

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA BERBANTU KARTU QR CODE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 4 SD NEGERI CAKUNG TIMUR 05 PAGI

Rahma Indah Mawarni¹, Awalina Barokah²

¹PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

²PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

¹rahmaindahm123@gmail.com, ²awalina.barokah@pelitabangsa

ABSTRACT

Low student motivation in learning photosynthesis material is influenced by the lack of innovation in instructional media. Therefore, it is necessary to develop a diorama-based learning media supported by QR code cards that present learning materials through engaging illustrations during the learning process. This study aims to develop QR code-assisted diorama media and to enhance students' learning motivation. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The results showed that the QR code-assisted diorama media was deemed "highly feasible," with an average validation score of 99% from three expert validators. Furthermore, the media was considered "highly effective," with the student motivation questionnaire scoring 87%. It can be concluded that the QR code-assisted diorama media is effective as an IPAS learning tool to improve the learning motivation of fourth-grade students at SD Negeri Cakung Timur 05 Pagi.

Keywords: *instructional media, R&D, learning motivation, photosynthesis*

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa terhadap materi fotosintesis dipengaruhi oleh kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran. Diperlukan adanya media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code yang menyajikan materi pembelajaran melalui ilustrasi menarik pada proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code serta meningkatkan motivasi belajar siswa. menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code dinyatakan "sangat layak" digunakan, dengan validasi uji kelayakan yang dilakukan oleh 3 ahli memperoleh skor rata-rata 99%. Media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code dinyatakan "sangat efektif" dengan hasil angket motivasi belajar siswa mendapat skor 87%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code sebagai media pembelajaran IPAS

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri Cakung Timur 05 Pagi.

Kata kunci: media pembelajaran, RnD, Motivasi belajar, fotosintesis.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang universal dalam kehidupan manusia (Hestina & Melinda, 2022). Karena pendidikan merupakan proses penting yang berlangsung sepanjang hayat dan berperan besar dalam membentuk generasi yang berkualitas. Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak sebagai upaya memajukan bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah dasar dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, termasuk pengembangan kurikulum. Salah satu inovasi yang dilakukan adalah penerapan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2022, yang bertujuan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan zaman. Pendidikan dapat membentuk aspek kognitif, moral, fisik, dan sosial anak, yang menjadi fondasi penting dalam mencetak generasi emas di masa depan.

Proses pembelajaran adalah proses mengumpulkan informasi, mengingat, dan menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari (Matondang & Anggraini, 2025). Dalam menunjang pendidikan perlu didukung oleh media

pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Guru mendapat peran penting dalam menentukan media pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022). Maka perlu melakukan pembaruan dari media pembelajaran yang kita gunakan.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif (Nurfadhillah dkk., 2021). Media dapat dibagi menjadi media visual, media audio, dan media audio visual. (Fadilah dkk., 2023). Media visual dapat berupa gambar atau objek-objek yang dapat membuat pembelajaran menjadi konkret agar meningkatkan motivasi. Motivasi adalah serangkaian usaha menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mempunyai keinginan untuk melakukan sesuatu dan seandainya tidak memiliki keinginan, maka akan meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu (Sardiman, 2018). Keinginan tersebut akan dibuktikan saat proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran yang menyenangkan

akan meningkatkan motivasi belajar. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code.

Diorama adalah Diorama adalah jenis model berupa sebuah pemandangan tiga dimensi mini untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Pada umumnya, diorama terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek (benda-benda) yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan, yang disesuaikan dengan penyajian (Prastowo, 2019). QR code adalah singkatan dari “Quick Respon” yang berarti respon cepat. Kode ini dibaca menggunakan ponsel dengan kamera dan pemindai QR. Pengguna dapat mengunjungi situs web yang ditautkan melalui URL secara cepat.

