

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI JARJUKU TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI SDN 02 SINGOCANDI

Hesty Nur Fazriani ¹, Vira Amalia Choirunni'mah ², Kurnia Wulandari ³, Muhammad Aris
Fikri ⁴, Fina Fakhriyah ⁵, Nur Fajrie ⁶.

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Kata kunci:

Media Aplikasi, Hasil Belajar, Matematika.

Corresponding authors email:
bestynurfazriani16298@gmail.com

Abstract

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah media berbasis aplikasi jarjuku berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan metode survei. Teknik analisis yang digunakan yaitu regresi linier sederhana dengan instrumen pemberian angket terhadap aplikasi dan pemberian soal tes. Populasi penelitian yaitu siswa kelas 2 SDN 2 Singocandi dengan sampel sebanyak 23 siswa. Hasil Penelitian ini menyatakan bahwa media berbasis aplikasi jarjuku berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan pengaruh sebesar 74,9 %.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu langkah penting dalam memperbaiki kemampuan manusia dan adalah tanggung jawab bagi semua pihak yg terlibat, termasuk pemerintah, rakyat, dan forum pendidikan. Pendidikan membantu siswa menjadi lebih baik dalam belajar. (Sofiana et al., 2023). penekanan utama waktu ini adalah menaikkan baku pendidikan, menggunakan langkah-langkah seperti peningkatan mutu pembelajaran (Tannia & Aliyyah, 2024). Matematika adalah suatu mata pelajaran menarik pada sekolah dasar. Pendekatan konkrit digunakan untuk menyampaikan konsep abstrak sebanyak mungkin untuk membantu siswa memahaminya. (Aminah, 2023).

Matematika adalah bagian penting dari kurikulum di semua tingkatan pendidikan, tidak hanya di sekolah dasar, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Belajar matematika mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas, serta membekali siswa dengan keterampilan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari. (Anjeliza, 2013). Matematika sebagai penalaran deduktif (Khomsah et al., 2023). Karenanya guru diharus dapat menjembatani antara anak yang belum berpikir secara deduktif untuk mampu mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif. Salah satu masalah utama yang sering dihadapi oleh siswa adalah kesulitan memahami tanda operasi matematika, seperti kurang (-) dan tambah (+), terutama ketika menggunakan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Sebelum mulai mempelajari materi penjumlahan dan pengurangan, siswa dikenalkan dengan konsep dasar operasi hitung, di mana istilah maju digunakan untuk menunjukkan "tambah" (+). (Rahayu & Soleha, 2023). Sementara jika model digerakkan mundur, istilah mundur diinterpretasikan sebagai "kurang" (-). Menurut Karso (2013:3.22), "penjumlahan" diperlihatkan melalui gerakan maju atau "melangkah ke sisi kanan", sementara "pengurangan" diperlihatkan melalui gerakan mundur atau "melangkah ke sisi kiri". Ketika angka positif direpresentasikan oleh gerakan ke

kanan atau maju, sedangkan angka negatif direpresentasikan oleh gerakan ke kiri atau mundur. (Hery Setiyawan, 2017).

Dalam pembelajaran matematika terdapat hasil belajar, Hasil belajar matematika sangat penting untuk proses belajar karena dapat mengukur perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa selama proses pembelajaran. Hasil belajar sering dipergunakan mengukur seberapa dalam seseorang memahami materi yang diajarkan sesuai dengan tujuan pendidikan, menurut Purwanto (2009: 44). Hasil belajar adalah akhir setiap penggal belajar, menurut Dimiyati dan Mudjiono. Hasil belajar sebagian disebabkan oleh tindakan guru, yang merupakan pencapaian tujuan pengajaran. Selain itu, kemampuan mental siswa ditingkatkan (Zaini Miftach, 2018). Diharapkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar yang baik selama setiap proses pembelajaran (Sidiq et al., 2020).

