



Implementasi *Game Educaplay* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Keragaman Budaya Indonesiaku di Kelas 5 SDN Banjaran 4

Pungky Selvia Taurista^{1*}, Lusi Noviana Dewi², Alifvia Novita Putri Romadhoni³,
Mirza Sheila Sofiana⁴, Dzulhijatul Awal Zuroida⁵, Anik Puji Rahayu⁶,
Nurita Primasatya⁷

pungkyselvia0@gmail.com^{1*}, lusinovianadewi@gmail.com², alifvianovita@gmail.com³,
sheilamirza70@gmail.com⁴, dzulhijatul.awalin@gmail.com⁵,
anikrahayu751@guru.sd.belajar.id⁶, nurita_primasatya@yahoo.com⁷

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Profesi Guru

⁷Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

^{1,2,3,4,5,7}Universitas Nusantara PGRI Kediri

⁶SDN Banjaran 4 Kota Kediri

Abstract : This study aims to implement *educaplay* as an educational game used as a learning medium to improve students' learning outcomes on the topic "The Cultural Diversity of My Indonesia" in the fifth grade of SDN Banjaran 4. Student learning outcomes are still relatively low, with an average of only 70. Students also appear less active in learning. The use of innovative learning media such as educational games is expected to be a means to improve student learning outcomes. This type of research is classroom action research. Data collection was carried out by tests and observations. Data were analyzed using descriptive quantitative methods. The results of this study showed an increase in student learning outcomes. In cycle I, the average student score was 76.67 with a classical completion rate of 66.67%. While in cycle II, student learning outcomes increased significantly, with an average score reaching 91.11 with classical completion reaching 81.48%. It can be seen that the average learning outcomes from cycle I to cycle II increased by 14.81%.

Keywords : Games, *educaplay*, learning outcomes, Indonesian cultural diversity.

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan *educaplay* sebagai game edukasi yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi "Keragaman Budaya Indonesiaku" di kelas 5 SDN Banjaran 4. Hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah yang rata-ratanya hanya mencapai 70. Peserta didik juga terlihat kurang aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *game* edukasi, diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan observasi. Data dianalisis dengan metode kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik adalah 76,67 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 66,67%. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 91,11 dengan ketuntasan klasikal mencapai 81,48%. Dapat dilihat rata-rata hasil belajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,81%.

Kata Kunci : *Game, Educaplay*, Hasil belajar, Keragaman budaya Indonesia.

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD) memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Karakter adalah cara berpikir dan cara bertingkah laku seseorang untuk melakukan kehidupan dan kerjasama di lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Sari & Puspita, 2019). Pendidikan karakter penting dilakukan pada tingkat SD karena peserta didik mengalami pertumbuhan dan perkembangan terkait fisik, budi pekerti, keilmuan, bahasa dan moral (Murba et al., 2022). Salah satu cara untuk membentuk karakter peserta didik melalui pengenalan dan pemahaman tentang keberagaman budaya. Materi “Keragaman Budaya Indonesiaku” pada kelas 5 SD memberikan wawasan kepada peserta didik mengenai kekayaan budaya Indonesia sekaligus menanamkan nilai toleransi dan cinta tanah air. Namun dalam pelaksanaannya, masih ditemukan peserta didik yang kurang berminat dalam mempelajari materi ini, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar. Berdasarkan data hasil belajar peserta didik sebelumnya, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa hanya mencapai 70, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas, penerapan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah, pembelajaran berbasis buku teks, dan penugasan individu cenderung membuat peserta didik pasif karena hanya menerima informasi secara satu arah dari guru. Ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran. Beberapa peserta didik terlihat berbicara bersama temannya dan tidak antusias mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hal tersebut dapat disebabkan karena peserta didik tidak dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar peserta didik kurang interaktif dan kurang menarik. Kegiatan seperti ini menjadikan peserta didik tidak dapat terlibat aktif dengan maksimal ketika pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan (Wulandari et al., 2017). Hasil belajar peserta didik kelas 5B menunjukkan 88,89% masih berada di bawah KKM dan hanya 11,11% yang mampu mencapai KKM. Dapat dilihat bahwa peserta didik yang hasil belajarnya di bawah KKM masih lebih banyak daripada yang di atas KKM. Dalam konteks materi keberagaman budaya, metode yang sudah diterapkan oleh guru kurang efektif karena peserta didik membutuhkan pengalaman yang lebih menarik dan partisipatif untuk memahami konsep keberagaman secara mendalam.

