



PELATIHAN KREATIVITAS PENDIDIK DALAM MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN MODERN PADA GURU

Nurul Azmi Saragih¹, Ika Sandra Dewi², Aminda Tri Handayani³

^{1,2,3} Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

email : nurulazmisaragih@gmail.com¹⁾,
dewisandra2692@gmail.com²⁾,
amindatri@umnaw.ac.id³⁾,

* Corresponding Author

Received 12 Mei 2024; Received in revised form 29 June 2024; Accepted 18 July 2024

Abstrak

Tujuan pengabdian ini untuk melatih kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran modern pada guru sekolah dasar. Metode pengabdian yang digunakan ada lima tahapan yaitu tahap pendahuluan, tahap sosialisasi dan audiensi, tahap persiapan dan pelaksanaan penyuluhan, tahap kegiatan, tahap presentasi hasil dan evaluasi akhir. Kegiatan dilakukan dengan memaparkan materi pemanfaatan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran modern. Hasil pengabdian dapat dilihat dari perhitungan kuisisioner pretest dan posttest, baik sebelum maupun sesudah diberikan materi, menunjukkan perbedaan angka yang signifikan dari pretest yang belum maksimal memahami kebermanfaatan kreativitas diri sendiri untuk mendesain media pembelajaran menjadi angka yang maksimal setelah diberikan pemahaman untuk memanfaatkan kreativitas diri dalam mendesain media pembelajaran modern dengan menggunakan kecanggihan teknologi sesuai perkembangan zaman.

Kata Kunci: *Desain Media Pembelajaran Modern; Kreativitas Pendidik; Pelatihan*

Abstract

This service aims to practice the creativity of educators in designing modern learning media for elementary school teachers. There are five stages of the service method used: the preliminary stage, the socialization and audience stage, the preparation and implementation stage of counseling, the activity stage, the results presentation stage, and the final evaluation. The activity was carried out by presenting material on educators' creativity in designing modern learning media. The results of the service can be seen from the calculation of the pre-test and post-test questionnaires, both before and after being given the material, showing a significant difference in the numbers from the pre-test which did not fully understand the usefulness of one's creativity in designing learning media into maximum numbers after being given the understanding to utilize creativity. themselves in designing modern learning media using sophisticated technology according to current developments.

Keywords: *Creativity of Educators; Designing Modern Learning Media; Training*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Kota Medan memiliki berbagai jenjang atau tingkatan salah satu diantaranya sekolah dasar bertempat di Kecamatan Medan Petisah yaitu SDs Amir Hamzah. Kota Medan memiliki 21 kecamatan diantaranya yaitu Kecamatan Medan Petisah. Kecamatan ini terdiri dari 7 Kelurahan salah satunya yaitu Kelurahan Sekip. Daerah ini umumnya dihuni oleh Etnis Melayu Deli, Batak,

Tionghoa dan Jawa. Kecamatan Medan Petisah memiliki area seluas $\pm 6,82 \text{ km}^2$ dengan jumlah penduduk sebanyak ± 74.782 jiwa, dimana Kelurahan Sekip memiliki area seluas 61 Ha dan memiliki sebanyak 11 Lingkungan. Kecamatan Medan Petisah Kota Medan berjarak sekitar $\pm 12,0$ km dari Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan sebagai pengelola kegiatan tri dharma perguruan tinggi yaitu pengabdian.

Sekolah ini terkenal dengan identitas sekolah yang lebih mengedepankan peserta didik dan guru yang kreatif sebagai pengajar yang berkualitas dapat memberikan perubahan dan inovasi bagi sekolah, serta kenyamanan belajar siswa, mengingat visi misi harus sejalan dengan output dari sekolah baik itu tenaga pengajar maupun siswa dan alumninya. Hal ini harus didukung dengan bagaimana guru mendidik, membimbing dan mengajar siswa di dalam kelas atau luar kelas, sehingga siswa benar-benar memiliki kreativitas dan keaktifan dalam proses belajar mengajar, karena pada dasarnya sekolah yang bagus akan menghasilkan luaran siswa yang aktif kreatif dan berprestasi (Sarsani, 2005).

