



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 18059-18070
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* Pada Materi Pecahan di Kelas IV SDN 1 Pulau Punjung

Wiwik Okta Susilawati^{1✉}, Suci Putri Rahma², Sonia Yulia Friska³, Yulia Pratiwi⁴
Universitas Dharmas Indonesia
Email: wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id[✉]

Abstrak

Latar belakang penelitian ini yaitu peserta didik masih sulit memahami materi dan kurangnya antusias peserta didik dalam belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang valid, praktis dan efektif di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D dengan menggunakan model pengembangan PLOMP. Berdasarkan hasil validitas ahli media diperoleh nilai 92,08% "sangat valid", validitas ahli materi 87,49% "sangat valid", validitas ahli bahasa 91,66% "sangat valid", validitas ahli modul ajar 88,88% "sangat valid", dan validitas ahli soal efektivitas 85,71% "sangat valid". Tingkat praktikalitas media pembelajaran interaktif oleh pendidik memperoleh nilai 92,85% dan tingkat praktikalitas oleh peserta didik memperoleh nilai 96,68% dengan kategori sangat praktis. Nilai efektivitas media pembelajaran interaktif yang dilihat dari hasil tes belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata 90,90% dengan kategori sangat efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 pada materi pecahan dapat dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Articulate Storyline 3, Interaktif, PLOMP*

Abstract

The background to this research is that students still have difficulty understanding the material and students lack enthusiasm in learning. The aim of this research is to produce interactive learning media products that are valid, practical and effective in class IV elementary schools. This type of research is R&D development research using the PLOMP development model. Based on the results of the validity of media experts, the value was 92.08% "very valid", the validity of material experts was 87.49% "very valid", the validity of language experts was 91.66% "very valid", the validity of teaching module experts was 88.88% "very valid, and expert validity regarding effectiveness was 85.71% "very valid". The level of practicality of interactive learning media by educators scored 92.85% and the level of practicality by students scored 96.68% in the very practical category. The effectiveness value of interactive learning media as seen from the results of students' learning tests obtained an average score of 90.90% in the very effective category. Therefore, interactive learning media using articulate storyline 3 in fraction material can be declared valid, practical and effective for use in class IV elementary schools.

Keywords: *Articulate Storyline 3, Interaktif, PLOMP*

PENDAHULUAN

Abad ke-21 saat ini ditandai dengan adanya revolusi 4.0, atau yang sekarang dikenal dengan revolusi digital. Setiap individu harus memiliki kemampuan untuk menguasai berbagai keterampilan yang sangat dibutuhkan di abad ke-21. Pada saat ini berada di revolusi industri 4.0 pada dasarnya mengubah pola hidup, pola pikir, pola kerja yang berhubungan dengan satu sama lain (Paramita, 2019). Perubahan sangat drastis mulai dari era revolusi industri 1.0 sampai 4.0 yang ditandai dengan berkembangnya *internet of things* yang diikuti dengan teknologi baru dalam data dan sains (Ghufro, 2018). Perkembangan teknologi ini berimbas pada berbagai aspek salah satunya yaitu aspek pendidikan. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi tantangan serta peluang bagi pendidik dan peserta didik. Mereka berlomba untuk mengikuti perkembangan zaman. Dimana pendidik dituntut untuk beradaptasi untuk menguasai IT dan menerapkannya dalam media pembelajaran. (Maulita & Saputra, 2023).

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai pelajaran (Marisa, 2017). Media pembelajaran merupakan hal yang harus ditonjolkan dan terus dikembangkan oleh pendidik agar terciptanya media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif (Maulita & Saputra, 2023). Interaktif memiliki arti yakni sebagai komunikasi dua arah yang bersifat saling melakukan aksi dan reaksi (Nurmalasari, Hilda, 2019). Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat kombinasi teks, grafik,

