

## Problem Based Learning (PBL) To Improve Motivation Through The Media Google Maps Application

Tri Septyaningsih

SD N 2 Tlagayasa  
triseptya17@gmail.com

---

### Article History

accepted 01/08/2021

approved 17/08/2021

published 01/09/2021

---

### Abstract

*Entering the 21st century, humans are required to have various kinds of thinking skills. Every human being has the capacity to use their mind and imagination constructively to produce something new. One of the functions of learning Indonesian for the basic education level is based on RI Law Number 24 of 2009, namely a means of increasing knowledge and skills to achieve and develop science, technology, and art. From this function, the purpose of this article is that the Problem Based Learning model can increase learning motivation and digital literacy through the Google Maps application media in learning Indonesian for fourth grade students at SD N 2 Tlagayasa*

**Keywords:** *Problem Based Learning, Motivasi, Google Maps*

### Abstrak

Memasuki abad 21, manusia dituntut memiliki berbagai macam keterampilan berpikir. Setiap manusia memiliki kapasitas untuk menggunakan pikiran dan imajinasi mereka secara konstruktif untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Salah satu fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk jenjang Pendidikan dasar berdasarkan UU RI Nomor 24 tahun 2009 yaitu sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Dari fungsi tersebut maka tujuan artikel ini adalah model Problem Based Learning dapat meningkatkan motivasi belajar dan literasi digital melalui media aplikasi google maps dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD N 2 Tlagayasa.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning, Motivasi, Google Maps*

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series** p-ISSN 2620-9284  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk jenjang Pendidikan dasar berdasarkan UU RI Nomor 24 tahun 2009 memiliki fungsi sebagai (1) sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, (2) sarana peniingkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, (3) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, (4) sarana penyebarluasan pemakaian Bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah, (5) sarana pengembangan penalaran dan (6) sarana pemahaman beragam budaya Indonesia melalui khasanah kesusastraan.

Menindaklanjuti hal tersebut sebagai guru, perlu menyiapkan peserta didik untuk menghadapi ketrampilan abad 21, manusia dituntut memiliki berbagai macam keterampilan berpikir. Setiap manusia memiliki kapasitas untuk menggunakan pikiran dan imajinasi mereka secara konstruktif untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Berpikir kreatif merupakan sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas, dan elaborasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa berfikir kreatif dapat mengembangkan daya pikir yang mencakup wawasan dengan unsur-unsur yang luas. Berpikir kreatif dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu (Susanto, 2013: 110).

Peran guru dalam pendidikan adalah membimbing manusia atau peserta didik dalam belajar. Guru merupakan kunci sukses atau tidaknya kehidupan peserta didik dalam menghadapi dunia yang akan datang. Untuk itu, strategi – strategi pendidikan yang tepat dibutuhkan dalam membimbing peserta didik dalam belajar. Untuk berhasil dalam mendidik guru dituntut agar selalu berkembang mengikuti perkembangan jaman yang semakin maju dan siap menghadapi peserta didik yang semakin kritis dalam belajar.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengarah pada perubahan yang semakin signifikan dan menuju era praktis. Dalam sektor pendidikan, perkembangan teknologi informasi merambah pada sistem pengelolaan dan juga sistem pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media yang semakin bervariasi menjadi tantangan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar di sekolah dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Purbasari, et al., 2012).

Menurut Sardiman A. M (2010) menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman (Baharuddin dan Wahyuni, 2010:10). Dalam proses belajar tentu terdapat tujuan-tujuan yang hendak dicapai agar pembelajaran menjadi maksimal. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka timbulah suatu motivasi yang biasa disebut motivasi belajar.

Menurut Hassibuan (dalam Suwatra, 2015:105) motivasi belajar adalah keseluruhan daya di dalam diri siswa untuk menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar demi tercapainya tujuan yang dikehendaki, yang terdiri dari tiga aspek : (1) motif, (2) harapan, (3) intensif. Motivasi belajar merupakan jantung kegiatan belajar, suatu pendorong yang membuat seseorang belajar.

Menurut Hanafiah dan Suhana (2012:26), motivasi belajar merupakan kekuatan (power motivation), daya pendorong (driving force), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Pada kenyataannya, motivasi belajar peserta didik masih rendah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Minat baca peserta didik juga belum muncul tersendiri. Biasanya membaca buku saat disuruh oleh guru. Belum ada kesadaran dalam literasi. Tidak adanya keinginan mencari informasi baru. Teknologi seperti gawai hanya digunakan untuk bermain. Kurang adanya kesadaran bahwa teknologi dapat digunakan dalam pembelajaran. Biasanya gawai hanya digunakan ketika mereka mencari jawaban saat tugas rumah saat kesulitan menjawab soal.

Upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan literasi pada pelajaran Bahasa Indonesia yaitu penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan penggunaan media yang sesuai dengan pembelajaran. Metode pembelajaran tersebut meliputi Metode pembelajaran tersebut meliputi: (1) metode inkuiri terbimbing (2) metode kontekstual dan (3) metode berbasis proyek. Namun masing-masing dari metode tersebut memiliki kelemahan di dalamnya. Menurut Simbolon (2015) kelemahan metode inkuiri terbimbing seperti: (1) Kesulitan untuk mengerti tanpa suatu dasar pengetahuan faktual, pengetahuan itu secara efisien diperoleh dengan pengajaran deduktif, (2) Ada kemungkinan hanya siswa yang pandai yang terlibat secara aktif dalam pengembangan prinsip umum dan siswa yang pasif hanya menunggu, (3) Memerlukan waktu yang banyak dan sering. Metode kontekstual juga mempunyai kelemahan, seperti yang dikemukakan oleh Salma, dkk (Santoso, 2017) guru lebih intensif dalam membimbing, karena dalam metode CTL guru tidak lagi berperan sebagai pusat informasi. Tugas guru adalah mengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja sama untuk menemukan pengetahuan dan keterampilan yang baru bagi peserta didik. Peserta didik dipandang sebagai individu yang sedang berkembang. Kemampuan belajar seseorang akan dipengaruhi oleh tingkat perkembangan dan keluasan pengalaman yang dimilikinya. Dan kelemahan dari metode berbasis proyek meliputi: (1) Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah (2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak (3) Banyak instruktur yang merasa nyaman dengan kelas tradisional, di mana instruktur memegang peran utama di kelas (4) Banyaknya peralatan yang harus disediakan (5) Peserta didik yang memiliki kelemahan dalam percobaan dan pengumpulan informasi akan mengalami kesulitan (6) Ada kemungkinan peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompok (7) Ketika topik yang diberikan kepada masing-masing kelompok berbeda, dikhawatirkan peserta didik tidak bisa memahami topik secara keseluruhan (Syam, 2016)

. Duch (dalam Amir, 2020) Problem-Based Learning (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah metode pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan. Berdasarkan uraian di atas rumusan penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana konsep pembelajaran Problem Based Learning (PBL)? (2) Bagaimana komponen meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media aplikasi *google maps*? (3) Bagaimana hubungan Problem Based Learning (PBL) dengan motivasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Konsep *Problem Based Learning* (PBL)

Guru dalam penyusunan rencana pembelajaran dapat bertukar pikiran untuk mendapat solusi permasalahan yang dihadapi (Rustono dalam Chamdani, 2015: 674). Salah satu Langkah untuk mencapai pembelajaran yang efektif adalah dengan menyelenggarakan model pembelajaran PBL Menurut Boud dan Felletti (dalam Amir, 2020) menyatakan bahwa “Problem Based Learning is a way of constructing and teaching course using problem as a stimulus and focus on student activity”. H.S. Barrows (dalam Amir, 2020) sebagai pakar PBL menyatakan bahwa definisi PBL adalah sebuah model pembelajaran yang

didasarkan pada prinsip bahwa masalah (problem) dapat digunakan sebagai titik awal untuk mendapatkan atau mengintegrasikan ilmu (knowledge) baru. Menurut Suradjiono (dalam Amir, 2020) PBL adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Simulasi masalah digunakan untuk mengaktifkan keingintahuan siswa sebelum mulai mempelajari suatu subyek. PBL menyiapkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mampu untuk mendapatkan dan menggunakan secara tepat sumber-sumber pembelajaran.

