

**DESKRIPSI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING
BERBASIS KAHOOT PADA MATERI TRIGONOMETRI DI SISWA KELAS X
SMA NEGERI 4 BALIKPAPAN****Olivia Krisjayanti¹⁾, Nur Ismiyati²⁾, Ganjar Susilo³⁾**

Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Balikpapan. Indonesia

E-mail: Olivia.krisjayanti@gmail.com¹⁾, nurismiyati@uniba-bpn.ac.id²⁾,ganjar.susilo@uniba-bpn.ac.id³⁾**Abstrak**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan potensi individu, khususnya dalam menghadapi tantangan era Revolusi Industri 4.0. Matematika sebagai ilmu dasar seringkali dianggap menantang oleh siswa, terutama karena metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggabungkan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis platform digital seperti Kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran PBL berbasis Kahoot pada materi trigonometri di kelas X SMA Negeri 4 Balikpapan, mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menilai dampaknya terhadap pemahaman konsep trigonometri. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data utama hasil wawancara, observasi dan dokumen pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kombinasi PBL dengan Kahoot mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, meningkatkan motivasi siswa, serta memperkuat pemahaman konsep trigonometri. Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran digital memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi sejalan dengan selera siswa generasi digital.

Kata kunci: *Problem-Based Learning (PBL), Kahoot, Penerapan Konsep Trigonometri*

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter manusia dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan itu sendiri. Pendidikan bertujuan untuk membantu perkembangan potensi jasmani dan rohani seseorang agar dapat mencapai tujuan hidup secara mandiri (Sadiyah et al., 2023). Di Indonesia, pendidikan merupakan salah satu sektor yang sangat menentukan kemajuan bangsa, terutama dalam menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0. Pendidikan yang berkualitas adalah kunci untuk menghasilkan sumber daya manusia yang dapat bersaing di tingkat global (Alex et al., 2024).

Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, yang menekankan bahwa pendidikan harus mampu mengembangkan potensi peserta didik, baik dalam aspek spiritual, moral, sosial, dan keterampilan (Nadia et al., 2022). Proses pembelajaran diharapkan dapat memberikan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik. Kurikulum yang diterapkan di Indonesia juga terus berkembang seiring waktu untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman, mulai dari Kurikulum 1968 hingga Kurikulum Merdeka yang diperkenalkan pada 2021 (Rerika Landaini Putri et al., 2024). Kurikulum Merdeka memberi kebebasan bagi siswa untuk belajar lebih mendalam dan mengurangi beban belajar, serta mendorong penggunaan teknologi dan model pembelajaran yang lebih fleksibel.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika di Indonesia masih sering dianggap membosankan dan sulit oleh banyak siswa. Matematika, yang mempelajari konsep-konsep logika, bentuk, dan besaran, sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang menakutkan, terutama karena metode pembelajaran yang monoton dan lebih banyak berfokus pada hafalan rumus (Hasanah et al., 2021). Guru sering kali mengandalkan metode otoriter dan penjelasan yang berfokus pada rumus-rumus matematika, tanpa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep siswa. Hal ini menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dipahami oleh sebagian besar siswa. Salah satu penyebab utama kesulitan dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya kualitas pengajaran, terutama dalam hal kemampuan guru untuk mengelola pembelajaran secara efektif (Hasanah et al., 2021). Faktor non-kognitif, seperti efikasi diri siswa, juga berperan penting dalam mempengaruhi hasil belajar matematika. Efikasi diri adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuan diri dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan hasil belajar matematika, kualitas pengajaran dan pengembangan efikasi diri siswa perlu menjadi prioritas.

Di era digital ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Siswa di abad ke-21, yang terbiasa dengan gadget dan teknologi informasi, cenderung lebih menyukai pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Hal ini memberi peluang bagi guru untuk memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa (Saelan Malewa & Al Amin, 2023). Pembelajaran yang menggunakan teknologi dapat merangsang kecepatan dan ketepatan berpikir siswa, serta memberikan suasana yang lebih menyenangkan bagi mereka.

