

**STUDI KOMPARATIF KEMAMPUAN MENULIS TEKS NARASI ANTARA
MURID PEMAIN DAN NON-PEMAIN *ROBLOX* KELAS IV SD IT ROBBANI
KOTA BANJARBARU**

Aldila Aulia¹, Wulida Makhtuna²
Universitas PGRI Kalimantan

aldilaauliaa73@gmail.com¹, wmakhtuna@upk.ac.id²

ABSTRACT

This research was motivated by the widespread digital interaction of children through the Roblox gaming platform in primary school environments, which is suspected to affect students' narrative text writing skills. This study aims to determine the difference in narrative text writing ability between Roblox player and non-player students in grade IV SD IT Robbani Banjarbaru City. The research method used was a comparative quantitative approach (ex post facto). The research sample consisted of 35 students determined through a purposive sampling technique based on the results of a screening questionnaire on Roblox playing habits that met high validity and reliability criteria ($r = 0.938$), divided into active players ($n = 15$) and non-players ($n = 20$). Data on narrative text writing ability were collected through a narrative writing test using an assessment rubric covering five linguistic aspects (content, organization, vocabulary, language use, mechanics) validated by two experts. Data analysis used the Independent Samples t-Test parametric test with a separated variance approach (Equal Variances Not Assumed) via SPSS. Inferential test results showed a Sig. (2-tailed) value of 0.132 ($p > 0.05$), so H_0 was accepted. Descriptively, the average score of the Roblox player group (73.00) was slightly higher than that of the non-player group (68.75). Based on the results, it can be concluded that there is no significant difference in narrative text writing ability between Roblox player and non-player students in grade IV SD IT Robbani Banjarbaru City.

Keywords: Narrative Text Writing Ability, Roblox, Comparative.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya interaksi digital anak melalui platform permainan *Roblox* di lingkungan sekolah dasar yang diduga berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks narasi murid. Studi ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis teks narasi antara murid pemain dan non-pemain *Roblox* kelas IV SD IT Robbani Kota Banjarbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif komparatif (*ex post facto*). Sampel penelitian berjumlah 35 murid yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan hasil angket penyaringan kebiasaan bermain *Roblox* yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas tinggi ($r = 0,938$), terbagi atas kelompok pemain aktif ($n = 15$) dan non-pemain ($n = 20$). Data kemampuan menulis teks narasi dikumpulkan melalui tes menulis teks narasi menggunakan rubrik penilaian lima aspek kebahasaan (isi, organisasi, kosakata, penggunaan bahasa, mekanik) yang

divalidasi oleh dua orang ahli (*expert judgment*). Analisis data menggunakan uji parametrik *Independent Samples t-Test* dengan pendekatan *separated variance (Equal Variances Not Assumed)* pada SPSS versi 32 for windows. Hasil uji inferensial menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,132 ($p > 0,05$) sehingga H_0 diterima. Secara deskriptif, nilai rata-rata kelompok pemain *Roblox* (73,00) unggul tipis dibandingkan kelompok non-pemain *Roblox* (68,75). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menulis teks narasi antara murid pemain dan non-pemain *Roblox* kelas IV SD IT Robbani Kota Banjarbaru.

Kata Kunci: Kemampuan Menulis Teks Narasi, *Roblox*, Komparatif

A. Pendahuluan

Kemampuan menulis adalah keterampilan penting yang harus dikuasai oleh murid sekolah dasar, terutama dalam bentuk menulis teks narasi. Hernowo (dalam Suhartika & Indihadi, 2021:115) “mengasumsikan bahwa dengan menulis akan memberikan berbagai manfaat, diantaranya: Untuk pengenalan diri, mengevaluasi diri, memberikan kebebasan menuangkan pikiran, ide, atau gagasan melalui kegiatan menulis, sarana pengungkapan perasaan dengan diri, dan terakhir menulis untuk berefleksi”. Selain itu, kemampuan menulis teks narasi juga menjadi salah satu tanda penting apakah pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar berhasil atau tidak, karena menulis teks narasi membutuhkan kemampuan berpikir dan berbahasa, seperti membuat

kalimat, memilih kata yang tepat, serta menyusun ide secara teratur.