Sekolah menggunakan media dalam proses pembelajaran, membuat guru wajib mengelola atau membuat konsep media yang akan diberikan kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran terbagi atas media non digital dan media digital. Media digital termasuk didalamnya media pembelajaran modern, yang merujuk pada segala bentuk alat, aplikasi (salah satu contoh aplikasi SWAY, dalam Junaedah, 2020), dan platform teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. seperti video pembelajaran, animasi interaktif (Ilham, 2013), perangkat lunak edukasi (Trisnadoli, 2018), platform pembelajaran daring (Eka, 2021), dan lainnya yang menggunakan kecanggihan teknologi. Media pembelajaran modern dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan mengintegrasikan elemen visual, audio, dan interaktif yang menarik.

Anwas, (2015) menjelaskan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan tuntutan zaman, individu dituntut untuk dinamis mengikuti perubahan melalui proses belajar. Begitu pula pembelajaran atau pendidikan di abad 21 mengalami perubahan atau pergeseran paradigma pembelajaran berdasarkan ciri abad 21 dan model pembelajaran yang harus dilakukan. Ciri abad 21 ditandai adanya: 1) informasi yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja; 2) komputasi lebih cepat karena memakai mesin; 3) otomasi yang menjangkau segala pekerjaan rutin; dan 4) komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan kemana saja (Kemdikbud, 2013).

Berdasarkan ciri abad 21 tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) mengelaborasi model pembelajaran abad 21, sebagai berikut: 1) Pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu; 2) Pembelajaran diarahkan untuk mampu merumuskan masalah, bukan hanya menyelesaikan masalah; 3)

Pembelajaran diarahkan untuk melatih berpikir analitis (pengambilan keputusan) bukan berpikir mekanistik (rutin); 4) Pembelajaran menekankan pentingnya Kerjasama dan kolaborasi dengan menyelesaikan masalah. Realisasi pembelajaran di abad 21 ini adalah memanfaatkan sumber belajar yang fleksibel baik aspek distribusi, aspek kemenarikan, aspek pemanfaatan, serta aspek kemudahan. Salah satu sumber belajar yang fleksibel dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 tersebut adalah media pembelajaran modern.

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medist* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar” (Wulandari, 2023), sedangkan pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Sarumaha, 2022). *Learning media is an intermediary, container, or tool to convey learning messages* (Nuryatin, 2023). Media pembelajaran modern merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang mengarah pada digitalisasi secara modern dipergunakan oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Nurrita, 2018, dalam Azizah, 2023).

Guru pada dasarnya wajib memiliki media pembelajaran sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas, kenyataannya sesuai relita di lapangan banyak guru yang mengabaikan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sementara sesuai kurikulum yang berjalan mengharuskan guru menggunakan media baik secara modern maupun konvensional, sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Hal tersebut menjadi kendala dalam dunia Pendidikan karena berdasarkan kurikulum Merdeka guru dituntut untuk mampu menciptakan media pembelajaran secara modern dengan menggunakan digitalisasi, banyak guru yang tidak cekatan membuat media tersebut karena belum mewujudkan atau mengasah kreativitas yang ada pada dirinya untuk menciptakan media pembelajaran agar suasana kelas dalam belajar lebih menarik dan edukatif.

Kendala di atas dapat diatasi dengan melaksanakan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pengabdian kepada Masyarakat sebagai responden adalah guru di sekolah dasar swasta Amir Hamzah, dimana sekolah ini termasuk sekolah dasar yang mayoritas gurunya perlu diberikan sosialisasi pelatihan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran modern yang menjadi salah satu alternatif meningkatnya minat belajar siswa di dalam kelas, serta meningkatkan kualitas dan kuantitas Pendidikan pada sekolah ini. Tujuan dari kegiatan ini untuk mengarahkan guru sekolah dasar swasta Amir Hamzah memanfaatkan kreativitas (menciptakan suatu gagasan / ide yang baru/ inovatif) dalam mendesain media pembelajaran secara modern, dengan salah satu contoh media yang dikembangkan menggunakan platform edukasi seperti quizizz dan video pembelajaran yang menarik menggunakan audio visual, semua ini diberikan contoh dengan



menggunakan kecanggihan teknologi dan bantuan digitalisasi dalam proses sosialisasi, sehingga menjadi target kegiatan guru dapat tertarik mendesainnya.

BAHAN DAN METODE

Metode pelaksanaan PKM pada program ini terdapat lima tahapan, yaitu: tahap pendahuluan, dalam tahap ini kita mempersiapkan surat izin dengan pihak terkait, mempersiapkan tempat pelatihan, mempersiapkan alat dan bahan, selanjutnya dengan menyusun program pengabdian berdasarkan hasil analisis situasi dan analisis materi. Tahap sosialisasi dan audiensi, sosialisasi mengenai pelatihan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran modern pada guru SDs Amir Hamzah medan sebanyak 12 responden.