gambar maupun suara. Dengan adanya media pembelajaran interaktif pendidik dapat menayangkan media pembelajaran yang tidak hanya menampilkan gambar dan suara tetapi dapat memberikan respon aktif dari peserta didik (Erfayliana et al., 2022). Media pembelajaran interaktif dapat digunakan pada seluruh mata pelajaran salah satunya pelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran disekolah dasar yang dapat membantu peserta didik menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan angka (Friska et al., 2022). Dalam belajar matematika dibutuhkan variasi media pembelajaran interaktif. Salah satu materi dalam pelajaran matematika yang diajarkan yaitu pecahan. Pecahan adalah bagian dari keseluruhan yang memiliki penyebut dan pembilang (Maulita & Saputra, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Pulau Punjung dari bulan Agustus sampai Desember 2023 bahwasanya peserta didik masih sulit memahami materi pecahan yang diberikan oleh pendidik, peserta didik juga kurang antusias dalam belajar dan ada beberapa peserta didik yang hanya diam saja dikelas. Dalam proses pembelajaran sendiri, masih berpusat pada pendidik hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang berminat mengikuti proses pembelajaran. Selain observasi, dilakukan juga wawancara kepada pendidik (Ibu DF) pada tanggal 6 Februari 2023 bahwa pendidik saat melaksanakan pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran, tetapi hanya memanfaatkan media yang ada disekitar kelas atau lingkungan sekolah. Selain itu, sumber belajar yang digunakan hanya buku paket dan LKS saja.

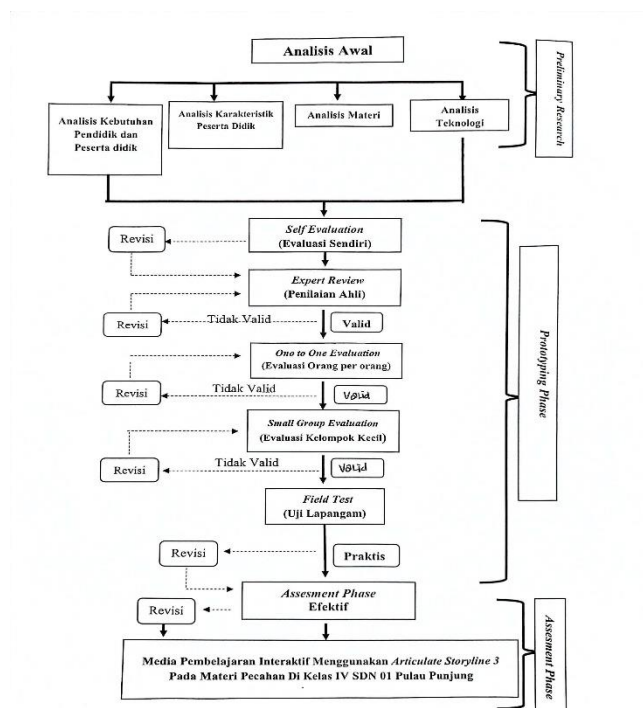
Berdasarkan permasalahan diatas untuk mengatasi itu, pendidik harus lebih kreatif dalam pemilihan media pembelajaran (Nurrita, 2018). Pada proses pembelajaran, pendidik harus menjadi fasilitator untuk peserta didik, selain itu pendidik juga harus selalu mengeluarkan inovasi baru agar peserta didik tertarik dan senang dalam belajar. Inovasi diperlukan agar proses pembelajaran menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik (Friska & Susilawati, 2022). Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV SDN 1 Pulau Punjung guna untuk membantu peserta didik memahami materi sekaligus mengenalkan media pembelajaran yang belum pernah digunakan.

Articulate storyline adalah jenis *software* yang digunakan untuk kegiatan presentasi yang dilengkapi dengan bantuan template yang sudah tersedia maupun dibuat sesuai kebutuhan dan kreativitas pengguna (Masadah et al., 2019). *Articulate storyline* juga merupakan *software e-learning* yang berfungsi untuk membuat konten-konten

pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan adanya scane dan slide yang dikombinasi dengan fitur-fitur seperti teks, gambar, video, audio, hingga kuis. Peserta didik dapat menggunakannya dan tentunya terjadi interaksi langsung dengan materi yang sedang dipelajari (Safira et al., 2021). Dengan adanya media pembelajaran interaktif menggunakan articulate storyline 3 pada materi pecahan bagi peserta didik diharapkan bisa mempermudah dan memahami materi secara cepat dan mandiri (Putra et al., 2018).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut (Susilawati, 2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan salah satu model penelitian pengembangan yaitu model PLOMP. Model PLOMP memiliki 3 tahap *Preliminary Research* (tahap Penelitian pendahuluan), *Prototyping Phase* (Tahap prototipe), dan *Assessment Phase* (Tahap penilaian). Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif (Friska & Susilawati, 2022)