1. Ciri-ciri PBL

Model PBL memiliki ciri-ciri mendasar sebagai berikut: (1) mengajukan pertanyaan atau masalah, (2) berfokus pada keterkaitan antardisiplin, (3) penyelidikan autentik, (4) menghasilkan produk/karya dan memamerkannya, dan (5) kerjasama. Arends (dalam Reta, 2012)

2. Kelebihan PBL

Menuru Rerung (2017) kelebihan PBL sebagai berikut : (1) Siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata. (2) Siswa memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar. (3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu saat itu dipelajari oleh siswa. Hal ini mengurangi beban siswa untuk menghafal atau menyimpan informasi. (4) Terjadi aktivitas ilmiah pada siswa melalui kerja kelompok (5) Siswa terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi

3. Kekurangan PBL

Selain mempunyai banyak kelebihan, model ini juga memiliki kekurangan dalam pembelajaran. Kekurangannya antara lain: (1) untuk siswa yang malas, (2) tujuan dari metode tersebut tidak dapat tercapai.-membutuhkan banyak waktu dan dana, (3) tidak semua mata pelajaran dapat diterapkan dengan metode ini, (4) dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas, (5) PBL kurang cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena masalah kemampuan bekerja dalam kelompok, (6) PBL biasanya mebutuhkan waktu yang tidak sedikit, (7) membutuhkan kemampuan guru yang mampu mendorong kerja siswa dalam kelompok secara efektif

4. Sintaks PBL

Adapun sintaks Problem Based Learning yaitu: Fase 1: Orientasi siswa pada masalah Fase 2: Mengorganisasi siswa untuk belajar Fase 3: Membimbing penyelidikan individual dan investigasi kelompok Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (artefak) Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

**Tabel 1 Indikator Aktivitas Guru**

Langkah-langkah PBL	Indikator aktivitas guru
Orientasi pada masalah	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 2. Guru menyampaikan logistic yang diperlukan

Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru membantu siswa menyiapkan logistic yang diperlukan</li> <li>1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok</li> <li>2. Guru menerangkan Langkah-langkah pemecahan masalah yang harus dilakukan</li> </ol>
Membimbing pengalaman individu/kelompok	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru berkeliling membantu kelompok siswa yang mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah.</li> <li>2. Guru mengorganisasikan pertukaran kelompok untuk siswa saling memberi dan menerima masukan dengan pasangan yang berbeda.</li> </ol>
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membimbing siswa menyampaikan hasil pemecahan masalah.</li> <li>2. Guru membimbing siswa untuk bertanya dan memberikan masukan pada hasil pemecahan masalah.</li> <li>3. Guru memberi penilaian pada hasil pemecahan masalah yang telah disajikan.</li> </ol>
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bertanya jawab tentang cara berbeda untuk menyelesaikan masalah.</li> <li>2. Guru membimbing siswa merefleksi kegiatan selama melakukan proses pemecahan masalah.</li> </ol>

## B. Konsep Media dan Motivasi

Berdasarkan Teori Perkembangan Kognitif Piaget, anak usia (12-15 tahun) belum sepenuhnya dapat berpikir abstrak, dalam pembelajaran kehadiran bendabenda konkrit masih diperlukan. Meski begitu harus mulai dikenalkan bendabenda semi konkrit (dalam Syahbana, 2012: 46). Penelitian yang terkait adalah penelitian yang dilakukan oleh Cheong, et. al (2012) mengenai penggunaan google maps untuk mengajarkan konsep GIS (Geographic Information System) yang kompleks dalam kursus sistem logistik untuk meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa menunjukkan hasil belajar yang positif. Penelitian yang dilakukan oleh Widodo (2021) mengenai pemanfaatan google earth dan schoology dalam pembelajaran jarak jauh project based learning di mana penelitian ini juga memanfaatkan aplikasi berbasis peta yang tidak berbeda jauh dengan aplikasi google maps. Menurut Sayu Putri dkk (2018:259) motivasi belajar adalah kekuatan pendorong baik dari dalam maupun luar diri siswa untuk belajar dalam rangka mengadakan perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dengan didukung beberapa indikator seperti: hasrat dan keinginan, kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik, serta lingkungan belajar yang

kondusif. Berdasarkan hal tersebut, motivasi belajar sangatlah penting dipahami di dalam dunia pendidikan. Motivasi belajar sangat penting untuk dimiliki oleh siswa, sedangkan bagi guru, motivasi belajar sangat penting untuk diketahui dan ditanamkan pada diri peserta didik. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung, seperti : (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa belajar dengan baik (Uno, 2016).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong siswa baik dari luar maupun dari dalam diri siswa untuk belajar, dalam rangka perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

