

Volume: 8
Nomor : 3
Bulan : Agustus
Tahun : 2022

E-ISSN: 2656-940X
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id



**Pengembangan Multimedia *Google Earth* Berbasis Virtual Mata Pelajaran Ski
di Madrasah Tsanawiyah (MTs)**

Refni Dayu
IAIN Batusangkar

Jamal Mirdad
Nidya Fitri
STITNU Sakinah Dharmasraya

Pos-el: dayurefni31@gmail.com
jamalmirdad860@gmail.com
nidya.fitri85@gmail.com

DOI: 10.32884/ideas.v8i3.902

Abstrak

Pengembangan multimedia pembelajaran *google earth* berbasis virtual merupakan upaya memvisualisasikan tempat/lokasi secara tiga dimensi karena ceramah tidak mencukupi dalam mengungkapkan materi secara lisan serta menggunakan media belum bervariasi digunakan oleh guru sehingga siswa tidak mampu memahami materi tentang mata pelajaran SKI. Hal ini berdampak kepada salah satu faktor penyebab mata pelajaran SKI sulit untuk dipahami. Penelitian bertujuan mengembangkan multimedia pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Solok dengan menggunakan format multimedia interaktif dalam menunjukkan tempat-tempat lokasi perjalanan dakwah Nabi Muhammad saw., di Mekah dan untuk mengetahui validitas multimedia pembelajaran *google earth* berbasis virtual. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (penelitian pengembangan) model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1) analisis kebutuhan; (2) perancangan produk yang dikembangkan; (3) validasi ahli dan revisi; (4) uji coba lapangan. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yakni wawancara, observasi, lembar validasi. Multimedia yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validitas oleh ahli menggunakan Aikens V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi multimedia *google earth* berbasis virtual terkategori sangat valid (0,915). Berdasarkan hasil validasi tersebut maka multimedia *google earth* berbasis virtual ini valid digunakan dalam pembelajaran SKI materi Dakwah Nabi Muhammad saw., di Mekah.

Kata Kunci

Multimedia pembelajaran, *google earth* berbasis virtual, SKI

Abstract

Multimedia Development of Virtual-Based Google Earth Learning in SKI Subjects in MTs, The development of virtual-based google earth learning multimedia is an effort to visualize places / locations in three dimensions because lectures are insufficient in expressing material orally and using media have not varied used by teachers so that students are unable to understand the material about SKI subjects. This has an impact on one of the factors that make SKI subjects difficult to understand. The research aims to develop multimedia learning SKI (History of Islamic Culture) in Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Solok by using an interactive multimedia format in showing the places where the dawah trip of Prophet Muhaamad saw. in Makkah and to find out the validity of virtual-based google earth learning multimedia. The research methods used are research and development (development research) the ADDIE model developed by Dick and Carry (1) needs analysis; (2) design of the developed product; (3) expert validation and revision; (4) field trials. Instruments for collecting data in this study are interviews, observations, validation sheets. The multimedia that has been developed is then tested for validity by experts using Aikens V. Research results show that the results of virtual-based google earth multimedia validation are categorized as very valid (0.915). Based on the validation results, this virtual-based google earth multimedia is valid for use in ski learning the dawah material of the Prophet Muhammad saw in Makkah.