Di era digital saat ini, anak-anak semakin sering menghabiskan waktunya menggunakan berbagai media hiburan berbasis teknologi, seperti *game online*. Salah satunya adalah *Roblox*, yang sangat populer di kalangan anak-anak, remaja hingga orang dewasa. “Penelitian-penelitian yang ditelaah menunjukkan bahwa *Roblox* tidak sekadar menjadi platform permainan daring, tetapi juga sebuah ekosistem sosial kreatif yang sarat dengan peluang sekaligus tantangan bagi pembentukan identitas generasi muda” (Wulandari et al., 2025:4). Data Statista pada kuartal kedua tahun 2025 mencatat bahwa *Roblox Corporation* memiliki lebih dari 111,8 juta pengguna aktif harian (*daily active users*) di seluruh dunia, mengalami peningkatan sebesar 41%

dibandingkan periode sebelumnya. Di Indonesia, laporan Kompas (2025) menempatkan Indonesia ke dalam posisi lima besar negara dengan jumlah pengguna *Roblox* terbanyak di dunia. *Roblox* tidak lagi sekadar dianggap sebagai permainan hiburan biasa, melainkan telah berevolusi menjadi sebuah ekosistem sosial-kreatif atau "*metaverse*" yang memungkinkan penggunanya merancang, membangun, dan memainkan berbagai dunia virtual interaktif.

Roblox memberikan kesempatan bagi pemain untuk berinteraksi, berekspresi, dan berkomunikasi di dalam dunia maya. Interaksi ini bisa meningkatkan berbagai kemampuan seperti kemampuan berpikir, kemampuan berbahasa, dan kreativitas. Dalam dunia pendidikan, bermain *game* seperti *Roblox* bisa memberikan efek positif atau negatif terhadap kemampuan menulis murid. Di sisi positif, *Roblox* bisa melatih kemampuan berpikir, memperkaya kosakata, serta merangsang imajinasi yang bermanfaat saat menulis cerita. Namun, di sisi lain, jika terlalu sering bermain *Roblox*, bisa mengurangi

minat menulis, menyebabkan perhatian berkurang, dan menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk latihan menulis di sekolah. Maka dari itu, hubungan antara bermain *Roblox* dan kemampuan menulis teks narasi perlu dianalisis agar para guru dan orang tua bisa mengatur antara hiburan dan pendidikan murid secara seimbang.

Meskipun beberapa studi terdahulu telah mengkaji fenomena *Roblox* pada anak usia sekolah seperti penelitian Mubaroq et al. (2025) yang menyoroti dampak positif *Roblox* terhadap motivasi belajar, serta Azzahra et al. (2025) yang mengkaji pengaruh *Roblox* terhadap interaksi sosial murid masih terdapat kekosongan penelitian (*research gap*) yang secara eksplisit mengukur dan membandingkan luaran keterampilan akademik literasi spesifik, yaitu kemampuan menulis teks narasi antara murid pemain dan non-pemain *Roblox* pada tingkatan sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara mendalam perbandingan kemampuan menulis teks narasi antara murid pemain aktif

dan non-pemain *Roblox* pada kelas IV SD IT Robbani Kota Banjarbaru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kausal komparatif (*causal-comparative*) atau *ex post facto*. Metode komparatif digunakan untuk membandingkan keberadaan suatu variabel terikat pada dua kelompok sampel yang berbeda tanpa memberikan perlakuan khusus, karena fenomena kebiasaan bermain *Roblox* pada murid telah berlangsung secara alami di lingkungan kehidupan harian subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SD IT Robbani Kota Banjarbaru tahun ajaran 2025/2026 yang terbagi dalam dua kelas (kelas IV A dan IV B) dengan jumlah total 54 murid. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Penentuan kelompok sampel didasarkan pada kriteria ketat melalui angket penyaringan (*screening*) kebiasaan bermain *Roblox* yang mengacu pada batas durasi bermain *game* didasarkan pada klasifikasi

Ester (2013, dalam Rudhiati et al., 2015) yang menyatakan “bahwa durasi yang dianjurkan anak dan remaja dalam bermain video *game* yaitu tidak melebihi 2 jam setiap hari”. Setelah dilakukan pembersihan data (*data cleansing*) untuk mengeliminasi sampel bias/abu-abu, murid berkebutuhan khusus, serta subjek non-respon, diperoleh sampel akhir sebanyak 35 murid, yang terdiri atas 15 murid kelompok pemain *Roblox* (X_1) dan 20 murid kelompok non-pemain *Roblox* (X_2).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kebiasaan bermain *Roblox* (X), sedangkan variabel terikat adalah kemampuan menulis teks narasi murid (Y). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua instrumen utama:

1. Angket penyaringan (*screening*), digunakan untuk mengidentifikasi frekuensi dan durasi bermain *Roblox*. Hasil Uji Validitas *Product Moment Pearson* pada SPSS menunjukkan seluruh butir pertanyaan angket valid dengan $p\text{-value} < 0,001$ ($< 0,05$). Uji Reliabilitas *Cronbach's Alpha*

menghasilkan koefisien sebesar 0,938 (reliabilitas sangat tinggi/sangat konsisten).