Diorama menyajikan bentuk mini dari tumbuhan yang mengalami proses fotosintesis secara jelas dan mudah dipahami siswa. kartu QR code yang disediakan berisi konten materi mengenai proses fotosintesis, kuis yang bisa dikerjakan oleh siswa, dan video pembelajaran yang menampilkan proses terjadinya proses fotosintesis. Dengan konten yang menarik dan mudah dimengerti, siswa akan merasa termotivasi

belajar mengenai materi fotosintesis. Terlebih karena sebagian besar siswa telah memiliki perangkat teknologi, seperti samrtphone, jadi siswa akan merasa tertarik untuk belajar. Pada diorama berbantu kartu QR code ini mengambil materi mengenai pembelajaran IPAS.

IPAS adalah mata pelajaran yang IPAS adalah mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai lingkungan alam dan sosial secara terpadu (Andreani & Gunansyah, 2023). Mata pelajaran ini juga memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan faktual dan melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif dan analitis. Berbagai kemampuan tersebut dapat mempersiapkan siswa menghadapi permasalahan nyata di sekitar mereka. Namun pembelajaran IPAS cenderung memiliki banyak bahan bacaan sehingga perlu adanya masukan ataupun inovasi dalam memberikan materi pada siswa agar merasa pembelajaran IPAS itu menarik dan menyenangkan. Guru harus mampu berinovasi dalam mengajar siswa.

Hal ini didukung oleh beberapa penelitian yang menyatakan rendahnya motivasi belajar siswa di

Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPAS. Salah satunya menurut penelitian Ernita, dkk (Ernita dkk., 2024) menemukan rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa meliputi faktor internal, seperti minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dan pengaruh lingkungan sekitar. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya strategis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri Cakung Timur 05 Pagi pada Senin, 17 Februari 2025. Berdasarkan hasil observasi awal yang didapatkan peneliti pada guru kelas 4, diperoleh hasil bahwa guru mengalami keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran yang membantu siswa memahami materi secara konkret. Media yang sering digunakan seperti buku teks, gambar dan video pembelajaran yang kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Kondisi tersebut didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan. Berdasarkan hasil

wawancara dapat disimpulkan bahwa guru belum memiliki media pembelajaran yang bervariasi untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Pada kondisi tersebut guru merasa kesulitan untuk mencari media pembelajaran, dan guru menyadari bahwa hal tersebut berimbas kepada motivasi siswa yang rendah.

Hal tersebut berdampak pada kondisi siswa dengan motivasi yang rendah. Maka didapati fakta bahwa motivasi rendah siswa dapat dilihat dari perilaku siswa yang cenderung kehilangan konsentrasi saat belajar, tidak mengajukan pertanyaan mengenai materi pembelajaran pada guru, mengobrol dengan teman sebangku ketika guru menjelaskan dan tidak banyak menggunakan istilah ilmiah dalam pembelajaran IPAS. Fakta tersebut diperkuat dengan hasil data angket motivasi belajar menggunakan media pembelajaran di sekolah, mendapatkan poin 38,75% yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rendah pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kemudian disimpulkan bahwa analisis kebutuhan dari sekolah tersebut yaitu

adanya sebuah peluang pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi berupa diorama berbantu kartu QR Code yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Berdasarkan informasi di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbantu Kartu QR Code Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menyediakan media pembelajaran yang efektif, menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya supaya dapat berfungsi di masyarakat luas (D. Sugiyono, 2021). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yaitu singkata dari analyze, design, development, implementation,

and evaluation. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena memiliki langkah yang jelas serta mudah dipahami. Model ini juga memudahkan peneliti membuat media pembelajaran serta fleksibel dan cocok digunakan untuk penelitian di Sekolah Dasar.

Adapun prosedur pengembangan model ADDIE menurut Branch dalam (Waruwu, 2024) dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran diorama berbantu kartu QR Code. Media ini berbentuk 3 dimensi. Dengan berisi benda-benda miniatur yang dapat diamati oleh siswa, dilengkapi kartu QR Code yang dapat di scan oleh siswa. Konten dalam kartu QR Code berisi materi, video pembelajaran dan kuis mengenai fotosintesis.