Keywords

Learning multimedia, virtual based google earth, SKI

Pendahuluan

Dunia pendidikan merespon dan mengantisipasi perubahan yang sangat cepat dalam kehidupan dan tuntutan dunia globalisasi yang menyentuh semua lini kehidupan (Muchlis, Sari Lita; Rukun, 2020). Revolusi teknologi berkembang pesat sejalan dengan perkembangan zaman (Abror M; Susilana R; Fathoni Toto, 2018) membawa pola perubahan yang besar dalam pola hidup umat manusia. Teknologi mampu memberikan kemudahan dalam segala hal termasuk kegiatan belajar (Supriadi dkk, 2018) di era revolusi 4.0 menuju society 5.0 yang menunjukkan pada kualitas SDM serta menekankan literasi digital (Fajriana Winda, 2021) yaitu mengacu pada pengetahuan dan keterampilan menggunakan media digital. Era revolusi industry ditandai dengan berkembangnya internet of thing, pola digital economy, big data, artificial intelligence, robotic dan perkembangan lain. Perkembangan teknologi merupakan salah satu jalan dalam pemebelajaran, khususnya di masa revolusi industry 4.0 telah diberikannya perubahan, teknologi informasi berupa internet dan computer adalah wadah dalam melancarkan proses pembelajaran. Sementara itu, society 5.0 didefinisikan sebagai landasan berpikir oleh masyarakat yang berfokus pada manusia dan teknologi. Era society 5.0 ini, masyarakat diharuskan menggunakan internet dalam bentuk social media sehingga dirasakan nyata (Burhanuddin, 2022). Penelitian ini sesuai perkembangan terkini bahwa realitas virtual menciptakan keadaan baru interaksi manusia dan komputer (Huang, Chufeng; Zhang, Wen; Xue, 2021) platform-platform media dan aplikasi saat ini sudah banyak menggunakan teknologi 3 dimensi menyajikan fenomena secara visualisasi nyata, platform *google earth* contohnya sebuah globe virtual. Software *google earth* virtual adalah sebuah layanan geographical information system (GIS) yang menyediakan informasi mengenai peta dan seluk beluknya (Safitri, 2018) yang dapat menghadirkan visualisasi jarak dan ruang waktu (Asikin, Nurul; Nevrita; Alpendo, 2019) atau disebut juga dengan dunia dalam 3 dimensi. Teknologi *google earth* mencakup keseluruhan peta dunia dengan citra satelit, mengetik nama tempat maupun lokasi yang diinginkan maka terlihatlah sebuah gambar daerah tersebut dengan cepat dan lebih efisien dibandingkan menggunakan globe.

Penggunaan virtual di dunia pendidikan akan semakin mengubah cara manusia belajar di masa depan contohnya adalah kunjungan ke tempat-tempat sejarah atau tempat pendidikan. Para pelajar tidak perlu repot mengadakan acara *study tour* cukup dengan teknologi virtual. Menghadapi tantangan di era ini adalah melakukan perubahan dan penggunaan teknologi informasi yang efisien. Kurikulum madrasah dapat mencegah perubahan dan pemenuhan zaman yang mengalami perubahan terbukti eksistensi madrasah sampai saat ini semenjak disahkan UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 (Mariana, AM Helmi, 2022). Kurikulum PAI difokuskan pada persiapan siswa madrasah dapat menghadapi transisi sehingga lulusan dapat bersaing sesuai dengan perubahan zaman dalam membuat perubahan bangsa (Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2091 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah, 2019). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional kurikulum ialah sebuah alat perencanaan pembelajaran yang diaturannya berisi isi dan bahan pembelajaran serta dimanfaatkan sebagai standar pelaksanaan aktifitas pembelajaran dalam menargetkan tujuan Pendidikan. Secara sederhana kurikulum adalah sejumlah mata pelajaran. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ialah bagian dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Biantoro, Laga Donny; Harianto, 2019).

Pembelajaran difokuskan pada kapabilitas siswa dalam memperoleh pengetahuan dari seluruh informasi, formulasi masalah berpikir analisis dan bekerja sama serta penyamaan persepsi dalam penyelesaian permasalahan. Tujuan dan ruang lingkup mata pelajaran SKI di MTs bertujuan untuk menciptakan tingkat kesadaran siswa terhadap pemanfaatan waktu dan tempat yang bagian dari proses dari masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang serta menghubungkan dengan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sedangkan cakupan mata pelajaran SKI di MTs adalah Dakwah Nabi Muhaamd saw, Peradapan Islam di Masa Khulafaur Rasyidin, Daulah Dinasty Umayyah, Abbasiyah, Mamluk serta Penyebaran Islam di Indonesia (Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2091 Tentang Kurikulum PAI Dan Bahasa Arab Pada Madrasah, 2019). Pembelajaran sejarah ini mempunyai fungsi untuk memperoleh kesadaran siswa dalam pengubahan masyarakat berkaitan dengan waktu untuk meningkatkan kepedulian sejarah dalam mendeskripsikan kejatidiran bangsa di masa lampau, masa sekarang, dan masa depan (Hilman, 2012).



