

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Bunut Baik

Marudin^{1*}

¹Program Studi PGMI IAIH Pancor Lombok Timur Indonesia

*Corresponding author email: markmarudin88@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: April 02 2025

Approved: Mei 02 2025

Keywords:

*keyword 1; Media Pembelajaran
keyword 2; Teknologi dan Informasi*

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dirancang sebaik mungkin untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Di era globalisasi ini media pembelajaran semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi sebagai media pembelajaran sudah merupakan sebuah tuntutan. Guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk kebutuhan sekolah, meningkatkan ketertarikan pada pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. SDN 1 Bunut Baik. Pada prosedur penelitian dimulai dengan penulis melakukan wawancara untuk mengetahui penulisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Bunut Baik. Subjek dalam penelitian ini adalah Guru SDN 1 Bunut Baik dan objek penelitian yang akan diteliti adalah siswa SDN 1 Bunut Baik. Hasil media ini berupa pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan media power point. Penelitian ini untuk melihat apakah media power point dapat menarik siswa dalam pembelajaran menggunakan teknologi.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Teknologi dan Informasi

ABSTRACT

Learning media is one of the tools used in the learning process. Learning media is designed as well as possible to improve student learning outcomes. In this era of globalization, learning media is increasingly advanced. The use of Information Technology as a learning medium is already a demand. In order to improve the effectiveness and efficiency of learning, it is necessary to develop various creative and innovative learning models. This study aims to meet school needs, increase interest in learning and improve student learning outcomes. SDN 1 Bunut Baik. The research procedure began with the author conducting an interview to find out the writing of the Development of Technology-Based Learning Media to Improve Student Learning Outcomes at SDN 1 Bunut Baik. The subjects in this study were Teachers at SDN 1 Bunut Baik and the objects of research to be studied were students at SDN 1 Bunut Baik. The results of this media are in the form of technology-based learning, namely with power point media. This study is to see whether power point media can attract students in learning using technology.

Keywords: Learning media, Technology and Information

Copyright © 2025, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Marudin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Bunut Baik, *EDUBINA: Jurnal Pembelajaran Pendidikan Dasar*. 1(1), 1-8.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses yang dimana didalam proses tersebut harus melewati proses humanisme atau bisa disebut dengan memanusiakan manusia. Dalam hal dijelaskan bahwa seorang atau setiap manusia harus memperoleh suau pembelajaran baik itu pelajaran keilmuan di bidang pendidikan maupun kepribadian. Seorang pelajara atau bisa dikenal sebagai siswa/murid bisa memperoleh atau mendapatkan ilmu di sekolah. (pristiwanti, 2022). Murid dengan kata lain siswa bagaimanapu bukan sebuah manusia mesin yang dapat diatur sekehendaknya, melainkan mereka adalah generasi yang perlu kita bantu dan memberi kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya menuju pendewasaan supaya dapat membentuk insan yang swantrata, berpikir kritis seta memiliki sikap akhlak yang baik.

Salah satu perkembangan yang ada terjai saat ini adalah perkembangan teknologi yang di mana perkembangan ini berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Pembelajaran itu sendiri adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah disediakan (Hidayah, 2024)

Pembelajaran saat ini bukan hanya acana namun pembelajaransaat ini merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan yang beroorientasi pada target penguasaan materi (siswa lebih banyak menghafal dari pada menguasai keahlian) yang diberikan gurunya, akan tetapi juga memberikan sebuah pedoman hidup yang akan dapat bermanfaat bagi dirinya dan manusia lainnya, pembelajaran juga memberikan hiburan kepada peserta didik agar bisa menjalankan aktivitas pembelajaran dengan menyenangkan bukan karena keterpakasaan sehingga siswa belajar dengan terpaksa, oleh karena itu, guru tidak perlu memaksa siswa untuk belajar melainkan guru tersebut harus mampu membuat sisa nyaman dengan pembelajaran (Rahman,2022).

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar,kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Upaya yang seharusnya dilakukan oleh guru harus lebih meningkat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mengatasi hal-hal tersebut. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media yang efektif, menarik minat siswa untuk belajar dan menjelaskan secara tuntas materi yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasilbelajar siswa.

Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa

terhadap mata pelajaran. Teknologi sebagai media yang mampu membuat siswa tertarik untuk belajar sudah banyak yang dikembangkan (Melati, 2023). Pembelajaran dengan computer dapat menyajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun secara menarik. Dengan bantuan media yang menarik, Siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran, hal ini akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, dan dengan bantuan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Sudah banyak sekali media yang dijadikan sebagai basis pembelajaran karena terbukti media dapat melengkapi dan mendukung kegiatan interaksi pendidik dalam kegiatan pembelajaran (Yulaikah,2022) Mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami (Mukhtar,2021).