2. Tes unjuk kerja menulis teks narasi, murid diminta menyusun karangan teks narasi berdasarkan pengalaman pribadi paling berkesan dalam alokasi waktu 60 menit. Hasil karangan dinilai menggunakan rubrik penilaian analitik kebahasaan lima aspek (skala 0-100) yang divalidasi oleh dua ahli (*expert judgment*), mencakup: isi cerita, organisasi, kosakata, penggunaan bahasa, dan mekanik/ejaan.

Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji kesetaraan kemampuan awal akademik murid menggunakan data nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) Ganjil mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui *Independent Samples t-Test*. Hasil uji kesetaraan menunjukkan $t = -0,313$ ($df = 33$) dengan $p\text{-value} = 0,756$ ($> 0,05$), yang membuktikan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kesetaraan akademik awal yang homogen sebelum pengukuran variabel terikat. Analisis

data inferensial dilakukan dengan uji beda parametrik *Independent Samples t-Test* menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 32 for Windows.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Data Hasil Tes Menulis Teks Narasi

Pengukuran kemampuan menulis teks narasi yang dilaksanakan pada kelompok pemain aktif *Roblox* ($n = 15$) dan kelompok non-pemain *Roblox* ($n = 20$) menghasilkan sebaran data skor murni skala 100. Ringkasan hasil analisis statistik deskriptif dari kedua kelompok perbandingan disajikan secara rinci pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Statistik Deskriptif Skor Menulis Teks Narasi

Kelompok Sampel	N	Skor Min	Skor Maks	Median	Mean	Std. Deviasi
Pemain (X1)	15	60	80	75,00	73,00	6,211
Non-Pemain (X2)	20	55	85	67,50	68,75	9,984

Berdasarkan Tabel 1, terlihat perbedaan yang mencolok dalam sebaran skor antara kedua

kelompok subjek yang diteliti. Kelompok murid pemain (X_1) perolehan rata-rata skor menulis teks narasi berada pada angka 73,00 dengan standar deviasi sebesar 6,211. Rentang nilai individual pada kelompok ini bergerak dari nilai terendah 60 hingga nilai tertinggi 80, serta nilai tengah sebesar 75,00. Sementara itu, kelompok murid non-pemain (X_2) diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,75 dengan standar deviasi sebesar 9,984. Distribusi skor pada kelompok ini memiliki batas nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 85, dengan nilai tengah berada pada angka 67,50.

Pengkategorian nilai tes menulis teks narasi berdasarkan kriteria standar Sudjana (2017) dipaparkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kategori Nilai Menulis Teks Narasi

No.	Nilai	Kategori	X1 (F)	X1 (%)	X2 (F)	X2 (%)
1	86–100	Sangat Baik	0	0,0%	0	0,0%
2	70–85	Baik	12	80,0%	10	50,0%
3	60–69	Cukup	3	20,0%	8	40,0%

No.	Nilai	Kategori	X1 (F)	X1 (%)	X2 (F)	X2 (%)
4	0–59	Kurang	0	0,0%	2	10,0%
Total			15	100,0%	20	100,0%

Tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas murid pemain *Roblox* berada pada kategori “Baik” (80,0%), sedangkan pada kelompok non-pemain *Roblox* sebaran nilai terbagi ke dalam kategori “Baik” (50,0%), “Cukup” (40,0%), dan “Kurang” (10,0%).

2. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis inferensial, data skor harus memenuhi dua asumsi prasyarat statistik parametris:

1. Uji Normalitas, karena sampel per kelompok < 50, pengujian menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*. Diperoleh *p-value* (Sig.) untuk kelompok pemain *Roblox* sebesar 0,082 dan kelompok non-pemain sebesar 0,055. Karena kedua *p-value* > 0,05, maka data skor kedua

kelompok terbukti berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Varians (*Levene's Test*), pengujian ini menghasilkan nilai $F = 4,170$ dengan $Sig. = 0,049$. Oleh karena nilai $Sig.$ sedikit di bawah $0,05$ ($p < 0,05$), maka varians data antar-kelompok dikategorikan tidak homogen. Merujuk pada pandangan Sugiyono (2023), apabila jumlah sampel antar-kelompok tidak sama dan varians data terbukti tidak homogen, maka rumus pengujian hipotesis yang digunakan adalah t-test dengan varians terpisah (*separated variance*).
3. Hasil Pengujian Hipotesis Inferensial.