Tahap persiapan dan pelaksanaan penyuluhan, sebelum melaksanakan pengabdian maka terlebih dahulu mempersiapkan media dan komponen perlengkapan berupa laptop, LCD, dan materi, kegiatan pengabdian diikuti dengan sesi tanya jawab. Tahap Kegiatan, memaparkan alternatif pelatihan cara memanfaatkan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran modern pada guru sekolah dasar. Tahap presentasi hasil dan evaluasi akhir, tahap presentasi yaitu melihat antusias guru dalam melakukan sesi tanya jawab sehingga menjadi acuan bagi tim pengabdian akan keberhasilan memberikan pelatihan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran modern pada guru sekolah dasar, evaluasi kegiatan berupa pengawasan dalam kreativitas atau wawasan guru ketika sudah diberikan pemaparan materi atau pada proses tanya jawab, sehingga diberi waktu untuk dapat meningkatkan kemampuan diri pada saat itu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian ini banyak mendapat manfaat diantaranya guru sekolah dasar swasta amir hamzah dapat memahami kreativitas diri sendiri dalam mendesain media pembelajaran modern baik dengan kecanggihan teknologi maupun dengan bentuk manual, sehingga menjadi dasar pendidik dalam proses belajar mengajar lebih menarik dan meningkatkan perhatian peserta didik, serta manfaat lain juga banyak didapatkan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yang bisa dilihat pada hasil pengabdian dengan membagikan kuisisioner.

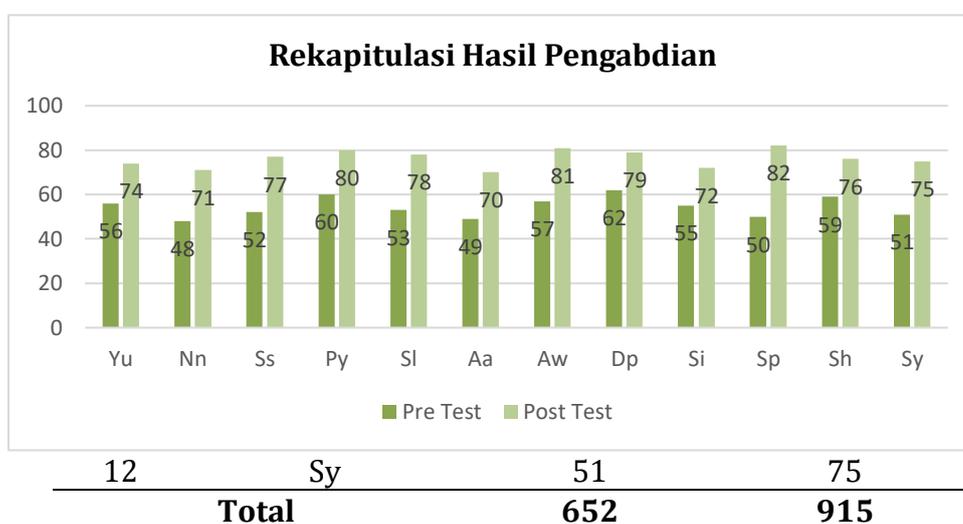
Pengabdian masyarakat ini dilakukan pada guru-guru di SDs Amir Hamzah dengan diawali oleh kata sambutan dari Kepala Sekolah, lalu tim pengabdian masing-masing memberikan materi kepada peserta pengabdian dengan disertai lembar kuisisioner yang akan diisi oleh peserta pengabdian baik sebelum dan sesudah proses pemberian materi sebagai hasil dari kegiatan pengabdian ini.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat pada judul ini menghasilkan data analisis sesuai dengan kegiatan yang telah dilakukan. Analisis data

menggunakan *pretest* dan *posttest*, sebelum kegiatan dilaksanakan, peserta mengisi kuisisioner dan setelah kegiatan berakhir juga diberikan kuisisioner untuk melihat pemahaman peserta kegiatan, baik sebelum diberikan materi dengan sesudah diberikan materi pengabdian kepada masyarakat. Hasil kuisisioner *pretest* dan *posttest*, yaitu:

Tabel 1. Skor Hasil Kuisisioner *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama	Hasil Pre Test	Hasil Post Test
1	Yu	56	74
2	Nn	48	71
3	Ss	52	77
4	Py	60	80
5	Sl	53	78
6	Aa	49	70
7	Aw	57	81
8	Dp	62	79
9	Si	55	72
10	Sp	50	82
11	Sh	59	76