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Media padadasarnya merupakan salah satu komponen system ang ada di perangkat pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. menurut (Pranoto,2021) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut (Pubian 2022) media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.

Agar seorang guru atau pendidik mampu menggunakan media pendidikan dapat efektif, setiap guru harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan atau pengajaran (Utomo,2023) Pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran meliputi: 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, 3) Seluk-beluk proses belajar, 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, 6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, 7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, 8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, 9) Usaha inovasi dalam media pendidikan. Dengan demikian, media adalah bagian tidak terpisahkan dari proses

belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tertentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun disisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik dan monoton. pada hakikatnya nya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan ke penerima. pesan berupa materi pembelajaran yang dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun non verbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai contohnya seperti overhead projector, flip chart, video, film strip, LCD projector, obyek tiga dimensi, buku teks atau modul, program computer.

Wulandari 2020 mengatakan bahwa ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media by utilization*) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu. Dari pernyataan tersebut di atas dapat dikategorikan bahwa media Komputer dan LCD Proyektor merupakan media rancangan yang di dalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. Perangkat keras (*hardware*) yang difungsikan dalam menginspirasi media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap yang sudah terkoneksi dengan LCD Proyektor. Dengan demikian media ini hendaknya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Adapun penelitian ini meneliti mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Bunut Baik”.

METODE (12 pt Times New Roman)

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif yang digunakan untuk mengetahui atau menggambarkan kenyataan dari kejadian yang diteliti sehingga memudahkan mendapatkan data yang objektif. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Penelitian ini memusatkan diri secara intensif pada satu obyek tertentu yang mempelajarinya sebagai suatu kasus. Data studi kasus dapat diperoleh dari semua pihak yang bersangkutan. Prosedur penelitian dimulai dengan penulis melakukan wawancara untuk mengetahui penulisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 1 Bunut Baik.

Subjek dalam penelitian ini adalah Guru SDN 1 Bunut Baik dan objek penelitian yang akan diteliti adalah siswa SDN 1 Bunut Baik.

Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan data dalam penelitian dilakukan dengan beberapa teknik sebagai berikut:

1. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan selama tahap penelitian dari tahap analisis potensi dan masalah hingga produk selesai dikembangkan.

2. Teknik Wawancara

Dilakukan terhadap narasumber yaitu wali kelas murid kelas 4 yaitu Ibu Susilawati S.Pd dalam bentuk tanya jawab. Hal ini dilakukan proses validasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil penelitian kami yang dilakukan di SDN 1 Bunut Baik, Dari hasil belajar siswa diketahui bahwa terdapat keefektifan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan media power point. Hal ini dapat terjadi dikarenakan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang diberikan dengan cepat, dapat saling berkerja sama dalam menyelesaikan tugasnya.

Media Pembelajaran yang dibuat interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan minat belajar siswa, menurut (Pranoto, 2021) Salah satu media yang sering di gunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media Ms Powerpoint. Ms Powerpoint adalah salah satu program aplikasi microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. Ms Powerpoint mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mengungkapkan kebenaran pendapat yang diungkapkan oleh para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan artinya para guru boleh memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya dalam (Saputra & Zinnurrajin, 2018) Pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya power point membuat siswa lebih senang dalam belajar karena dikemas dengan menarik, serta guru juga lebih mudah dalam penyampaian materi karena tidak lagi harus banyak berceramah, menulis di papan tulis, dan juga dapat melatih kemampuan teknologi seorang guru. Dengan tingginya minat dan motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa maka meningkat juga hasil belajar yang didapat oleh siswa. Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Media pengembangan PowerPoint memiliki beberapa tujuan antara lain dapat dijadikan pedoman atau contoh untuk guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran Tematik yang digunakan guru untuk proses pembelajaran. pengembangan media PowerPoint dilengkapi dengan gambar, teks, dan video yang menarik siswa dalam belajar. Media ini dapat mendukung guru sebagai media pembelajaran dikelas.

Berdasarkan pemaparan model media pembelajaran yang baik dapat disimpulkan bahwa media PowerPoint memenuhi standar dan layak digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Media PowerPoint layak digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah memancing ketertarikan siswa dalam belajar untuk

itu guru diharapkan mampu menggunakan media PowerPoint atau media lain untuk mengajar di dalam kelas maupun diluar kelas untuk memberikan pengalaman yang baik untuk siswa. Media Power Point dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa dengan baik dan efektif.