Hasil belajar yang memuaskan didasarkan pada proses pembelajaran; dalam hal matematika, media pembelajaran dapat digunakan. "Medium", yang berarti "alat", adalah asal kata media (Nur Alifah et al., 2023). Media pembelajaran, menurut Hamka (2018), adalah alat bantu fisik atau non-fisik yang dimaksudkan untuk membantu guru dan siswa memahami materi pelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Ini meningkatkan minat siswa untuk belajar (Nurrita, 2018). Pembelajaran yang efektif hanya dapat dicapai apabila prestasi belajar siswa dapat dicapai dengan baik (Bayu Radya et al., 2023). Media digunakan sebagai perantara untuk membuat materi pembelajaran lebih mudah dicerna siswa. Ini menekankan pentingnya memilih media yang tepat yang dapat memikat perhatian siswa (Nuraini & Utama, 2020). Media adalah alat yang dapat membantu pekerjaan (Wulandari et al., 2021). Media pembelajaran termasuk dalam tiga kategori: elektronik, cetak, dan manipulatif. Tujuannya adalah untuk membuat siswa berada di lingkungan di mana mereka selalu merasa tertarik juga termotivasi untuk belajar.

Aplikasi adalah suatu jenis media pembelajaran yang dapat dipergunakan. Banyak aplikasi ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan daya pikir dan logika siswa dengan menyampaikan materi melalui cara yang menarik serta mudah dipahami. Ini terutama berlaku untuk siswa SD, yang berada dalam masa golden perkembangan dan perkembangan otak mereka. dari pengguna aplikasi untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat yang sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi. Dengan menggunakan salah satu teknik pemrosesan data yang disediakan oleh aplikasi ini, aplikasi ini berfungsi sebagai pemecahan masalah. Teknik-teknik ini biasanya berkonsentrasi pada pemrosesan data yang diinginkan atau diharapkan dan komputansi yang diinginkan atau diharapkan (Tita Faulina et al., 2021).

Penelitian ini menggunakan instrumen wawancara dengan guru wali kelas dua, yang mengatakan bahwa siswa memiliki hasil belajar yang buruk, terutama ketika mereka menerima ulangan harian di bawah KKTP. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah salah satu komponen yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang. Tujuan dari penelitian ini adalah

untuk mengetahui bagaimana penggunaan media berbasis aplikasi mempengaruhi hasil belajar matematika siswa.

METHOD

Penelitian ini dilakukan di SDN Singocandi 02, Kecamatan Kota, Kudus. Dengan menggunakan sampel yang lebih kecil, penelitian kuantitatif ini menggunakan metode penelitian survei untuk mendapatkan atau mengumpulkan data tentang populasi yang besar. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa positivisme adalah dasar dari metode penelitian kuantitatif. Metode ini digunakan untuk melihat populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan instrumen penelitian, dan kemudian menganalisis data secara kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah dibuat. Studi ini melibatkan 21 siswa SDN Singocandi 02 yang berada di kelas dua. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh untuk mengumpulkan sampel dari setiap siswa karena populasinya yang relatif kecil.



Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan tes. Peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden secara langsung. Metode tes dipergunakan mengumpulkan data mengenai kemampuan siswa, terutama dalam hal aspek kognitif, dengan menggunakan instrumen tes terdiri dari sejumlah soal. Dalam penelitian ini, sepuluh soal uraian diberikan dua kali: satu kali sebelum perlakuan melalui media pembelajaran berbasis aplikasi, dan dua kali setelah perlakuan. Sebelum digunakan, tes diuji untuk memastikan bahwa semua soal benar dan valid. Uji hipotesis dengan uji-t digunakan untuk dua sampel independen dalam penelitian ini. Sebelum mencoba hipotesis pada data yang dihasilkan, uji normalitas dan homogenitas harus dilakukan. Untuk menganalisis data penelitian ini, program SPSS 20 digunakan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 02 Singocandi dapat diketahui bahwa populasi penelitian yaitu siswa kelas 2 dengan sampel sebanyak 23 siswa. Peneliti menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi dan memberikan angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media. Uji normalitas dan uji linieritas digunakan dalam analisis regresi linier sederhana untuk menentukan apakah ada pengaruh antara variabel x dan y. Uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sehingga dapat diuji lebih lanjut. Regresi linier sederhana menentukan seberapa besar pengaruh tersebut. Berikut hasil data yang diperoleh dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 1. Data Angket dan Tes

Setelah Penelitian dilakukan diperoleh data angket dan data tes yang digunakan sebagai penentu seberapa pengaruh antara variabel tersebut dan diperoleh data sebagai berikut:

No	Data	Angket	Tes
1	Sample	23	23
2	Mean	83.12	86.06
3	Varians	97.431	65.711
4	Median	90	90
5	Skor Tertinggi	100	100
6	Skor Terendah	70	75

Tabel 2. Uji Normalitas Data Hasil Angket Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Jarjuku.

