

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL MENGUNAKAN METODE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 7 SMP SRIWEDARI MALANG

Anissa Maulida Zahrani*, Pidekso Adi

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: anissa.maulida.2331317@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um063.v4.i4.2024.1

Kata kunci

Wordwall
Problem Based Learning
Minat Belajar

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran serta metode kerap ditemukan mengalami kendala karena kurangnya kesadaran guru dalam menerapkan media pembelajaran. Penyebab kurangnya minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas menggunakan media pembelajaran wordwall berbasis game online dengan kuismateri yang diajarkan, metode yang digunakan Problem Based Learning. Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian tujuh siswa di kelas 7 SMP Sriwedari Malang. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis game online melalui website wordwall dan metode Problem Based Learning berhasil, siswa mengalami kelonjakan presentasi nilai hingga 50 persen dan keaktifan hingga 87,5 persen.

1. Pendahuluan

Pembelajaran pada era saat ini tak lepas dari penggunaan media yang beragam, media yang digunakan mengikuti dari hasil perkembangan zaman. Media pembelajaran yang digunakan pada era ini dapat diakses melalui website yang juga sering kali digunakan untuk mencari sumber informasi, website dengan berjalannya waktu dapat juga digunakan sebagai sarana media pembelajaran yang tersedia. Banyak beredar di sosial media penggunaan media pembelajaran melalui website yang digunakan oleh tenaga pendidik khususnya guru untuk menarik minat belajar peserta didik dalam kelas. Dengan media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu proses penyampaian materi kepada siswa dalam kelas.

Pembelajaran yang terjadi dalam kelas karena adanya suatu kebutuhan pada tiap diri individu dan tiap individu berharap kebutuhannya dapat terpenuhi. Pembelajaran tidak akan terjadi apabila suatu guru atau tenaga pendidik dalam kelas tidak memiliki metode dalam belajar. Maka dari itu, perlu adanya metode untuk menentukan ke arah mana pembelajaran ini akan disampaikan dan pemberian materi yang lugas dan logis. Metode juga memerlukan kesesuaian kurikulum yang digunakan atau ditetapkan oleh system pemerintahan itu sendiri [1].

Metode Problem Based Learning (PBL) kerap digunakan pada kurikulum yang telah digunakan baru-baru ini yaitu kurikulum merdeka. Metode Problem Based Learning merupakan metode yang berfokus pada peran siswa sebagai responden dalam kelas yang aktif, dapat memecahkan masalah yang signifikan atau otentik dengan menggunakan ide yang mereka hasilkan [2]. Pada metode pembelajaran PBL ini, peserta didik mendapatkan focus penguatan, bukan pada saat proses pembelajaran saja, akan tetapi juga di masa yang akan datang, yakni kemampuan yang didapat karena proses itu sendiri. Apa (pengetahuan dan konten pembelajaran) yang didapati siswa tidak begitu penting dibandingkan bagaimana (kemampuan) yang ia tangkap setelahnya (Amir, 2007).

Wordwall merupakan aplikasi yang berbasis website yang bertampilan permainan online, variative, dan inovatif untuk menyampaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat proses

pembelajaran. Guru dapat menuangkan ide Ketika menggunakan aplikasi wordwall untuk menentukan nilai yang akan dicapai oleh siswa. Penggunaan aplikasi wordwall ini bisa ditayangkan melalui handphone atau LCD proyektor. Pada aplikasi ini guru dapat memilih permainan yang bagaimana yang akan ditampilkan kepada siswa, ragam permainan yang terdapat pada wordwall yakni permainan teka-teki silang, mencari pasangan yang cocok, permainan mencocokkan Quiz, roda acak, anagram, mencari kata yang hilang, dan banyak lagi [4].