3. Hasil Pengujian Hipotesis Inferensial

Pengujian hipotesis komparatif dilakukan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kemampuan menulis teks narasi murid pemain aktif dan non-pemain *Roblox*. Ringkasan keluaran analisis *Independent Samples t-Test* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Samples t-Test Skor Menulis Teks Narasi

Asumsi Varians	Nilai t-hitung	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff.	Kesimpulan
Equal Variances Not Assumed (<i>Separated Variance</i>)	1,546	32,076	0,132	4,250	H_0 Diterima

Berdasarkan Tabel 3, hasil perhitungan statistik pada baris *Equal Variances Not Assumed* menunjukkan nilai t-hitung sebesar 1,546 dengan $df = 32,076$ dan nilai $Sig. (2-tailed)$ sebesar 0,132. Karena nilai signifikansi desimal terbukti lebih besar dari taraf toleransi yang ditetapkan ($> 0,05$), maka secara statistik H_0 diterima dan H_a ditolak. Temuan ini menegaskan bahwa tidak terdapat perbedaan yang pada kemampuan menulis teks narasi antara murid pemain dan non-pemain *Roblox* kelas IV SD IT Robbani Kota Banjarbaru.

4. PEMBAHASAN

Temuan ilmiah penelitian ini membuktikan bahwa kebiasaan bermain *Roblox* tidak memberikan perbedaan yang signifikan terhadap

kemampuan menulis teks narasi pada murid kelas IV sekolah dasar. Meskipun secara deskriptif kelompok pemain *Roblox* memperoleh rata-rata skor sedikit lebih tinggi (73,00 vs 68,75), selisih sebesar 4,25 poin tersebut tidak cukup kuat secara statistik inferensial untuk membedakan kompetensi kedua kelompok secara bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kerangka pemikiran Setiani & Nasution (2023) serta Saputra et al. (2024), yang menyatakan bahwa aktivitas bermain *game online* tidak serta-merta menjadi faktor tunggal yang merusak ataupun mendominasi prestasi akademik anak, selama durasi bermainnya masih terkontrol di bawah ambang batas (< 2 jam sehari). Poin ini memperkuat klasifikasi Ester (dalam Rudhiati et al., 2015) mengenai batas aman durasi media digital pada anak usia sekolah.

Secara teoretis, *Roblox* sebagai ekosistem sosial-kreatif memang menyajikan stimulasi visual dan ragam alur permainan yang mampu memicu imajinasi kognitif murid (Wulandari et al., 2025; Yulastika et al., 2023). Hal ini terlihat dari pencapaian aspek isi cerita dan

gagasan pada murid pemain *Roblox* yang relatif runtut. Namun demikian, aspek-aspek mekanis kebahasaan dalam menulis formal seperti ketepatan ejaan, penggunaan huruf kapital, tanda baca, serta struktur kalimat efektif merupakan keterampilan akademik teknis. Menurut Rahmayanti et al. (2023), kompetensi teknis linguistik tersebut tidak dapat diperoleh secara otomatis dari media gim interaktif, melainkan harus dibentuk melalui latihan terstruktur dan bimbingan pedagogis guru di sekolah.

Di samping itu, kesetaraan kemampuan antara kedua kelompok murid dipengaruhi oleh peran pembelajaran Bahasa Indonesia SD IT Robbani Kota Banjarbaru yang bertindak sebagai penyeimbang. Seluruh murid, baik pemain maupun non-pemain, mendapatkan paparan materi, bobot latihan, dan bimbingan guru yang sama di kelas. Sementara di luar sekolah, murid non-pemain *Roblox* juga memperoleh stimulasi imajinasi tandingan melalui media literasi fisik seperti buku cerita, komik, atau interaksi lingkungan rumah yang fungsinya setara dalam mendukung ide tulisan. Hasil analisis pada lembar

jawaban tes menunjukkan bahwa kendala utama yang dihadapi oleh kedua kelompok murid terletak pada aspek mekanik penulisan (ejaan dan tanda baca), yang mengindikasikan bahwa kelemahan literasi dasar bersifat merata pada tingkatan kelas IV dan memerlukan perhatian khusus dalam proses pembelajaran.