Pada tahap pertama yaitu *preliminary research* (penelitian pendahuluan) ini untuk mendefinisikan masalah dan rencana dari produk yang akan dikembangkan, pada tahap ini dapat dilakukan dengan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan analisis teknologi. Tahap kedua, *prototyping*

phase (tahap prototipe) dimana pada tahap ini dilakukan dua tahap yaitu mendesain prototipe adapun yang di rancang atau didesain adalah perancangan media pembelajaran interaktif, perancangan instrumen validasi, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektivitas, perancangan modul ajar. Tahap selanjutnya yaitu evaluasi formatif dengan beberapa kegiatan yaitu *self evaluation, expert review, one to one evaluation, small group evaluation, dan field test*. Tahap ketiga, *assesment phase* (tahap penilaian) yaitu penilaian untuk memperoleh data efektivitas dari hasil belajar peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN 1 Pulau Punjung. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV SDN 1 Pulau Punjung yang dapat dioperasikan melalui laptop ataupun *handphone* untuk dijadikan sarana dalam menyampaikan pembelajaran. Deskripsi data dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Preliminary Research* (Penelitian Pendahuluan)

a. Hasil analisis kebutuhan pendidik

Dari hasil wawancara analisis kebutuhan pendidik bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung dikelas pendidik belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi hanya menggunakan media yang ada disekitar kelas, sehingga belum bisa mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis teknologi.

b. Analisis kebutuhan peserta didik

Selanjutnya, dari hasil analisis kebutuhan peserta didik sumber belajar yang digunakan yaitu buku paket dan LKS. Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran tidak menarik, sehingga peserta didik mudah bosan. Peserta didik lebih senang belajar sambil bermain. Sehingga salah satu penyelesaian yaitu menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Dari hasil analisis karakteristik peserta didik yang dilakukan di kelas IV dengan jumlah peserta didik 11 orang, yang terdiri dari 4 laki-laki dan 7 perempuan. Karakteristik peserta didik dianalisis berdasarkan tahap perkembangan segi

kognitif atau intelektual, segi bahasa yang digunakan sehari-hari yaitu bahasa Indonesia dan bahasa daerah, segi sosial dimana peserta didik mudah bergaul dan bermain dengan teman sebaya serta gaya belajar peserta didik yang suka belajar sambil bermain.

d. Analisis materi

Hasil analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi materi yang telah dipelajari oleh peserta didik. Analisis materi dilakukan untuk mengetahui elemen, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran serta alur tujuan pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Dari hasil analisis materi, Peneliti mengambil materi pecahan kelas IV dengan elemen bilangan.



e. Analisis teknologi






Analisis teknologi dilakukan dengan wawancara serta observasi langsung untuk melihat ketersediaan teknologi yang ada di sekolah. Hasil analisis teknologi ini digunakan sebagai bahan pendukung dan pengaplikasian peserta didik untuk menguji cobakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. *Prototyping Phase* (Tahap prototipe)

a. Mendesain Prototipe

Tabel 1. Desain prototipe media pembelajaran interaktif

| No | Tampilan | Keterangan |
|----|---|--|
| 1 |  | Tampilan Awal |
| 2 |  | Halaman Menu Halaman menu bertujuan untuk menjelaskan urutan menu apa saja yang ada dalam aplikasi, yakni dari ATP & TP, menu petunjuk, menu materi, menu profil pengembang dan menu quiz. Setiap menu yang dipilih halaman akan pindah menu yang ingin ditampilkan |

| | | |
|---|---|--|
| 3 |  | HalMenu ATP & TP Berisi ATP & TP matematika materi pecahan kelas IV |
| 4 |  | Menu petunjuk penggunaan |
| 5 |  | Menu materi pecahan dengan setiap pertemuan |
| 6 |  | Menu profil pengembang/ <i>author</i> |
| 7 |  | Menu quiz |

b. Evaluasi Formatif

1. *Self Evaluation*

Self evaluation merupakan bentuk evaluasi dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap produk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Peneliti mencermati kembali produk yang dihasilkan dari segala macam aspek.