Model pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran adalah model yang dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah **Problem-Based Learning (PBL)**, yang fokus pada penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. PBL mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi dari masalah yang diberikan (Puspitasari et al., 2023). Model ini juga mengembangkan keterampilan analitis siswa dalam menyelesaikan masalah secara sistematis dan logis serta kemampuan pemecahan masalah adalah untuk melatih kemandirian belajar siswa (Hairunnisa et al., 2024). Di sisi lain, media pembelajaran juga memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Salah satu media yang efektif dalam pembelajaran matematika adalah **Kahoot**, sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pengetahuan siswa secara formatif. Kahoot memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kompetitif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar (Zuhri et al., 2023). Penggunaan Kahoot dalam kombinasi dengan model PBL dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik, serta merangsang kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa.

Salah satu tantangan dalam pembelajaran matematika adalah bagaimana membuat siswa merasa terlibat dan termotivasi untuk belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggabungkan model **Problem-Based Learning (PBL)** dengan **media pembelajaran online** seperti Kahoot. Model PBL dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam kelompok, dan mengembangkan keterampilan pemecahan

masalah. Sementara itu, Kahoot dapat digunakan untuk memberikan penilaian yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian berjudul "Deskripsi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kahoot pada Materi Trigonometri Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Balikpapan", dengan tujuan untuk mengeksplorasi bagaimana model pembelajaran PBL yang dipadukan dengan Kahoot dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa dalam materi trigonometri. Pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berbasis teknologi diharapkan dapat mengatasi tantangan yang ada dan menghasilkan siswa yang lebih kompeten dalam menguasai konsep-konsep matematika.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yang mengacu pada filsafat postpositivisme. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk meneliti kondisi objek secara alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama (Sugiyono, 2022). Fokus penelitian adalah mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbasis Kahoot pada materi trigonometri di kelas X SMA Negeri 4 Balikpapan, termasuk efektivitas dan kendala yang dihadapi dalam implementasinya.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara langsung dengan siswa kelas X-10 yang mengikuti pembelajaran trigonometri berbasis Kahoot. Data sekunder didapatkan dari dokumen pembelajaran seperti modul ajar, catatan lapangan, dan hasil observasi (Mulyadi, 2016; Moleong, 2013). Untuk menentukan sumber data, digunakan teknik *snowball sampling*, yang dimulai dengan jumlah sumber data yang terbatas dan diperluas hingga data yang diperoleh mencukupi (Sugiyono, 2017). Pengambilan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu wawancara dan observasi. Wawancara, baik terstruktur maupun tidak terstruktur, dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam terkait efektivitas model pembelajaran PBL, penggunaan media Kahoot, minat belajar siswa, dan dampaknya terhadap prestasi belajar (Moleong, 2013). Selain itu, observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Peneliti mencatat perilaku, partisipasi, dan interaksi siswa dalam pembelajaran berbasis Kahoot (Sugiyono, 2014; Haryono, 2020).

Analisis data mengikuti model Miles dan Huberman (1994), yang meliputi tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dilakukan dengan menyaring dan merangkum data yang relevan, diikuti dengan penyajian data dalam bentuk narasi atau bagan untuk mempermudah interpretasi. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang dilakukan secara berulang untuk memastikan validitas dan konsistensi hasil penelitian (Rijali, 2018). Proses analisis ini dilakukan secara sistematis dan saling berkaitan, mulai dari tahap pengumpulan data di lapangan hingga penyusunan laporan akhir. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan pemahaman yang mendalam terkait penerapan pembelajaran berbasis PBL dan Kahoot serta dampaknya pada siswa.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini mendeskripsikan penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis Kahoot pada pembelajaran trigonometri di kelas X SMA Negeri 4 Balikpapan.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengamati seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran, mulai dari tahap pendahuluan hingga tahap penutup, serta mengumpulkan respons siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Pada pertemuan pertama, pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan seperti salam, doa, pencatatan presensi, dan pengarahan untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bantuan PowerPoint dan memperkenalkan masalah kontekstual, seperti menghitung tinggi bangunan menggunakan sudut elevasi.