Penerapan media pembelajaran wordwall menggunakan metode PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan berupa tayangan materi terlebih dahulu yang menarik. Tayangan materi bisa berupa video atau PPT. Dengan pemaparan materi yang menarik, siswa akan tertarik juga mengerjakan penugasan yang diberikan oleh guru selanjutnya, penugasan yang diberikan berupa game online yang tersedia pada layanan website wordwall. Setelah itu, memberikan penugasan berupa butir-butir soal yang akan menjadi landasan siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah berdasarkan soal yang diberikan dengan menarik dengan berbagai tampilan pada website wordwall [5].

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berpusat pada 1). Bagaimana pengaruh penerapan wordwall sebagai media pembelajaran?, 2). Bagaimana pengaruh penggunaan metode Problem Based Learning?,

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan dampak positif bagi para pembaca. Manfaat untuk siswa yakni 1). Meningkatkan literasi Pelajaran secara lebih baik dan bermanfaat, 2). Memberikan situasi dan intikad baru penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi website atau game, sehingga siswa dapat lebih aktif. Adapun manfaat bagi para pendidik, yaitu: 1). Mengajarkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan variative, 2). Menambah wawasan dalam penerapan media pembelajaran dan metode pembelajaran Problem Based Learning.

2. Metode

Metode penelitian yang diterapkan yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kegiatan yang dilakukan oleh guru atau tenaga pendidik dengan adanya tim peneliti yang terlibat [6]. PTK merupakan suatu objek penelitian yang berifat reflektif oleh pelaku tindakan, untuk meningkatkan stabilitas ilmiah dari tindakan-tindakan pelaku yang mengerjakan tugas, memperdalam pengetahuan terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta membangun kembali di mana praktik pembelajaran dilaksanakan [7]. Tahap PTK diawali dengan rancangan penyusunan hingga penelitian tindakan nyata dalam kelas yang termasuk dalam golongan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, peneliti memiliki kerja sama dengan guru kelas 7 SMP Sriwedari Malang sehingga menggunakan penelitian kolaboratif. Penelitian difokuskan pada seluruh siswa yang ada di kelas 7 SMP Sriwedari yang terdiri satu kelas dengan tujuh siswa.

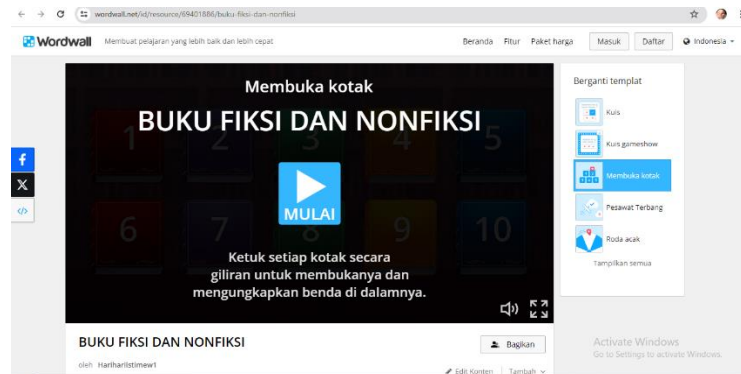
Adapun tahap kegiatan penelitian yang dilakukan yaitu: 1) Tahap persiapan, tahap ini mulai dipersiapkan pada 29 Maret 2024, mencakup observasi dalam kelas, model pembelajaran dalam kelas, dan bagaimana proses pembelajaran berlangsung; 2) Tahap pelaksanaan penelitian, tahap ini dimulai sejak 1 April 2024. Pada tahap ini penelitian menitik beratkan pada kegiatan-kegiatan pembelajaran dan memfokuskan pada hasil yang dicapai yaitu minat belajar peserta didik; 3) Tahap penyusunan laporan, tahap ini dikerjakan pada bulan April pasca penelitian di awal April. Tahap ini ditulis secara rinci dan detail berdasarkan data yang telah diambil di lapangan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengaruh Penerapan Game Wordwall Sebagai Media Pembelajaran