Mata pelajaran sejarah banyak materi dan menghafal menjadi indikator sulit untuk dipahami oleh peserta didik (Muchlis, Sari Lita; Rukun, 2020). Hasil wawancara menyebutkan bahwa kesulitan guru dalam menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam berkaitan dengan lokasi atau tempat seringkali menjadi kendala dalam mengungkapkan secara lisan atau metode ceramah seakan hanya dalam bayangan saja atau bentuk abstrak (Dayu, 2021). Berkaitan materi fakta seperti Sejarah Kebudayaan Islam terutama materi menerangkan lokasi atau tempat. Pada saat ini pembelajaran menunjukkan lokasi missal kota Makkah, pendidik masih secara konvensional dalam mengajar berupa power poin dengan isi tulisan yang sangat sederhana sehingga siswa tidak dapat memahami sepenuhnya pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Ceramah tidak mencukupi dalam menyampaikan materi, penyampaian akan lebih maksimal dibantu oleh media/multimedia, salah satu manfaat menggunakan media dalam pembelajaran adalah sistem belajar yang memiliki unsur inovasi dalam menemukan kreasi dan mewujudkan pembelajaran yang mempunyai tingkat kesulitan untuk menjelaskan. Penggunaan media yang berbasis teknologi informasi seperti *google earth* akan efektif digunakan karena fasilitas sekolah dilengkapi labor komputer dan didukung adanya LCD Proyektor.

Oleh karena siswa agar mudah dalam memahami pelajaran dan menyajikan materi akan disajikan dalam bentuk multimedia menggunakan *software google earth* berbasis *virtual reality*. Karena lebih mempermudah dalam mengajarkan materi khususnya dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebab materi-materi yang akan diajarkan sudah disajikan dalam bentuk penayangan peta secara 3 dimensi dengan menampilkan lokasi dan dilengkapi informasi berupa teks dan gambar yang mampu dengan mudah diserap oleh karena siswa khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menjadi pembeda jika dibandingkan menggunakan platform media yang lain. Multimedia ini serba guna, mudah dalam penggunaannya dan efektif untuk pembelajaran perorangan maupun kelompok dimanapun dan kapanpun dengan hanya menggunakan koneksi internet (Ghofur, 2021).

Keunggulan *google earth peta* ini mencakup ke seluruh dunia siswa berkemampuan dalam memanfaatkan secara praktikal dengan memanfaatkan waktu yang tidak lama untuk berkemampuan menargetkan lokasi yang diinginkan (Aisyah, Nur; Supriyani, Yuyun; Hawaliyah, 2021). Untuk beberapa lokasi *google earth*, dapat menampilkan gambar dan keadaan beberapa lokasi tersebut dalam bentuk 3 dimensi. Dengan menggunakan skala dan alat pengukuran, pengguna bisa menggambarkan jarak menemukan suatu tempat (Hilman, 2012); (Nursita, Lisa; Alifa, Nur Resky; Akmal; Latif, 2022). Adapun keunggulan media pembelajaran memanfaatkan *google earth*, yakni (1) Aktivitas pembelajaran mempunyai unsur komunikasi dua arah; (2) aktifitas pembelajaran lebih terarah dan bersifat interaktif; (3) mengembangkan mutu hasil pembelajaran; (4) mengembangkan daya perilaku yang baik kepada siswa atas mater pembelajaran yang diberikan; (5) berpotensi menghemat waktu dan tenaga dalam aktifitas pembelajaran; (6) membuat guru dalam berfungsi membuat aktifitas pembelajaran menjadi kreatif.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah *research dan development* (penelitian dan pengembangan) model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry. Prosedur pembuatan multimedia ini meliputi (1) analisis kebutuhan; (2) merancang produk yang dikembangkan; (3) validasi ahli dan revisi; (4) uji coba lapangan. Instrument untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, yakni wawancara, observasi, lembar validasi. Multimedia yang telah dikembangkan kemudian dilakukan diuji validitasnya oleh ahli menggunakan Aiken V dan uji praktikalitas oleh siswa dan guru (Sugiyono, 2021).