Dalam kegiatan inti, langkah-langkah PBL diterapkan secara sistematis:

1. Orientasi peserta didik pada masalah: Guru menyajikan permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar: Siswa dibagi menjadi enam kelompok heterogen untuk mendiskusikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
3. Membimbing penyelidikan kelompok: Guru memberikan arahan dan menjawab pertanyaan siswa terkait langkah-langkah penyelesaian masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya: Kelompok mempresentasikan hasil diskusi, sementara kelompok lain memberikan tanggapan.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah: Guru membantu siswa memperbaiki kesalahan konsep dan memberikan umpan balik.

Pada akhir kegiatan inti, kuis formatif dilakukan menggunakan Kahoot, yang membuat siswa tampak antusias. Namun, beberapa siswa merasa waktu untuk menjawab soal terlalu singkat. Dalam kegiatan penutup, guru mengadakan refleksi menggunakan platform FitJam, di mana siswa menyampaikan poin-poin yang telah mereka pelajari dan merencanakan pembelajaran berikutnya. Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan respons yang sangat positif terhadap penerapan model ini. Davrella, misalnya, merasa bahwa model PBL dengan Kahoot membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan konsentrasi. Namun, ia menyarankan agar tampilan PowerPoint lebih kontras dan soal Kahoot lebih bervariasi. Lyra menyoroti aspek interaktif dari model ini, yang menurutnya membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Sementara itu, Adrian mengapresiasi penggunaan animasi 3D dalam pembelajaran, meskipun ia mencatat kendala teknis seperti lagging pada perangkat yang kurang mendukung.

Pada pertemuan kedua, pola pembelajaran serupa diterapkan, dengan fokus pada penerapan trigonometri untuk menghitung ketinggian atau jarak tertentu melalui sudut elevasi dan depresi. Kegiatan pendahuluan melibatkan pengondisian siswa dan penyampaian tujuan pembelajaran. Guru memberikan contoh situasi nyata untuk menarik perhatian siswa dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan inti kembali mengikuti langkah-langkah PBL, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah yang diberikan. Guru memberikan bimbingan tambahan, seperti menjelaskan rumus dan memberikan contoh soal yang lebih sederhana sebelum beralih ke soal yang kompleks. Setelah diskusi selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka, yang kemudian dianalisis bersama oleh guru untuk meluruskan kesalahan konsep. Pada akhir pembelajaran, kuis Kahoot kembali digunakan untuk mengukur pemahaman individu siswa. Kuis ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka

menguji pemahaman terhadap konsep yang telah diajarkan. Aktivitas refleksi dilakukan dengan meminta siswa merefleksikan pembelajaran yang telah berlangsung dan mempersiapkan diri untuk pertemuan berikutnya. Hasil wawancara pada pertemuan kedua juga menunjukkan respons positif. Lutviana merasa bahwa animasi 3D membantu pemahaman materi, meskipun ia menyarankan agar ukuran file animasi dikurangi untuk menghindari lagging. Ilham menganggap model PBL dengan Kahoot sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dan membantu pemahaman materi, meskipun ia juga menyarankan perpanjangan waktu pada kuis Kahoot.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model Problem-Based Learning (PBL) berbasis Kahoot sangat efektif dan menarik bagi siswa. Mayoritas siswa merasa bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Penggunaan Kahoot memberikan pengalaman belajar yang kompetitif dan menyenangkan, meskipun ada beberapa tantangan teknis, seperti keterbatasan perangkat dan waktu yang dirasakan terlalu singkat untuk menjawab soal.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas model PBL berbantuan Kahoot dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian Zuhri et al. (2023) membuktikan peningkatan prestasi belajar melalui metode PBL berbantuan Kahoot. Penelitian oleh Puspitasari et al. (2023) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah melalui penggunaan model PBL dengan media offline dan online. Penelitian lainnya oleh Wahyuni & Sholichah (2022) mengungkapkan bahwa model PBL berbantuan Kahoot secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Selain itu, penelitian Cahyani et al. (2023) menunjukkan bahwa model PBL dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, penelitian Asindo Seran et al. (2024) mencatat bahwa keberhasilan model PBL berbantuan aplikasi Kahoot dapat dipengaruhi oleh gaya belajar siswa dan kondisi teknis perangkat yang digunakan.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa model Problem-Based Learning (PBL) berbasis Kahoot merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi trigonometri. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi dan pendekatan berbasis masalah dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan, meskipun perlu adanya perhatian terhadap kendala teknis untuk memastikan keberhasilan implementasi secara maksimal.