Hasil penelitian secara tindakan kelas mengetahui bahwa siswa yang diberikan pemahaman materi berupa media akan lebih cepat menyerap ilmu yang disampaikan dibandingkan hanya menggunakan buku pendamping saja. Hal tersebut dapat diketahui dengan keaktifan siswa ketika pemberian soal-soal dan memiliki keinginan untuk tampil maju ke depan kelas untuk menjawab tiap soal yang terdapat pada game wordwall. Dengan jumlah tujuh siswa di kelas 7 SMP Sriwedari Malang, sebanyak 6 siswa yang turut aktif serta antusias tinggi untuk mendalami dan mengikuti

proses belajar dengan bersungguh-sungguh. Demikian, 6 dari 7 siswa memiliki kenaikan nilai sekitar 50%. Diketahui dari penjumlahan nilai sebelumnya yang tergolong rendah dengan rata-rata nilai sebelumnya 40-60. Rendahnya nilai yang didapati oleh siswa penyebabnya adalah kurangnya minat belajar dikarenakan media pembelajaran yang cenderung monoton atau itu-itu saja.



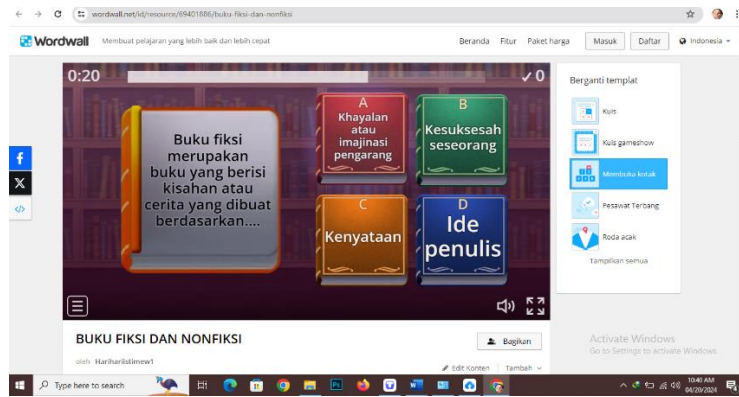
Gambar 1. Tampilan Website Wordwall

Gambar 1 menunjukkan tampilan website game wordwall, disetiap tampilan terdapat template yang dapat dipilih untuk digunakan sebagai kegiatan pembelajaran dalam kelas yang sesuai untuk siswa. Dalam tampilan tersebut, memilih template 'membuka kotak' agar soal yang terdapat dalam kotak tidak terdeteksi oleh siswa sehingga kerahasiaan soal tetap ada. Pada tiap nomor yang ada pada kotak memiliki beragam soal yang berbeda dengan inti materi yang sama sesuai dengan penjelasan sebelumnya.



Gambar 2. Tampilan Website Wordwall Setelah Dimulai

Gambar 2 menampilkan ketika game diklik mulai, terdapat sepuluh kotak yang berisi soal-soal mengenai materi Buku Fiksi dan Nonfiksi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa bisa memilih sendiri kotak mana yang akan dia jawab soalnya. Setiap kotak yang telah dipilih tidak kembali menjadi nomor seperti tampilan di atas, maka dari itu setiap siswa hanya dapat memilih nomor yang berbeda karena setelah menjawab satu soal pada satu nomor, nomor lainnya tidak akan teracak secara otomatis sehingga soal yang telah dijawab akan menampilkan jawabannya. Tentu siswa belum mengetahui dalam kotak terdapat soal yang bagaimana, dengan demikian kemampuan berpikir peserta diuji. Hal seperti ini yang membuat siswa memiliki kecenderungan mengingat materi pembelajaran yang kuat sehingga materi yang dipelajari dapat tersampaikan sesuai dengan kompetensi yang diajarkan.