2. *Expert Review*

Expert Review merupakan penilaian formatif yang dilakukan oleh para ahli guna untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian media pembelajaran interaktif yang telah dibuat oleh peneliti.

Tabel 2. Hasil Validitas Media Pembelajaran Interaktif

| Aspek | Validator | | | Rata-rata | Kategori |
|----------------------|-----------|--------|--------|-----------|--------------|
| | I | II | III | | |
| Media | 93,75% | 88,75% | 93,75% | 92,08% | Sangat valid |
| Materi | 82,14% | 92,85% | 78,57% | 87,49% | Sangat Valid |
| Bahasa | 95% | 85% | 95% | 91,66% | Sangat Valid |
| Modul ajar | 91,66% | 79,16% | 95,83% | 88,88% | Sangat Valid |
| Soal Uji Efektivitas | 82,14% | 100% | 75% | 85,71% | Sangat Valid |

3. *One to one evaluation*

One to one evaluation atau evaluasi orang per orang yang dilakukan olehh tiga peserta didik yang dipilih mewakili peserta didik dengan kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Hasil penilaian *one to one evaluation* sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil penilaian *one to one evaluation*

| Nama | Hasil | Kategori |
|-----------|--------|----------------|
| NV | 97,72% | Sangat praktis |
| IR | 97,72% | Sangat Praktis |
| LT | 100% | Sangat Praktis |
| Rata-rata | 98,48% | Sangat praktis |

4. *Small group evaluation*

Small group evaluation atau evaluasi kelompok kecil yang dilakukan pada enam peserta didik yang mewakili kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Berikut hasil penilaian *small group evaluation*:

Tabel 4. Hasil penilaian *small group evaluation*

| Nama | Hasil | Kategori |
|-----------|--------|----------------|
| ZR | 100% | Sangat praktis |
| AD | 88,63% | Sangat Praktis |
| APK | 90,90% | Sangat Praktis |
| FS | 97,72% | Sangat Praktis |
| RR | 97,72% | Sangat Praktis |
| YS | 97,72% | Sangat Praktis |
| Rata-rata | 95,45% | Sangat praktis |

5. *Field test*

Field test atau uji lapangan dilakukan dengan menguji cobakan produk media pembelajaran interaktif dikelas tersebut. Dalam uji coba lapangan peneliti menguji cobakan kepada pendidik kelas IV dan peserta didik kelas IV. Setelah melakukan uji coba lapangan kemudian, pendidik dan peserta didik diberikan angket respon untuk menilai kepraktisan produk tersebut.

Tabel 5. Hasil praktikalitas media pembelajaran interaktif oleh pendidik dan peserta didik

| Praktisi | Skor | Kategori |
|------------------------------------|-------|----------|
| Pendidik | 92,85 | Sangat |
| | % | Praktis |
| Peserta didik | 96,68 | Sangat |
| | % | praktis |
| Rata-rata= $92,85\% + 96,68\% / 2$ | 94,76 | Sangat |
| | % | Praktis |

Berdasarkan hasil angket respon pendidik dan peserta didik kelas IV, produk media pembelajaran interaktif yang peneliti kembangkan memperoleh rata-rata 94,76% dengan kategori sangat praktis.