Alat bantu untuk mengumpulkan data atau informasi disebut instrumen penilaian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Responden diberikan angket dengan tipe jawaban checklist (✓). Alat ukur yang digunakan peneliti adalah skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang sebuah fenomena sosial (Syarifuddin dkk., 2021). Kelayakan media pembelajaran dan efektifitas media diukur dalam penelitian ini menggunakan angket. Tabel skala likert yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 1 Kriteria Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Angket dibagikan sebagai alat bantu penilaian media pembelajaran kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan angket motivasi belajar siswa. Ketiga ahli harus memvalidasi analisis data yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dibuat sebelum

diuji cobakan kepada siswa. Rumus untuk menilai angket tersebut adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber : (Wahyuning, 2021)

Keterangan :

P = Presentase nilai per aspek

F = Skor yang didapat

N = Skor maksimum

Para ahli validasi akan memberikan hasil persentase nilai kelayakan media pembelajaran diorama berbantu kartu QR Code kepada peneliti berdasarkan rumus yang telah disebutkan. Kemudian, hasil persentase tersebut dikonversi menjadi data interpretasi dengan menggunakan kelayakan media kriteria pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Kelayakan

<21%	Sangat Tidak layak
21 - 40%	Tidak layak
41 - 60%	Cukup Layak
61 - 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

Sumber : (Gulo & Harefa, 2022)

0%-20,00%	Tidak Efektif
-----------	---------------

Sumber : (Isti dkk., 2020)

Jika hasil yang diperoleh dari angket validasi adalah layak, maka produk media pembelajaran diorama berbantu kartu QR Code akan diuji cobakan pada siswa sekolah dasar. Media juga diuji keefektifannya menggunakan angket motivasi belajar siswa yang akan diisi saat menganalisis data di lapangan. Peneliti menghitung skor rata-rata penilaian angket motivasi belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber : (Wahyuning, 2021)

Keterangan :

P = Presentase nilai per aspek

F = Skor yang didapat

N = Skor maksimum

Adapun kriteria presentase motivasi belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 12 Kriteria Presentase Motivasi Belajar Siswa

Presentase nilai	Kriteria
80,00%-100,00%	Sangat efektif
60,00%-80,00%	Efektif
40,00%-60,00%	Cukup Efektif
20,00%-40,00%	Kurang Efektif

Produk media pembelajaran diorama berbantu kartu QR Code yang dikembangkan dapat dikatakan meningkatkan motivasi belajar siswa apabila telah mencapai predikat efektif dengan persentase 60,00%-80.00%. Namun jika mendapatkan persentase 20.00%-40,00% maka media ini mendapat predikat kurang efektif dan dikatakan gagal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

ADDIE adalah akronim dari Analyze (Analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi) dan Evaluate (Evaluasi) (Maribe, 2009). Hasil akhir penelitian ini adalah media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, kurikulum, materi, dan karakteristik siswa. Analisis tersebut bertujuan untuk menentukan kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa, mengidentifikasi materi esensial tentang fotosintesis, menganalisis capaian pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran, serta melakukan pengamatan terhadap

karakteristik siswa kelas 4 SD Negeri Cakung Timur 05 Pagi.

Hasil dari analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran IPAS dan kurang bersemangat saat belajar. Hal tersebut disebabkan guru mengalami keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran, dan hanya menggunakan buku sebagai bahan ajar, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan menurunkan motivasi siswa.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa terutama kelas 4 untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. maka, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

Tahap kedua adalah tahap perancangan. Peneliti merancang produk pengembangan media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code. Tahap ini meliputi pemilihan materi, pemberian nama media, penyesuaian materi dengan media, menyusun kerangka atau bentuk media pembelajaran diorama

berbantu kartu QR code serta buku panduan guru.

Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan setelah media selesai dibuat. Kemudian media akan divalidasi oleh validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Validator akan menilai media dengan mengisi lembar angket validasi ahli serta memberikan saran mengenai media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code agar dapat dikembangkan dengan lebih baik. Prosedur validasi ini dilakukan dengan tujuan memastikan apakah media pembelajaran dapat digunakan dengan layak dalam proses pembelajaran IPAS. Setelah dilakukan validasi oleh ketiga validator, dan dinyatakan layak, maka media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code dapat diuji cobakan. Berikut media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code yang telah dikembangkan:



Gambar 2 Media Pembelajaran Diorama Berbantu Kartu QR Code



Gambar 3. 3 Desain Kartu QR Code

No.	Validator	Nilai
1.	Ahli Media	97%
2.	Ahli Bahasa	100%
3.	Ahli Materi	100%
Rata-rata Persentase		99%
Kategori		Sangat Layak

Pada tahap validasi terhadap media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code yang dilakukan oleh validasi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Para Ahli

Berdasarkan hasil tabel di atas, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code "sangat layak" untuk dikembangkan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Kemudian peneliti menyiapkan angket motivasi belajar siswa. Hasil angket motivasi belajar siswa didapat pada pelaksanaan uji coba di kelas 4 SD Negeri Cakung Timur 05 Pagi. Maka didapat hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Data Hasil Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa

	Skor Maksimal	Skor Uji
Total Skor	2.640	2.299
Persentase	87%	
Kategori	Sangat Efektif	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code "sangat efektif" untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPAS kelas 4 SD Negeri Cakung Timur 05 Pagi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran IPAS dengan materi fotosintesis dengan penggunaan media pembelajaran diorama berbantu kartu

QR code pada siswa kelas 4 SD Negeri Cakung Timur 05 Pagi menunjukkan bahwa:

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri Cakung Timur 05 Pagi. Adapun tahapan dalam menghasilkan media tersebut adalah:

- a. tahap analisis,
- b. tahap desain,
- c. tahap pengembangan,
- d. tahap implementasi,
- e. tahap evaluasi.

2. Media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code dinyatakan sangat layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri Cakung Timur 05 Pagi, dan pernyataan tersebut didasari oleh penilaian ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Adapun hasil dari ketiga para ahli yaitu sebagai berikut:

a. Hasil penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code memperoleh skor 97% dengan kategori sangat layak.

b. Hasil penilaian dari ahli bahasa terhadap media pembelajaran

diorama berbantu kartu QR code memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak.

c. Hasil penilaian dari ahli materi terhadap media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil keseluruhan penilaian validator memperoleh rata-rata skor sebesar 99% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

3. Hasil angket motivasi belajar siswa mendapatkan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat efektif.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama berbantu kartu QR code sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 SD Negeri Cakung Timur 05 Pagi.

DAFTAR PUSTAKA

Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9).

Ernita, Y. Y., Hetilaniar, H., & Nindiatyi, D. S. D. S. (2024). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses

- Pembelajaran Ipa Kelas V Di Sd Negeri 3 Rantau Bayur. EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial, 10(2), 466–473.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. Journal of Student Research, 1(2), 01–17.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 291–299.
- Hestina, N. A., & Melinda, D. (2022). Kebijakan Kontroversial Mengenai Dana Bos 2021. Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan, 7(1), 25–29.
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar, 4(1), 21–28.
- Maribe, R. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer New York Dordrecht Heidelberg London. doi, 10, 978–0.
- Matondang, R. H., & Anggraini, R. S. (2025). Konsep Dasar Learning Skill. PSIKOANALITIKA: Jurnal Kajian Dan Penelitian Psikologi, 2(1).
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Journal of Science and Education Research, 1(1), 43–50.
- Nurfadhillah, S., Barokah, S. F., Nur’alfiah, S., Umayyah, N., & Yanti, A. A. (2021). Pengembangan media audio visual pada pembelajaran matematika di kelas 1 mi al hikmah 1 sepatan. PENSA, 3(1), 149–165.
- Prastowo, A. (2019). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- Sardiman, A. M. (2018). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono, D. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (2 ed.). Alfabeta.
- Sugiyono, P. (2019). Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). Metode Penelitian Pendidikan, 67.
- Syarifuddin, S., Ilyas, J. B., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar. Bata Ilyas Educational Management Review, 1(2).
- Wahyuning, S. (2021). Dasar-dasar statistik. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1–105.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. Jurnal

Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220–
1230.