Gambar 3. Tampilan Website Wordwall Setelah diklik Nomor yang tertera

Gambar 3 menampilkan ketika peserta didik memilih satu nomor pada kotak yang tersedia. Setiap soal memiliki ketentuan soal yang berbeda, ada yang memiliki soal objektif pilihan ganda, ada yang memiliki soal subjektif terbuka. Pada gambar di atas merupakan salah satu contoh soal objektif pilihan ganda, siswa membaca soal kemudian menjawab sesuai pilihan ganda yang ada. Siswa yang menjawab dengan salah, akan dilemparkan pada pembahasan guru yang akan dibahas bersama-sama. Akan tetapi, jika siswa menjawab dengan benar maka tampilan jawaban yang benar akan muncul dengan tanda centang.

Pada dasarnya setiap siswa memiliki keinginan belajar tinggi, hanya bagaimana cara guru mengelola sistem pembelajaran yang menarik minat belajar siswa agar mencuat ketika pembelajaran yang sedang berjalan. Penerapan media pembelajaran berbasis game ini, siswa yang cenderung aktif adalah siswa yang memang memiliki kemampuan berpikir kritis. Game yang diterapkan dalam kelas tentu ada daya tarik tersendiri, seperti tampilan yang menarik, slide menampilkan tiap butir soal, suara yang unik. Hal menarik itulah yang dapat membangun keinginan siswa untuk belajar lebih dan keingintahuan ketika mendapati media pembelajaran yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.

3.2. Pengaruh Penggunaan Metode Problem Based Learning Menggunakan Game Wordwall

Pada aspek ini, terdapat hasil yang memunculkan beberapa temuan yang di mana menerapkan metode problem based learning. Pengaruh dalam penerapan metode problem based learning dengan menggunakan media pembelajaran game wordwall ialah siswa yang memiliki pemikiran kritis dan daya ingat tinggi akan dengan mudah mengaplikasikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Siswa yang mampu dengan sigap melakukan pembelajaran dengan baik tentu daya ingat yang dimiliki cukup tinggi. Hal itu ditandai dengan tanggapnya menjawab soal yang diberikan oleh guru. Data di bawah merupakan temuan dari penerapan metode problem based learning dengan menggunakan game wordwall. Perhitungan menggunakan uji reliabilitas dengan rumus sebagai berikut:

$$P = (F/N \times 100\%) \tag{1}$$

- P : Persentase
- F : Frekuensi Data
- N : Jumlah sampel yang diolah
- 100 : Bilangan tetap

Tabel 1. Hasil Temuan Penggunaan Metode PBL

NILAI PRESENTASE	KRITERIA
87,5%	Berhasil
12,5%	Kurang berhasil
0%	Tidak berhasil

Dari hasil angket di atas, terlihat bahwa siswa kelas 7 SMP Sriwedari Malang masih dikatakan berhasil menggunakan metode PBL menggunakan game wordwall. Presentase yang dihasilkan pada

data di atas sesuai dengan jumlah siswa yang ada di SMP Sriwedari Malang, di mana terdapat enam siswa yang menyukai metode PBL dengan menggunakan game wordwall, sedangkan satu lainnya masih berupaya untuk memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari. Penyebab satu siswa masih dalam kendala yaitu kurangnya konsentrasi ketika proses penyampaian materi, sehingga pada tahap menggunakan game wordwall yang berdasarkan kemampuan mengingat akan sedikit kesukahan.

3.3. Pengaruh Penerapan Game Wordwall Sebagai Media Pembelajaran

Wordwall merupakan salah satu jenis pembelajaran berbasis website ataupun e-learning yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi wordwall tentu memiliki beberapa kelebihan, seperti tampilan yang unik, menarik, mudah digunakan dan diakses oleh semua pengguna internet. Wordwall merupakan website berupa game yang berfokus pada pembelajaran kuis guna untuk menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, seru, dan tidak monoton. [8]

Dapat diartikan bahwa game wordwall ini merupakan game yang dapat diaplikasikan melalui pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengingat terus pelajaran yang telah disampaikan sebelum game dilaksanakan. Wordwall tak lepas dari kekurangannya harus menggunakan akses internet, settingan yang cukup rumit dan perlu pemahaman, dan waktu permainan yang terbatas. [9]