3. *Assesment Phase* (Tahap Penilaian)

Assesment Phase atau tahap penilaian dilakukan untuk menilai lebih mendalam terhadap media pembelajaran interaktif setelah diuji cobakan. *Assesment phase* ini dilakukan dengan memberikan soal uji efektivitas kepada peserta didik. Berikut adalah hasil efektivitas peserta didik kelas IV:

Tabel 6. Hasil Efektivitas Peserta Didik Kelas IV

| No | Nama | KKTP | Nilai | Kriteria |
|----|------|------|-------|--------------|
| 1 | APK | 75 | 84 | TUNTAS |
| 2 | AD | 75 | 60 | TIDAK TUNTAS |
| 3 | FS | 75 | 90 | TUNTAS |
| 4 | HK | 75 | 90 | TUNTAS |
| 5 | LT | 75 | 90 | TUNTAS |
| 6 | NV | 75 | 84 | TUNTAS |

| | | | | |
|--------------------------------------|----|----|----------------------------------|--------|
| 7 | IR | 75 | 90 | TUNTAS |
| 8 | RH | 75 | 84 | TUNTAS |
| 9 | RR | 75 | 90 | TUNTAS |
| 10 | YS | 75 | 84 | TUNTAS |
| 11 | ZR | 75 | 87 | TUNTAS |
| Rata-rata peserta didik tuntas | | | $(10/11 \times 100\%) = 90,90\%$ | |
| Rata-rata peserta didik tidak tuntas | | | $(1/11 \times 100\%) = 9,09\%$ | |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP 75, dari 11 peserta didik, 10 orang peserta didik tuntas. Maka rata-rata efektivitasnya adalah 90,90% sehingga media pembelajaran interaktif ini masuk dalam kategori sangat efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV SDN 1 Pulau Punjung, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan produk media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV SDN 1 Pulau Punjung pada aspek komponen kelayakan media 92,08%, aspek komponen kelayakan materi 87,49%, aspek komponen kelayakan bahasa 91,66%, aspek komponen modul ajar 88,88%, dan aspek komponen kelayakan soal uji efektivitas 85,71% terhadap produk media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV yang peneliti buat.
2. Tingkat kepraktisan yang dilihat dari hasil angket respon pendidik yakni 92,85% dengan kategori sangat praktis, dan hasil angket respon peserta didik yakni 96,68% dengan kategori sangat praktis terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi pecahan yang peneliti buat.
3. Tingkat keefektivan media pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline 3* pada materi pecahan di kelas IV dilihat dari hasil tes soal efektivitas yang telah dilakukan setelah menggunakan produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil uji efektivitas mendapat rata-rata 90,90% termasuk kategori sangat efektif yang dilihat dari hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Erfayliana, Y., Kusumawati, O., & Juniarta, T. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas IV SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 107–118. <https://doi.org/10.24042/terampil.v9i1.12167>
- Friska & Susilawati. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proplem Solving Tema 8 Subtema 1 di SDN 07 SITIUNG. 4(2015), 1707–1715.
- Friska, S. Y., Aulia, S., & Nanda, D. W. (2022). Pengembangan LKPD Melalui Model Realistic Mathematic Education Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 10(2), 313–324. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.13013>
- Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2022). Pengembangan E-Modul IPA Tema 6 Subtema 2 Materi Siklus Hidup Hewan Berbasis Problem Based Learning Berbantu Flipbook Maker di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10(2), 377–382. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i2.13298>
- Ghufron, M. . (2018). Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2018*, 1(1), 332–337. <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/article/viewFile/73/45>
- Marisa. (2017). Konsep Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Modul*, 10.
- Masadah, Wasis, & Prastowo, T. (2019). Development Of Guided Inquiry Learning Model By Articulate Storyline Media On Elasticity Materials To Increase Student's Motivation And Learning Achievement. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 9(12), p9648. <https://doi.org/10.29322/ijsrp.9.12.2019.p9648>
- Maulita, Y. W., & Saputra, E. R. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI PECAHAN KELAS V Pendahuluan. 10(1), 1–8.
- Nurmalasari, Hilda, 2019. (2019). Media Pembelajaran Interaktif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Paramita. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran (RPP) Tema Sehat itu Penting kelas V Berbasis Kecakapan belajar dan Berinovasi Abad 21. *Ayan*, 8(5), 55.

- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1, 299–306.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Susilawati, W. O. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4922–4938. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2909>