Kelebihan teknologi dalam bidang pendidikan: 1) metode belajar yang efektif, 2) mudah dan tidak terbatas informasi, 3) nyaman. adapun kekurangan teknologi dalam bidang pendidikan: 1) gangguan sinyal, 2) pola pikir malas, 3) biaya yang mahal. Empat faktor penyebab hambatan siswa lambat belajar dalam proses belajarnya di sekolah dapat disebabkan karena faktor psikologis, masalah di sekolah, masalah kesehatan dan masalah keluarga.

Dari sisi psikologis masalah lambat belajar siswa bisa di sebabkan karena budaya yang berbeda dan perkembangan emosi siswa. Masalah di sekolah penyebab anak lambat belajar karena terkadang instruksi yang diberikan kepada siswa kurang jelas, staf pengajar yang kurang mumpuni, kekerasan di sekolah, tidak adanya ruang sumber untuk anak slow learner dan masalah interaksi dengan teman sebayanya. Kemungkinan besar adanya siswa lambat belajar dan berprestasi rendah disebabkan oleh efek dari segala tantangan yang dihadapinya. Masalah kesehatan seperti gangguan ketajaman penglihatan, kondisi siswa yang sering sakit-sakitan serta gangguan fisik lainnya juga turut menjadi penyebab siswa terhambat proses belajarnya di sekolah. Terakhir adalah masalah keluarga, orang tua yang tidak terpelajar atau orang tua yang sibuk dan ukuran keluarga (sedikit banyaknya jumlah anggota keluarga) menyebabkan siswa enggan untuk belajar. Faktor keturunan, budaya keluarga, kondisi lingkungan yang kurang mendukung juga mempengaruhi siswa dalam belajarnya. Berikut ini adalah contoh media visual berupa gambar 1 serta gambar 2 yang telah penulis kembangkan dengan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan MS Power Point



Gambar 1. Media Pembelajaran yang digunakan di sekolah



Gambar 2. Media yang telah dikembangkan berbasis teknologi dan informasi denganpower point

Dampak secara keseluruhan dari hasil kegiatan pembelajaran ini sudah dapat dikatakan berhasil dan memberi manfaat bagi para guru SD dan siswa dalam menambah pengetahuan dan teknologi. Hal ini juga berkontribusi pada keaktifan dan keefektifan proses pembelajaran SDN 1 Bunut Baok untuk meningkatkan hasil pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

KESIMPULAN

Teknologi tidak hanya bertitik tumpu pada alat-alat yang canggih. Jika dilihat dari arti katanya, teknologi adalah suatu ilmu tentang cara. Jadi apapun yang dilakukan manusia dengan menggunakan caranya tersendiri itu sudah disebut dengan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin cepat seperti saat ini, guru juga mampu menggunakan media yang dapat mengajak para siswa untuk bisa belajar secara interaktif. Namun di dalam memilih media, guru harus mengetahui media apa saja yang relevan untuk dijadikan bahan dalam proses pembelajaran agar nantinya mampu ditangkap oleh siswa sebagai peserta didik. Media yang bisa dipilih salah satunya adalah media pembelajaran power point. Di dalam pemilihan media tersebut, guru harus mampu menyelipkan ajaran-ajaran agama, budi pekerti, kedisiplinan, dan sopan santu terhadap siswanya yang dapat diaplikasikan ke dalam media itu sendiri agar nantinya tercipta output siswa yang tidak hanya pintar dalam ilmu pengetahuan, namun juga bijaksana, dan mampu menanamkan nilai kejujuran. Guru juga harus pandai memilih dan memilah media apa saja yang bisa di ambil atau digunakan agar siswanya mampu menerima materi dengan cepat dan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayah, (2024) Penggunaan Teknologi Pendidika dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Guru Sekolah Dasar: *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 5456-5463.
- Melati,E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mukhtar, H. (2021). Kompetensi guru dan sarana teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pada masa Covid-19. *Idarah (Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan)*, 5(1), 87–101.
- Pranoto, P. (2021). Pemanfaatan Multimedia dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran IPA tentang Sruktur Tanah. *Journal of Classroom Action Research*, 3(1), 15–20.
- Pristiwanti D, Bai Badariah,dkk (2022) pendidikan dan karakter *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6). 7911-7923
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(01), 163–172.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian

- Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Wahyuanto, E. (2024). Menakar Kinerja dan Profesi Dosen. *Arta Media Nusantara*.
- Wulandari, M. A., Arga, H. S. P., Kelana, J. B., Altaftazani, D. H., & Ruqoyyah, S. (2020). Analisis pembelajaran daring pada guru sekolah dasar di era covid-19. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 164–168.
- Yulaikah, I., Rahayu, S., & Parlan, P. (2022). Efektivitas pembelajaran stem dengan model pjbl terhadap kreativitas dan pemahaman konsep ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 7(6), 223–229.