Uji normalitas merupakan suatu uji yang dilakukan sebagai uji pra-syarat sebelum melakukan uji selanjutnya, uji normalitas harus berdistribusi normal jika tidak maka tidak dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya dengan syarat nilai signifikansi harus $>0,05$.

Data	N	Sig	Kesimpulan
Angket	23	0,074	Data Berdistribusi Normal.
Tes	23	0,066	Data Berdistribusi Normal.

Catatan:

Dari data uji SPSS dengan uji normalitas memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,074 pada data hasil angket media pembelajaran berbasis aplikasi jarjuku, dimana nilai signifikansi lebih dari taraf signifikan yaitu sebesar 0,05, maka data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya dan pada uji normalitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,066 pada data hasil belajar siswa, dimana nilai signifikansi lebih dari taraf signifikan yaitu sebesar 0,05, maka data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke uji selanjutnya. Uji normalitas ini bertujuan sebagai uji pra syarat sebelum menggunakan uji selanjutnya dengan syarat data harus berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Regresi Linier Sederhana Data Hasil Angket Pembelajaran Berbasis Aplikasi Jarjuku.

Uji linieritas digunakan untuk menentukan apakah ada pengaruh antara variabel x dan variabel y, serta seberapa besar pengaruh keduanya. Pada penelitian ini variabel x adalah data angket dan variabel y adalah nilai tes.

Data	N	Sig	R	R Square	Kesimpulan
Angket & Tes	23	0,000	0,866	0,749	Media pembelajaran berbasis aplikasi mempengaruhi hasil belajar siswa.

Catatan:

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di SDN 02 Singocandi memperoleh hasil data sampel sebanyak 23 sampel, kemudian sampel diberi perlakuan dengan suvei pemberian soal tes dan angket untuk mengetahui nilai keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi, diketahui bahwa nilai keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi mempengaruhi hasil belajar siswa sesuai tabel diketahui nilai signifikasi sebesar 0,000 dimana kurang dari taraf signifikan 0,05 maka disimpulkan adanya pengaruh antara media dan hasil belajar siswa dan diketahui juga R square sebesar 0,749 maka media mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 74,9%.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa di SDN 02 Singocandi. Hasilnya menunjukkan bahwa ada dampak yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil uji t-test independen sampel menunjukkan bahwa nilai siswa di kelompok eksperimen sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kurang dari rata-rata. Hasil tes sebelum dan sesudah perlakuan menunjukkan bahwa kedua kelompok memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berorientasi aplikasi dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa SDN 02 Singocandi..

Penggunaan media berbasis aplikasi dalam proses pembelajaran Matematika di kelas 2 menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis aplikasi adalah pilihan yang tepat. Media dan sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran diperlukan untuk pembelajaran yang efektif dan aktif, karena siswa mengalami hasil belajar yang lebih buruk karena mereka tidak memahami materi. Akibatnya, siswa yang belajar matematika di kelas dua sekolah dasar yang menggunakan media pembelajaran konvensional menunjukkan hasil yang lebih baik. Penemuan Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Febriani et al. (2017), yang menemukan pembelajaran IPA dengan media video memiliki efek positif dibandingkan dengan pembelajaran IPA tanpa media video.

Hasil Penelitian ini ternyata memang sejalan dengan peneliti (Muin & Mauliya Ulfah, 2015) yang menyatakan bahwa media berbasis aplikasi memiliki

Walada: Journal of Primary Education Vol. 3, No. 3, [Desember] [2024].