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Pengabdian

Hasil dari tabel kuisisioner dan rekapitulasi grafik di atas menunjukkan bahwa pemahaman peserta akan materi yang dipaparkan sangat terlihat ada perubahan dari sebelum diberikan materi sampai sesudah diberikan materi sehingga jelas bahwa pengabdian yang dibawakan pada kesempatan ini sangat bermanfaat bagi guru-guru SDs Amir Hamzah, sejalan dengan Munandar (2014) mengungkapkan bahwa: "Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan." Utami Munandar membahas lebih mendalam bahwa kreativitas merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dapat

mendukung berkembangnya kreativitas dan dapat menghambat perkembangannya. Pada penjelasan tersebut dapat dikaitkan bahwa hasil ini menjadi penambahan ilmu serta wawasan dalam mengelola kreativitas yang dimiliki sebagai pendidik dalam kegiatan belajar mengajar agar tidak monoton dalam penggunaan media pembelajaran, dapat menggunakan media pembelajaran modern seperti quizizz, penggunaan canva dan platform lain yang mendukung kegiatan proses belajar mengajar.

Peningkatan kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran menjadi suatu prinsip yang sangat penting untuk diterapkan, agar guru bisa menciptakan hal-hal baru dalam proses pembelajaran, sehingga guru memiliki variasi di dalam mengajar yang akan membuat anak didik lebih aktif dan kreatif (Oktavia, 2014). Ciri-ciri guru kreatif, antara lain: fleksibel, optimistik, respek, cekatan, humoris, inspiratif, lembut, disiplin, responsive, empatik (Perdamean, 2009). Serangkaian ciri tersebut menunjukkan bahwa guru senantiasa harus mengolah imajinasi daya pikir lebih terampil untuk mewujudkan proses pembelajaran yang kesannya menarik daya minat siswa dalam belajar, sehingga fokus dan penuh konsentrasi.

Proses pengembangan kreativitas dapat dilihat dari beberapa tahapan yaitu: 1). Tahap ide, 2). Tahap eksplorasi, 3). Tahap penyusunan, dan 4). Tahap penyajian (Anshor, 2021). Berdasarkan tahapan berikut disinkronisasikan dengan hasil pengabdian di atas dalam mendesain media pembelajaran modern, maka diawali dengan guru harus menemukan ide media pembelajaran modern secara edukatif sesuai materi yang akan diajarkan contoh yang sudah terlaksana yaitu ide media menggunakan platform quizizz dan video pembelajaran menarik, setelah ditemukan ide tersebut dieksplorasi atau digali bagaimana cara mengembangkan atau mengolahnya yaitu dengan mengkonsep platform quizizz mengisi sesuai materi yang akan diajarkan, setelah ditemukan pengembangan maka dilakukan penyusunan media untuk dapat digunakan pada proses pembelajaran dan diakhiri dengan penyajian yaitu memberikan media pembelajaran modern yang sudah didesain secara terstruktur, maka inilah tahapan pengembangan proses pemanfaatan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran modern yang sudah disosialisasikan pada kegiatan pengabdian ini, serta mendapat kebermanfaatan bagi responden untuk dapat lebih mengembangkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran lebih edukatif dan menarik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran modern menjadi salah satu materi yang dibutuhkan bagi pendidik untuk dapat memodifikasi proses pembelajaran agar tidak monoton dan biasa saja, harus ada perubahan sesuai perkembangan zaman, guru dituntut bisa menggunakan media yang modern sebagai alternatif penunjang metode pengajaran di dalam kelas, meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar, terkesan tidak

membosankan, maka dari itu pendidik wajib menumbuhkan atau mengolah kreativitasnya untuk mampu semaksimal mungkin mendesain media pembelajaran modern, tidak harus pelatihan khusus, dengan kecagihan platform dan media online yang ada maka bisa melihat tutorial yang sudah terpublish saat sekarang ini, dibutuhkan kemauan dan keinginan keras untuk mewujudkannya.