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Tahap pertama pengembangan ini adalah melakukan analisis kebutuhan menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk menerangkan lokasi/tempat secara nyata. Media pembelajaran yang dikembangkan memberikan pengalaman nyata kepada siswa terutama materi dakwah Nabi Muhammad saw. di Makkah karena karakteristiknya dari materi ini banyak menerangkan lokasi-lokasi sejarah, dengan adanya multimedia siswa bisa menjelajah dunia dalam bentuk 3 dimensi lokasi-lokasi jejak sejarah Nabi berdakwah dan dilengkapi

informasi berupa tulisan, gambar serta video yang berkaitan dengan materi pada tahap pengembangan di *google earth*.

Pada tahap desain multimedia pembelajaran *google earth* berbasis virtual kegiatan yang dilakukan adalah membuat rancangan multimedia berdasarkan data-data yang didapatkan dari kegiatan analisis kebutuhan terlebih dahulu, selanjutnya mengkaji pembelajaran. Kemudian mulai dirancang multimedia mulai dari rasional pengembangan model, teori pendukung model kegiatan dan didukung buku pedoman penggunaan produk pengembangan. Desain multimedia pembelajaran *google earth* berbasis virtual yang terdiri dari:

1. Layer *table of conten* terdiri dari halaman *cover* yang berisi tulisan Selamat Datang di Pembelajaran SKI dilengkapi *link* buku penggunaan multimedia dan empat belas sub materi dakwah Nabi Muhammad saw. di Makkah.
2. Perbaikan untuk format isi ditambahkan video dan gambar yang relevan sesuai dengan materi, pada segi pewarnaan *background* warna hitam dengan tulisan warna putih jenis *font times new roman*.
3. Multimedia ini dibuat dalam bentuk aplikasi *google earth* memanfaatkan akun *google drive* sebagai tempat penyimpanan kemudian produk yang sudah selesai dibagikan melalui *link*.
4. Layer bangunan 3d berfungsi menampilkan tampilan gambar dalam bentuk tiga dimensi.
5. Layer *Street View* berfungsi menampilkan pemandangan seolah berada di lokasi tersebut.

Tahap pengembangan dihasilkan suatu produk dan dilakukan validasi. Langkah dalam tahap pengembangan yang membuat produk, mengembangkan melakukan revisi formatif berdasarkan hasil penilaian (Fajriana Winda, 2021). Hasil pengembangan menunjukkan bahwa produk pengembangan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran *google earth* berbasis virtual berkategori sangat valid untuk Madrasah Tsanawiyah sudah memenuhi sebagai salah satu kriteria untuk layak digunakan. Pengembangan multimedia pembelajaran *google earth* berbasis virtual dikatakan baik dan bisa diimplementasikan jika valid dengan menggunakan Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan indeks Aiken V. Dimana persentase antara $0.0 < V \leq 0.200$ dengan kategori Sangat Rendah, $0.200 < V \leq 0.400$ dengan Kategori Rendah, $0.400 < V \leq 0.600$ dengan kategori Cukup/Sedang, $0.60 < V \leq 0.800$ dengan kategori Valid, dan $0.800 < V \leq 1.00$ dengan kategori Sangat Valid .