### **C. Hubungan PBL dan Motivasi Belajar**

PBL merupakan model pembelajaran berbasis masalah. Dengan upaya dari guru maka permasalahan dalam kehidupan siswa dihubungkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian siswa akan merasa manfaat dari pembelajaran dan siswa akan mendapatkan pengetahuan baru dan lebih outentek. Saat penggunaan model PBL dalam belajar, siswa menghadapi tantangan dan mereka perlu menyelesaikan masalah dalam kelompok maupun mandiri. Hal ini dapat menarik minat siswa sehingga dapat melatih dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sehari-hari dan menaganinya sesuai dengan kenyataan. Oleh karena itu, Ketika siswa dapat menyelesaikan masalah tersebut, siswa akan mendapatkan manfaat dari pembelajaran dan berharap pemecahan masalah di kelas dapat bermanfaat. Dan di kemudian hari jika siswa menemui masalah yang sama, siswa dengan mudah memecahkan masalahnya sendiri.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman (2014:92-95) yang cara untuk meningkatkan motivasi belajar adalah menyesuaikan pembelajaran dengan minat anak. Motivasi sangat erat kaitannya dengan minat, motivasi muncul karena adanya kebutuhan dan manfaat sehingga dapat ditarik kesimpulan dengan mendekatkan pembelajaran dengan masalah-masalah yang sering dihadapi siswa dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Arief, dkk (2016) menyatakan bahwa motivasi menjadi hal yang memiliki peran penting dalam suatu pembelajaran. Ketika suatu pembelajaran membutuhkan suatu pemikiran yang semakin rumit dan kompleks, suasana belajar akan menjadi tidak bergairah, sehingga motivasi diperlukan untuk mengaktifkan kembali suasana pembelajaran menjadi lebih bersemangat dan antusias. Berkaitan dengan pentingnya motivasi belajar dalam suatu pembelajaran, guru memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu mengaktifkan motivasi belajar tersebut, salahsatunya dengan menggunakan pendekatan *problembased learning* (PBL). Suatu pendekatan pembelajaran yang cocok diterapkan di kelas akan mampu menjadi salahsatu faktor dalam keberhasilan belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar tinggi erat kaitanya dengan media yang dipakai dan model PBL. Dalam kegiatan PBL siswa dilatih untuk memecahkan masalah dan menjawab hipotesis melalui percobaan-percobaan yang dilakukan. Kegiatan ini melatih siswa untuk mencari hal baru, meningkatkan motivasi dan literasi tanpa harus diperintah oleh guru. Media dipakai untuk mengkonkretkan sesuatu yang abstrak sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Sehingga PBL dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran untuk menghadapi tantangan abad 21.

### SIMPULAN

Sesuai dengan rumusan masalah dan pembahasan, dapat diambil simpulan bahwa (1) PBL merupakan metode pembelajaran berbasis masalah yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aplikasi google maps. (2) Literasi digital meningkat melalui media yang digunakan yaitu aplikasi google maps

### DAFTAR PUSTAKA

- Arief, dkk. (2016). *Meningkatkan Motivasi Belajar melalui pendekatan Problem Based Learning*. Jurnal Pena Ilmiah, 1(1), 146.
- Amir, dkk. (2020). *Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar*. Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS), No.1 (2020): Hal 22-34.
- Baharuddin dan Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: ArRuzz Media.
- Cheong, F., Cheong, C., & Jie, F. (2012). *Re-purposing Google Maps Visualisation for Teaching Logistics Systems*. Journal of Information Technology Education: Innovations in Practice, 11: 159–177.
- Hanafiah dan Suhana. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Ningrat, S. dkk. (2018). *Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar
- Purbasari, R., Kahfi, M. dan Yunus, M., (2012). *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 1, No 2, Hal. 3-11.
- Rerung, N., Sinon, I. L., & Widyaningsih, S. W. (2017). *Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi usaha dan energi*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni, 6(1), 47-55.
- Reta, I. K. (2012). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Ditinjau Dari Gaya Kognitif Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia, 2 (1)
- Santoso, E. (2017). *Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 3 No. 1
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*. PT Rajagrafindo: Jakarta.
- Simbolon, D, H dan Sahyar. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Eksperimen Rill dan Laboratorium Virtual Terhadap hasil Belajar Fisika Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 21, No. 3.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suwatra, I W, dkk. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Syahbana, A. (2012). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning*. Jurnal Edumatica, Vol. 02, No. 01.
- Syam, A, N. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa di Kelas VIII MTS Madani Alauddin Paopao*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassa
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widodo. (2021). *Pemanfaatan Google Earth dan Schoology dalam Pembelajaran Jarak Jauh Project Based Learning*. Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan, 5(1): 11–18.