Berdasarkan tujuan pengabdian untuk mengarahkan guru sekolah dasar swasta Amir Hamzah memanfaatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran secara modern, maka sesuai hasilnya yaitu ada peningkatan pemahaman dari sebelum diberikan pengarahan dengan sesudah diberikan pengarahan tentang pelatihan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran secara modern, atau perbedaan antara pretest dan posttest memiliki perbedaan yang relatif signifikan ada peningkatan, sehingga menandakan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil disosialisasikan kepada guru-guru yang ada ditempat sebagai usaha dalam meningkatkan kualitas pengajarannya, dan bagi kegiatan pengabdian selanjutnya dapat dikembangkan variabel lain mendukung untuk peningkatan proses pembelajaran baik bagi guru maupun peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah serta Lembaga Pengabdian dan Inovasi Masyarakat (LPIM) UMN Al Washliyah yang telah memberikan kesempatan dalam pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pengabdian kepada Masyarakat yang telah dinyatakan lulus dalam hibah dana internal. Terimakasih kepada pihak SDs Amir Hamzah sebagai mitra dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah berpartisipasi pada kegiatan ini. Terimakasih kepada tim pengabdian yang menjadi kolaborasi tim dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat telah berjalan dengan lancar dan sesuai harapan.

DAFTAR RUJUKAN

- Anshor, A. S., & Saragih, N. A. (2021). Analisis Pembelajaran Seni Tari Dalam Pengembangan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 54-57. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JIP/article/view/1464>
- Anwas, O. M. (2015). Audiobook: Media Pembelajaran Masyarakat Modern. *Jurnal Teknodik*, 18(1), Hal. 54 – 62. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v18i1.111>
- Azizah, M. P. N., Ahmadi, A., & Yuniseffendri, Y. (2023). Kombinasi Media Pembelajaran Modern dan Tradisional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MTs Darul Ulum Petiyin. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(2), 218–230. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i2.349>
- Eka Yuda Wibawa, A. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di MI Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84. <https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.27>



- Ilham, Eka Putra. (2013). "Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif", *JTIF*, vol. 1, no. 2, pp. 20–25, Oct. <https://doi.org/10.21063/jtif.2013.V1.2.20-25>
- Junaedah, J, & Nafiah, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Modern Menggunakan Aplikasi Sway Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 1 Semanggi. *Prosiding National Conference For Ummah*, 1(1), 542–555. <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/681>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Pergeseran Paradigma Belajar Abad 21*. <http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/uji-publik-kurikulum-2013-2>
- Munandar, U. (2014). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nisa', R., & Khozain, N. (2023). Development of Android-Based Indonesian Cultural Exploration Educational Game for Madrasah Ibtidaiyah Students . *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 15(2), 243–268. <https://doi.org/10.18326/mudarrisa.v15i2.550>
- Nuryatin, A., Rokhmansyah, A., Hawa, A. M., Rahmayanti, I., & Nugroho, B. A. (2023). Google classroom as an online learning media for Indonesian language learning during covid-19 pandemic. *Journal of Language Teaching and Research*, 14 (1), 255-262, <https://doi.org/10.17507/jltr.1401.27>
- Nurrita, T. (2018). "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa". *Jurnal Misykat*, 3 (1), 171-187 <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:187073227>
- Oktavia, Yanti. (2014). "Usaha Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar", *Jurnal Administrasi Pendidikan*, Volume 2, Nomor 1: 815 - 831 <https://doi.org/10.24036/bmp.v2i1.3828>
- Perdamean, Toto. (2009). *Profesionalitas Guru Perlu Daya Kreativitas*. Bandung: Alfabeta.
- Rofiatun Nisa', Sukiyanto, & Latifatul Mujtahidah. (2020). Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia*, 12(1), 48–57. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v12i1.85>
- Rifky, S., Putra, J. M., Ahmad, A. T., Widayanthi, D. G. C., Abdullah, G., Sunardi, S., & Syathroh, I. L. (2024). *Pendidikan Yang Menginspirasi: Mengasah Potensi Individu*. Yayasan Literasi Sains Indonesia.
- Sarsani, M.R. (2005). *Creativity In Education*. New Delhi: Sarup & Son
- Sarumaha, M., Harefa, D., Ziraluo, Y. P. B., Fau, A., Fau, Y. T. V., Bago, A. S., & Novialdi, A. (2022). "Penggunaan Model Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu". *Aksara: Jurnal Ilmu*

Pendidikan Nonformal, 8(3), 2045-2052,
<http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.2045-2052.2022>

Trisnadoli, Anggy, et al. (2018). "Rekayasa Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak untuk Peningkatan Nilai Kualitas Game Edukasi Berbasis Mobile dengan Tema Pariwisata." *Sains dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 2, pp. 31-35, <https://dx.doi.org/10.33372/stn.v4i2.390>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar". *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