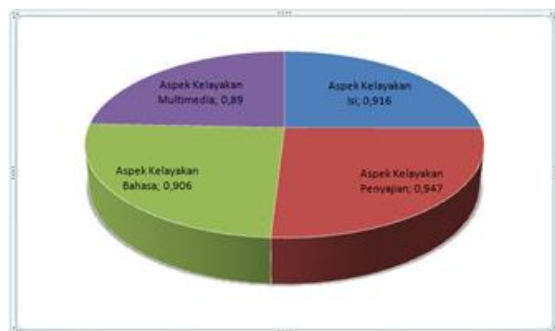
Sebagaimana menurut Sugiyono validitas adalah ukuran yang membuktikan tingkatan kesahihan sesuatu produk yang dikembangkan dengan mengacu pada sebagian aspek evaluasi (Sugiyono, 2021). Terdapat dua aspek yang menjadi ketentuan:

1. Validasi isi adalah memiliki dasar teori yang memadai produk dikatakan dikembangkan
2. Membangun validasi jika semua komponen produk berhubungan satu sama lain dengan cara yang konsisten.

Proses validasi produk dilakukan oleh validator, dalam hal ini guru yang berpengalaman dalam mengevaluasi produk baru. Produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah perangkat multimedia pembelajaran *google earth* berbasis virtual yang sesuai dengan indikator pembelajaran, materi dan karakteristik

Tabel 1
 Hasil Lembar Valdasi Media

No.	Aspek Penilaian	Instrumen Penilaian Lembar Validasi	
		Rata-Rata	Kategori
1.	Aspek Kelayakan Isi	0,916	Sangat Valid
2.	Aspek Kelayakan Penyajian	0,947	Sangat Valid
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	0,906	Sangat Valid
4.	Aspek Kelayakan Multimedia	0,915	Sangat Valid
	Rata-Rata	0,915	Sangat Valid



Gambar 1. Hasil Validasi Multimedia *Google earth*

Pembahasan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah diberikan oleh ahli media pembelajaran terhadap produk multimedia pembelajaran google berbasis virtual yang telah dikembangkan mendapat hasil penilaian sangat valid. Penilaian sangat valid pada setiap indikator dapat tercapai disebabkan oleh karena beberapa poin penting yaitu: 1). Aspek kelayakan isi multimedia pembelajaran *google earth* berbasis virtual reality; 2). Aspek multimedia sangat valid dari segi gambar sesuai dengan materi, penyajian gambar disajikan secara jelas, menarik, interaktif dan komunikatif, tulisan yang disajikan menggunakan font dan ukuran yang sesuai; 3) kejelasan sajian materi; 4) dalam pembelajaran mampu memotivasi siswa. Hal ini sesuai dengan survey yang dilakukan oleh Setyaningsih dkk. 2019 yang memberikan kemudahan akses dan penggunaan media sehingga memungkinkan siswa untuk lebih sering melanjutkan materi yang disampaikan di luar jam pembelajaran.

Selain itu Muchlis mencatat bahwa munculnya media pembelajaran yang menarik akan memotivasi siswa untuk belajar dan bahasa yang komunikatif akan membantu mereka memahami materi pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan tampilan yang menarik dan kejelasan penyajian materi memotivasi siswa untuk belajar dan berdampak positif pada hasil belajar. Dikombinasikan dengan penggunaan media digital berbasis virtual dalam proses pemberian materi kepada siswa dan menjadikan lebih inovatif (Muchlis, Sari Lita; Rukun, 2020).

Tahap yang dilakukan pada tahap implementasi adalah peneliti melakukan uji coba produk terbatas. Langkah pertama adalah mengimplementasi media pembelajaran *google earth* berbasis virtual di kelas dan menguji media tersebut selanjutnya mengisi angket tanggapan. Dengan tujuan mengetahui kemudahan penggunaan atau tingkat kemudahan penggunaan multimedia sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Tahap evaluasi model pengembangan ADDIE dalam data terakhir pengembangan. Pada tahap ini model yang dikembangkan sesuai dengan desain model yang dikembangkan dievaluasi valid atau tidak. Evaluasi ini dilakukan oleh seorang ahli yang merevisi produk dikembangkan. Semua penilaian yang dilakukan pada setiap tahap analisis, desain, dan pengembangan merupakan penilaian formatif, peneliti juga melakukan penilaian komprehensif. Penilaian komprehensif dilakukan selama tahap implementasi multimedia *google earth* berbasis virtual di kelas termasuk penilaian proses yang ditunjukkan untuk menguji kegunaan multimedia *google earth*.