Pengaruh penerapan game wordwall sebagai media pembelajaran menghasilkan dampak cukup besar daripada penggunaan Lembar Kegiatan Siswa (LKS), karena pada wordwall terdapat tampilan unik siswa yang menjadi daya tarik peserta didik untuk mengamati kemudian mencoba sesuai hal yang baru. Selain dari tampilan yang menarik dan unik, dalam wordwall juga terdapat jawaban otomatis jika telah menjawab salah satu dari apa yang telah ditayangkan berupa soal-soal. Dari situ peserta didik dapat mengetahui secara langsung apakah jawaban dari pertanyaan tersebut sudah benar atau tidak benar. [10]

Hasil penelitian pada pembelajaran yang dilaksanakan yaitu siswa memiliki tingkat belajar yang tinggi ketika game wordwall ini diterapkan. Dari tujuh siswa dalam satu kelas, terdapat enam siswa yang ikut andil dan aktif sehingga nilai mereka yang cenderung rendah karena kurang menariknya model pembelajaran sebelumnya menjadi meningkat sekitar 50%. Atas dasar perhitungan sebelumnya dengan nilai rata-rata 50-60, bisa naik sampai 75-90. Nilai tersebut naik sesuai dengan KKM dengan yang telah ditentukan sesuai dengan mata Pelajaran maupun kebijakan sekolah dan pemerintah Pendidikan setempat.

3.4. Pengaruh Penggunaan Metode Problem Based Learning Menggunakan Game Wordwall

Metode Problem Based Learning merupakan metode yang menghasilkan permasalahan kontekstual sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Pada metode PBL ini, pembelajaran yang dilakukan memusatkan mengenai menjawab soal, pertanyaan atau masalah, eksplorasi autentik, hubungan antar disiplin, kerja sama, dan karya serta peragaan yang dihasilkan. Metode PBL juga memberikan kesempatan pada siswa memecahkan masalah yang ada di dunia nyata, membuat siswa menjadi aktif, berpikir kritis, dan menjadi mandiri telah memecahkan masalah mereka sendiri. [11]

Metode PBL ini kerap digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guna untuk sebagai permainan yang ada pada mata pelajaran. Metode PBL mampu merangsang peserta didik untuk terus mengelola kekuatan berpikir ketika dihadapkan pada pembelajaran yang berhubungan dengan pertanyaan ataupun masalah jika dikaitkan dengan penjelasan materi sebelum melakukan permainan game wordwall. Metode PBL yang digunakan sebagai pusat pembelajaran akan cenderung berhasil, penyebab keberhasilan adalah siswa yang telah mampu berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah sebagai tantangan mereka, akan merasa tenang jika dihadapkan pada pembelajaran sejenis ini. [12]

Terciptanya keberhasilan belajar dapat disebabkan oleh metode yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, tetapi metode yang dilakukan secara terus menerus juga akan membuat

siswa merasa bosan karena merasa model berpikirnya hanya seperti itu saja. Metode PBL tidak hanya berfokus pada satu kegiatan saja, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dipecahkan oleh metode PBL ini. Seperti yang sudah dijelaskan di atas, metode PBL mampu mengajak siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah yang sedang terjadi, dan eksplorasi hal-hal baru yang autentik. [13]

Hasil penelitian yang dilakukan, sebanyak 87,5% siswa mampu menyesuaikan pembelajaran dengan metode PBL ini. 87,5% itu terdiri dari enam siswa aktif dalam kelas, sisanya 12,5% terdiri dari satu siswa kurang mampu dalam kelas 7 SMP Sriwedari Malang. Penyebab dari tidak mampunya siswa yang kurang mampu tersebut adalah tidak fokusnya ketika proses pemaparan materi melalui tayangan video yang ditampilkan dalam kelas, sehingga ketika masuk sesi bermain kuis di website wordwall memiliki kekurangan susah mengingat materi yang sudah dipaparkan. Presentase kemampuan siswa yang mencapai 87,5% dapat dikatakan berhasil.