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa. Selaras juga dengan hasil penelitian (Suhaifi et al., 2022) yaitu media berbasis aplikasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Pembelajaran di sekolah harus memungkinkan interaksi guru dengan siswa. Salah satu masalah beberapa sekolah dasar yang diteliti, terutama yang berkaitan dengan mata pelajaran matematika diantaranya kekurangan sarana dan prasarana sekolah, kurangnya pengetahuan guru tentang teknologi pelajaran kontemporer, pendekatan yang tidak sesuai dari guru untuk memilih strategi, metode, juga pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan, gaya pembelajaran guru yang terus menjelaskan materi di kelas membuat pelajaran membosankan, dan kurangnya keterlibatan siswa. Penggunaan media berbasis aplikasi telah membantu meningkatkan keterampilan siswa dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan bekerja sama. Selain itu, aplikasi ini juga telah membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran guru dengan mengurangi kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi berbasis media di SD 2 Singocandi juga telah membantu dalam meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Contohnya, aplikasi Jarjuku yang digunakan di sekolah memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan guru lebih baik, sehingga membantu meningkatkan kesadaran siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi. Semua aspek perangkat pembelajaran berbasis aplikasi menerima respons yang "sangat positif", sehingga komponennya efektif untuk digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua kriteria yang diperlukan untuk Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis aplikasi valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, media interaktif berbasis aplikasi Jarjuku memberikan dampak yang sangat positif terhadap hasil belajar siswa SD 2 Singocandi.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa SDN 02 Singocandi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi ini memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan aplikasi ini. Ini menunjukkan hal itu melalui peningkatan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berbasis aplikasi meningkatkan hasil belajar matematika mereka. Studi yang dilakukan mengenai dampak media pembelajaran berbasis aplikasi menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti jenjang pendidikan, media yang digunakan, dan materi yang diajarkan secara keseluruhan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran digital dan berbasis aplikasi dapat menjadi strategi yang efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Media pembelajaran

berbasis aplikasi meningkatkan motivasi siswa, literasi sains, dan hasil belajar mereka, dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Oleh karena itu, mereka layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu, mereka dapat berfungsi sebagai referensi atau rujukan bagi guru saat memilih media pembelajaran dan membantu mereka mengaktifkan peran siswa di kelas.

REFERENSI

- Bayu Radya, W., Fajrie, N., & Ardana Riswari, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD 3 Padurenan. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(2), 93–100. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.9061>
- Khomsah, S. N., Fajrie, N., Surachmi, S., Kudus, U. M., Utara, J. L., Kulon, K., Manis, G., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2023). Penggunaan Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III di SDN Karangwono 01 Pati. *Journal on Education*, 05(02), 5925–5929.
- Masturi, Fakhriyah, F., Roysa, M., & Faturrohman, I. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Daur Hidup Organisme Dilihat Dari Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Di SD 5 Dersalam Kudus. *Jurnal Sosial Dan Budaya*, 7(Vol 7, No 1 (2014)), 39–44. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/sosbud/article/view/542>
- Muin, A., & Mauliya Ulfah, R. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswadengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasimoodle. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/pg.v7i1.2838>
- Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3027–3034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969>
- Suhaifi, A., Rofi'i, R., & Karyono, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Geogebra Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 220–230.
- Tita Faulina, S., Lestari, N., Anggraini, A., Tita, S., Jurnal Informatika dan Komputer, A., Yani No, J. A., & Selatan, S. (2021). Penerapan Metode Waterfall pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem Dan Organ Tunggal Jefri. *Jik*, 12(2), 1–9. www.polinpdg.ac.id
- Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3779–3785. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>
- Bayu Radya, W., Fajrie, N., & Ardana Riswari, L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD 3 Padurenan. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 17(2), 93–100. <https://doi.org/10.21067/jppi.v17i2.9061>
- Khomsah, S. N., Fajrie, N., Surachmi, S., Kudus, U. M., Utara, J. L., Kulon, K., Manis, G., Bae, K., Kudus, K., & Tengah, J. (2023). Penggunaan

Walada: Journal of Primary Education Vol. 3, No. 3, [Desember] [2024].

This work is licensed under a [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

- Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas III di SDN Karangwono 01 Pati. *Journal on Education*, 05(02), 5925–5929.
- Masturi, Fakhriyah, F., Roysa, M., & Faturrohman, I. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Daur Hidup Organisme Dilihat Dari Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Di SD 5 Dersalam Kudus. *Jurnal Sosial Dan Budaya*, 7(Vol 7, No 1 (2014)), 39–44. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/sosbud/article/view/542>
- Muin, A., & Mauliya Ulfah, R. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswadengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasimoodle. *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/pg.v7i1.2838>
- Sofiana, R. A., Fajrie, N., & Hilyana, F. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3027–3034. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5969>
- Suhaifi, A., Rofi'i, R., & Karyono, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Geogebra Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 220–230.
- Tita Faulina, S., Lestari, N., Anggraini, A., Tita, S., Jurnal Informatika dan Komputer, A., Yani No, J. A., & Selatan, S. (2021). Penerapan Metode Waterfall pada Aplikasi Pemesanan Soundsystem Dan Organ Tunggal Jefri. *Jik*, 12(2), 1–9. www.polinpdg.ac.id
- Wulandari, A. R., Masturi, M., & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3779–3785. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1251>