Kesimpulan

Model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbasis Kahoot terbukti dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran trigonometri di kelas X SMA Negeri 4 Balikpapan. Proses pembelajaran mengikuti lima langkah utama PBL, yakni orientasi pada masalah, pengorganisasian untuk belajar, pembimbingan penyelidikan kelompok, pengembangan dan penyajian hasil, serta analisis dan evaluasi pemecahan masalah. Model ini berhasil meningkatkan motivasi siswa melalui aktivitas menarik seperti diskusi kelompok, penggunaan animasi 3D, dan kuis interaktif di Kahoot yang menciptakan suasana

belajar kompetitif, menyenangkan, dan menantang. Penerapan model PBL berbasis Kahoot tidak hanya membantu siswa memahami teori, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan konsep trigonometri untuk memecahkan masalah nyata. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga hasil belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dengan berbagai kelebihan ini, model PBL berbasis Kahoot sangat disarankan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran matematika, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman konsep mendalam dan aplikasi praktis.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Nur Ismiyati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP), yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Bapak Ganjar Susilo, M.Pd, selaku dosen mata kuliah Seminar Pendidikan, atas masukan dan komentar kritis yang sangat konstruktif dalam menyusun dan menyempurnakan naskah penelitian ini. Ucapan terima kasih yang mendalam juga penulis sampaikan kepada keluarga besar SMA Negeri 4 Balikpapan, khususnya kepala sekolah, para guru, dan siswa kelas X-10, atas dukungan dan partisipasi aktif dalam penelitian ini. Tanpa kerja sama dan keterlibatan mereka, penelitian ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menghargai segala bantuan teknis maupun akademik dari berbagai pihak yang terlibat. Dukungan, saran, dan bantuan yang diberikan sangat berharga dalam mencapai hasil penelitian ini. Semoga kontribusi dan bimbingan yang diberikan dapat bermanfaat bagi pengembangan penelitian di masa mendatang.

Referensi

- Alex, M., Buana, T., Luhur, T. A., Rifdan, M., Matematika, P., Matematika, F., Ilmu, D., & Alam, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game “Ular Tangga” Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Kebumihan Dan Angkasa*, 2(4), 137–149. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.166>
- Asindo Seran, W., Sonia Manek, S., & Sarlin Asa, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbantuan Aplikasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. 2, 326–338. <https://doi.org/10.62383/dilan.v1i2.731>
- Cahyani, D., Arprizal, & Desmineli. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Untuk SMA Negeri 4 Kota Jambi. *Journal Of Social Science Research*, 3, 9348–9362.
- Hairunnisa, Permatasari, B. I., Alipatan, M., & Ismiyati, N. (2024). Pengaruh Kemandirian Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 7(2), 158–163. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.646>
- Hasanah, U., Safitri, I., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. 1(3), 204–211.

- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135–148. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295>
- Rerika Landaini Putri, Angel Maria V. K., & Hery Setiyawan. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 118–128. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i3.889>
- Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) Berbantu Wordwall pada Materi Ekosistem. *Tahun*, 2. <http://jurnal.anfa.co.id>
- Saelan Malewa, E., & Al Amin, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Barru.
- Wahyuni, F. T., & Sholichah, N. M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas XI MA Mu'allimat NU Kudus. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 1(3). <https://doi.org/10.59818/jpi.v1i3.273>
- Zuhri, S., Gedangalas, S., Gajah, K., & Demak, K. (2023). Peningkatan Prestasi Belajar PPKn melalui Metode Problem Based Learning Berbantuan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 18. <https://doi.org/10.24176/jino.v6i1.7739>