E. Kesimpulan

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan menulis teks narasi pada murid pemain *Roblox* kelas IV SD IT Robbani Kota Banjarbaru berada pada kategori Baik dengan rata-rata skor sebesar 73,00 (SD = 6,211).
2. Kemampuan menulis teks narasi pada murid non-pemain *Roblox* kelas IV SD IT Robbani Kota Banjarbaru berada pada kategori Cukup dengan rata-rata skor sebesar 68,75 (SD = 9,984).
3. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan

menulis teks narasi antara murid pemain dan non-pemain *Roblox* kelas IV SD IT Robbani Kota Banjarbaru, yang dibuktikan oleh nilai *Sig. (2-tailed)* uji t sebesar 0,132 ($> 0,05$). Kebiasaan bermain *Roblox* tidak menjadi variabel tunggal yang menentukan tinggi rendahnya keterampilan menulis narasi murid di sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

- Murid, disarankan agar lebih teliti menggunakan huruf kapital, ejaan, dan tanda baca saat menulis tugas sekolah, serta pandai mengatur waktu agar tidak terlalu lama saat bermain *game* di rumah.
- Guru, efisiennya melaksanakan latihan mendalam pada aspek mekanik menulis murid (seperti penggunaan huruf kapital, ejaan, dan tanda baca), karena aspek ini terbukti menjadi kelemahan utama baik bagi

murid pemain maupun non-pemain *Roblox*.

- Berdasarkan hasil temuan penelitian, disarankan kepada pihak sekolah dan orang tua murid untuk tidak perlu bersikap protektif berlebihan atau melarang penggunaan *Roblox* secara mutlak, melainkan lebih menekankan pada edukasi pendampingan (*digital parenting*) dan pembatasan durasi bermain secara bijak. Temuan ilmiah membuktikan bahwa kebiasaan bermain *Roblox* tidak merusak kemampuan naratif murid di sekolah, namun pengawasan tetap diperlukan agar waktu latihan literasi dasar murid di rumah tetap terjaga secara seimbang.
- Peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat mengembangkan tema ini ke arah metode eksperimen murni yang bertujuan menguji keefektifan *Roblox* jika diterapkan langsung sebagai media pembelajaran di dalam kelas dan disarankan agar menggunakan versi terbaru dari SPSS.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, C. F., Murjainah, & Suriadi, A. 2025. Pengaruh Penggunaan Roblox Game sebagai Media Pembelajaran Interaktif terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas IV di SD Negeri 68 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2): 320-335.
- Kompas. 13 Agustus, 2025. Roblox Disorot, Berapa Jumlah Pemainnya di Indonesia? (<https://tekno.kompas.com/read/2025/08/12/19140027/roblox-disorot-berapa-jumlah-pemainnya-di-indonesia>, diakses 16 Oktober 2025).
- Mubaroq, Y. P., Suharjuddin, & Yohamintin. 2025. Dampak Game Online Roblox terhadap Motivasi Belajar Siswa Studi Kasus di SD Negeri Setia Darma 04. *Penda: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03): 273-284.
- Rahmayanti, R., Andajani, K., & Anggraini, A. E. 2023. Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas

- V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(3): 1588-1594.
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. 2015. Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1(2): 12–17.
- Saputra, A. R., Yunida, F., Hasriani, H., Utami, I. F., & Soleha, S. 2024. Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 1 Pringsewu Timur. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3): 1-8.
- Setiani, E. A., & Nasution, A. G. J. 2023. Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2): 244–250.
- Statista. Juli, 2025. *Daily active users (DAU) of Roblox games worldwide from 4th quarter 2018 to 2nd quarter 2025*. (Global Roblox games DAU 2025| Statista, diakses 16 Oktober 2026).
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartika, D., & Indihadi, D. 2021. Analisis Keterampilan Menulis Teks Narasi Peserta Didik di Kelas V Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(2): 114-123.
- Wulandari, A. A., Fahrudin, A., & Rahman, A. 2025. Peran Roblox dalam Pembentukan Identitas Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur. *Interaction Communication Studies Journal*, 2(2): 1-12.
- Yulastika, T., & Fitriana Poerana, A. 2023. Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9): 364-371.