Simpulan

Berdasarkan pengembangan multimedia pembelajaran *google earth* berbasis *virtual reality* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VII MTs pada mata pelajaran SKI materi dakwah Nabi Muhammad saw. dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil *need analysis*/kebutuhan guru dan siswa membutuhkan multimedia pembelajaran *google earth* berbasis *virtual*. Hasil *desain* multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan produk multimedia *google earth*

berbasis *virtual*. Hasil validasi multimedia pembelajaran *google earth* berbasis *virtual reality* untuk siswa kelas VII MTs dengan nilai rata-rata 0,915 ini berarti multimedia pembelajaran sangat valid.

Daftar Rujukan

- Abror M; Susilana R; Fathoni Toto. (2018). Penggunaan Media Grazie Aerial Sky Virtual Reality terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Edutcehnologia*, 2(1), 29–34.
- Aisyah, Nur; Supriyani, Yuyun; Hawaliyah, N. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Media Komputer Interaktif dan Metode Demonstrasi. *Jurnal Ideas Publishing*, 7(1), 11–20. <https://doi.org/DOI: 10.32884/ideas.v%vi%i.323>
- Asikin, Nurul; Nevrita; Alpindo, O. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Guru-Guru IPA Kota Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 1(2), 71–76. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.31629/anugerah.v1i2.1606>
- Biantoro, Laga Donny; Harianto, W. (2019). Implementasi Sistem Virtual Reality pada Objek Wisata di Jatim Park. *Seminar Nasional FST 2019 Universitas Kanjuruhan Malang*, 790–796.
- Burhanuddin, A. (2022). Pengaruh Media *Google earth* sebagai Sumber Informasi dalam Penulisan Puisi Objek Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan*, 23(1), 43–52. <https://doi.org/DOI: 10.33830/jp.v23i1.2615.2022>
- Dayu, R. (2021). *Kesulitan Guru Menyampaikan Materi*.
- Fajriana Winda. (2021). *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Google earth terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu pada Materi Letak Negar-Negara Asean Siswa MTS*. IAIN Ponorogo.
- Ghofur, A. (2021). The Teachers Perceptions of The Effective of Using Virtual Learning Media. *Jurnal Ideas Publishing*, 7(4), 87–96. <https://doi.org/DOI: 10.32884/ideas.v7i4.453>
- Hilman, I. (2012). Pemanfaatan Aplikasi Pemetaan Interaktif *Google earth* untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Peserta Didik pada Pembelajaran Geografi SMA. *Seminar Nasional Inovasi Dan Teknologi (SNIT)*, 35–40.
- Huang, Chufeng; Zhang, Wen; Xue, Li. (2021). Virtual Reality Scene Modeling in The Context of Internet of Things. *Alexandia Engineering Journal*, 2022(61), 5949–5958. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.aej.2021.11.022>
- Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah, Pub. L. No. 183, 1 (2019).
- Muchlis, Sari Lita; Rukun, K. K. (2020). Efektifitas Pengembangan Model Diva Learning Manajemen System pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemograman. *Jurnal PTK Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(2), 104–108.
- Nursita, Lisa; Alifa, Nur Resky; Akmal; Latif, I. M. (2022). Komparasi Aplikasi Prezi vs Power Point sebagai Media Pembelajaran pada Hasil Belajar. *Jurnal Ideas Publishing*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/DOI: 10.32884/ideas.v8i1.556>
- Safitri, D. N. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Peta dan Google Maps terhadap Kemampuan Berpikir Keruangan Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS. In *Perpustakaan UPI*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Mariana, D., & Helmi, A. M. (2022). Madrasah Sebagai Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1907-1919.