Quran Instruction Model Through 3a (Ajari Aku Al-Quran or Please Teach Me Al-Quran) To Improve Students' Ability in Reading Al-Quran At Bandung Islamic University. *International Journal of Education*, 10(2), 95–100. <https://doi.org/10.17509/ije.v10i2.8536>
- [13] Alhamuddin, A., Inten, D. N., Adwiyah, R., Murniati, A., & Fanani, A. (2023). Academic Fraud during the Covid-19 Pandemic for High School Students. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 5(2), 233–251. <https://doi.org/10.33367/ijies.v5i2.3062>
- [14] Alhamuddin, A., Inten, D. N., Mulyani, D., Suganda, A. D., Juhji, J., Prachagool, V., & Nuangchalerm, P. (2023). Multiple intelligence-based differential learning on critical thinking skills of higher education students. *International Journal of ADVANCED AND APPLIED SCIENCES*, 10(8), 132–139. <https://doi.org/10.21833/ijaas.2023.08.015>
- [15] Alhamuddin, A., Nur Inten, D., Adwiyah, R., & Fauzan, N. (2024). Developing the I am Anti-Corruption Learning Model and Its Impact on Reducing Student Fraud. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(01), 713–731. <https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i2.202452>
- [16] Alhamuddin, A., Nurhakim, H. Q., Adwiyah, R., & Fanani, A. (2023). Arabilitas: A Web-Based Arabic Learning Application and Teaching Material for Visually Impaired Students in Higher Education. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(2), 1411–8173. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v12i2.12290>
- [17] Alhamuddin, A., Surbiantoro, E., & Dwi Erlangga, R. (2022). *Character Education in Islamic Perspective*.
- [18] Alhamuddin, A., & Zebua, R. S. Y. (2021). Perceptions of Indonesian Students on the Role of Teachers in Offline and Online Learning During the Covid-19 Pandemic Period. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(4), 834. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i4.3881>
- [19] Alhamuddin Alhamuddin, Abdul Rohman, & Ahmad Fanani. (2022). Developing a Project-Based Learning Model for Slow Learners in Higher Education. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 6(2), 86–96. <https://doi.org/10.35316/jpii.v6i2.404>
- [20] Alhamuddin, Alhamuddin, Bukhori, B. (2016). *The Effect of Multiple Intelligence-Based Instruction on Critical Thinking of Full Day Islamic Elementary Schools Students*. 21(1), 31–40.
- [21] Alhamuddin, Fanani, A., Yasin, I., & Murniati, A. (2020). Politics of Education in Curriculum Development Policy in Indonesia from 1947 to 2013: A Documentary Research. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 29–56. <https://doi.org/10.14421/jpi.2020.91.29-56>
- [22] Alhamuddin, & Hamdani, F. F. R. S. (2018). Hidden Curriculum: Polarisasi Pesantren dalam Upaya Membentuk Kesalehan Individu Dan Sosial (Case Study Pondok Modern Darussalam Gontor Ponorogo). *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(1), 50–65. <http://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/murabbi/article/view/3351>
- [23] Alifuddin, M., Alhamuddin, A., & Nurjannah, N. (2021). School of Anak Laut (Sea Children): Educational Philanthropy Movement in Bajo Community of Three-Coral World Center. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(1), 164–179. <https://doi.org/10.25217/ji.v6i1.1057>

- [24] Alifuddin, M., Alhamuddin, A., Rosadi, A., & Amri, U. (2021). Understanding Islamic Dialectics in The Relationship with Local Culture in Buton Architecture Design. *KARSA: Journal of Social and Islamic Culture*, 29(1), 230–254. <https://doi.org/10.19105/karsa.v29i1.3742>
- [25] Alifuddin, M., Suarni, Alhamuddin, & Fanani, A. (2022). Religious Education in the Mitigation Space: The Significance of the Muhammadiyah Enlightenment Movement for West Sulawesi Earthquake Survivors. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 61–74.
- [26] Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.; Ed. Revisi). PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- [27] Hendrizal. (2020). Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 2(1), 44–53.
- [28] Munadzir, M. (2021). *How To be Local Wisdom Teacher Integrative Approach of Local Wisdom Curriculum of The Middle School In Salatiga, Central Java, Indonesia*.
- [29] Napitupulu, S., Polinda, A., Nadia, A., & Emayanti, M. (2021). Peluang, Tantangan, dan Problematika Pendidikan Luar Sekolah. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 284–291.
- [30] Nurinda Febriana, & Ari Pujosusanto. (2023). Pengembangan Latihan Soal Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Kelas Xi Sma Semester Ii Di Media Blooket. *Jurnal Laterne*, 12(2), 1–6.
- [31] Nuriten, D., Mulyani, D., Alhamuddin, & Permatasari, A. N. (2016). Kearifan Lokal Sebagai Media Pendidikan Karakter Antikorupsi pada Anak Usia Dini Melalui Strategi Dongkarak. *Integritas Jurnal Anti Korupsi*, 2(1), 135–154. <https://acch.kpk.go.id/id/jurnal-integritas-volume-02/nomor-1>
- [32] Rachmah, H., Tsauray, A. M., Alhamuddin, A., & Gunawan, R. (2022). *Development of Social Skills based on Local Wisdom in the Osing Community of Kemiren Village Banyuwangi, East Java*.
- [33] Surya, J. (2013). *Fientje P, Peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar*. 119–132.
- [34] Yustina, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 593–598. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.977>