4. Kesimpulan

Pemberlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan metode problem based learning sangat efektif dalam meningkatkan daya ingat dan keaktifan siswa kelas 7 SMP Sriwedari Malang. Hasil penelitian membuktikan keaktifan belajar siswa kelas 7 SMP Sriwedari Malang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Buku Fiksi dan Nonfiksi sudah sesuai dengan interval yang ditentukan. Dengan hasil 87,5% siswa sudah aktif mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru dalam kelas dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan penyampaian materi sesuai yang diharapkan oleh guru. Demikian dengan hasil penelitian nilai siswa, kenaikan nilai mengalami kelonjokan hingga 50%, hampir seluruh siswa mampu menyentuh angka nilai rata-rata 75-90 dengan sebelumnya yang hanya 50-60 dan di bawah KKM yang di mana nilai KKM 70. Meningkatnya nilai dan keaktifan siswa menjadi tanda bahwa penggunaan media pembelajaran dan metode yang sesuai menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Daftar Rujukan

- [1] M. Suardi, "Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran," *Uwais Inspirasi Indonesia*, no. March, hlm. 175, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran-1-convertedpdf/>
- [2] H. Belajar, "©JP-3 Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Penerapan Model Pembelajaran," vol. 5, no. 2, hlm. 157-161, 2023.
- [3] M. T. Amir, *Inovasi Melalui Problem Based Learning Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pelajar Di Era Pengetahuan*. Gravindo Persada, 2007.
- [4] E. Saelan Malewa, M. Al Amin, U. S. Negeri, B. Lita kec Tanete Rilau Kab Barru, I. Teknologi dan Bisnis Bina Adinata Jl Sukun, dan J. Kec Gantarang Kab Bulukumba, "Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd Sd Negeri 65 Barru the Use of Wordwall Application in Increasing Students' Interest in Learning Zakat Material At Uptd Sd Negeri 65 Barru," *Jurnal Educandum*, vol. 9, no. 1, hlm. 22-30 pemilihan datapenyajian data, 2023.
- [5] I. R. Baisa, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kognitif," *Belantika Pendidikan*, vol. 1, no. 2, hlm. 86-93, 2019, doi: 10.47213/bp.v1i2.25.
- [6] S. Arikunto dan S. Suhardjono, "Penelitian Tindakan Kelas: Penelitian Tindakan Kelas," *Bumi Aksara*, hlm. 1-32, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.sman2prg.sch.id/upload/file/71262145PTKAdiWahyudiNoor,S.Pd.pdf>
- [7] A. W. D. D. Warso, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas dan Dilengkapi Contohnya*. Dee publish, 2021.
- [8] Serly dan Ayunda, "Penerapan Game Interaktif Wordwall Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Sebagai Bentuk Penerimaan Teknologi Dalam Merdeka Belajar," vol. 1, no. 2, hlm. 40-42, 2022, [Daring]. Tersedia pada: www.ccsu.edu/wmln
- [9] N. Herta, B. C. Nupus, R. Sanggarwati, dan T. Y. Setiawan, "Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, vol. 3, hlm. 527-532, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://wordwall.net/>
- [10] A. D. D. Utami, A. Marini, N. Nurcholida, dan S. Sabanil, "Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, hlm. 6855-6865, Jun 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3365.
- [11] A. Octaviana, D. Marlina, dan N. Kusumawati, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Grudo 3 Ngawi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 1, hlm. 6752-6760, 2023.

- [12] L. B. Subagja, "Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan aplikasi berbasis website wordwall.net dan e-LKPD wizer.e terhadap motivasi belajar siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, vol. 3, no. 2, hlm. 141-150, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.umg.ac.id/index.php/postulat/article/view/5042>
- [13] A. A. Pramesti, D. W. Ekowati, dan F. Febriyanti, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Simki Pedagogia*, vol. 6, no. 2, hlm. 489-499, Mei 2023, doi: 10.29407/jsp.v6i2.316.