Penggunaan media berbasis teknologi di kelas 5B SDN Banjaran 4 seperti menampilkan video dan *powerpoint* sudah sering dilakukan, namun untuk penggunaan *game* sangat jarang.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti *game* edukasi, diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemilihan *game* interaktif edukasi sebagai salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan ini yaitu karena berdasarkan hasil asesmen awal non kognitif dari peserta didik, mereka cenderung menyukai pembelajaran dengan menggunakan *game*. Salah satu *platform* yang dapat digunakan adalah *Educaplay*. Kelebihan *game Educaplay* ini memungkinkan guru membuat *game* interaktif seperti teka-teki silang, kuis, dan permainan lainnya yang relevan dengan materi. Selain itu, *game Educaplay* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih atraktif dan menyenangkan (Ajeng et al., 2024). Pembelajaran yang divariasikan dengan *game Educaplay* juga dapat membantu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran (Syarifah et al., 2024). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan *game* edukasi berbasis *Educaplay* sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Keragaman Budaya Indonesiaku di kelas 5 SDN Banjaran 4.

Hasil belajar memiliki beberapa pengertian. Menurut Ghufron, N & Risnawati, R (2014) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan aktivitas belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf. Hasil belajar digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Rahim, 2023). Pengukuran hasil belajar yang ideal dapat diukur dari indikator yang meliputi ranah psikologis yang berubah akibat dari perubahan pengalaman dan proses belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Dengan demikian, hasil belajar dapat memberikan gambaran tentang proses belajar yang dilakukan oleh seseorang.

Hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur untuk melihat keberhasilan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran (M. Rohwati, 2012). Yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai tes yang mencerminkan kemampuan kognitif peserta didik. Hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi. *Educaplay* adalah *platform* pembelajaran *online* yang menawarkan berbagai macam permainan interaktif untuk berbagai mata pelajaran. Permainan-permainan ini dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Ajeng et al., 2024). Platform *Educaplay* menyediakan banyak menu yang dapat dimanfaatkan seperti kuis dan permainan

interaktif (Syarifah et al., 2024). Platform *Educaplay* memiliki akses yang sangat mudah, dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

Bentuk permainan atau kuis yang ada di *Educaplay* beragam. Guru dapat memanfaatkan platform *Educaplay* dalam kegiatan pembelajaran. Menu yang disajikan di *Educaplay* bervariasi dan dapat disesuaikan dengan materi dan kebutuhan. Penggunaan *Educaplay* di kelas dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ristina (2023) game *Educaplay* memiliki manfaat bagi peserta didik dalam belajar. *Educaplay* mampu membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Game *Educaplay* dapat menarik dan memperbesar perhatian peserta didik dalam belajar. Game *Educaplay* mampu menyampaikan informasi secara visual, verbal, dan interaktif sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Materi Keragaman Budaya Indonesiaku merupakan salah satu materi yang ada pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada bab ini, peserta didik mengenal budaya-budaya daerah di Indonesia dan melestarikannya sehingga kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik dapat dikembangkan dalam hal mengidentifikasi dan menyajikan keragaman budaya daerah dan cara melestarikannya. Peserta didik juga dapat mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila pada dimensi berkebinekaan global, bernalar kritis, bergotong royong, dan kreatif. Capaian Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Tujuan Pembelajaran yang digunakan adalah peserta didik dapat menyebutkan nama-nama provinsi di Indonesia, memahami konsep keragaman budaya, dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 5-B SDN Banjaran 4. Jumlah peserta didik kelas 5-B yaitu 27 yang terdiri dari 8 laki-laki dan 19 perempuan. Materi yang digunakan yaitu “Keragaman Budaya Indonesiaku”. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdapat tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu 4 minggu. Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu tes hasil belajar dan observasi. Yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini adalah nilai tes yang mencerminkan kemampuan kognitif peserta didik. Instrumen ini untuk menilai

pemahaman peserta didik terhadap materi. Instrumen pengumpulan data berupa tes tertulis isian singkat dan tes tertulis pilihan ganda. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas dan respon peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Data dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Langkah-langkahnya yaitu menghitung nilai rata-rata hasil tes belajar peserta didik., membandingkan hasil belajar siklus I dengan siklus II, dan mendeskripsikan temuan berdasarkan hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dan partisipasi peserta didik. Berikut tabel hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta Didik

Siklus	Jumlah Peserta Didik	Rerata Hasil Belajar	Tuntas	Tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal	Peningkatan
Siklus I	27	76,67	18	9	66,67%	14,81%
Siklus II	27	91,11	22	5	81,48%	

Berdasarkan data pada tabel 1, terjadi peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal peserta didik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik adalah 76,67 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 66,67%. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan, dengan rata-rata nilai mencapai 91,11. Hampir semua peserta didik telah mencapai batas atas nilai KKM, dengan ketuntasan klasikal mencapai 81,48%. Berdasarkan tabel 1, dapat pula dilihat rata-rata hasil belajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 14,81%. Pemanfaatan *game Educaplay* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya Indonesiaku membawa dampak positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui fitur interaktif *Educaplay*, peserta didik dapat belajar sambil bermain, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan *Educaplay* lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Tahap perencanaan dalam siklus I meliputi penyusunan materi pembelajaran, desain *game* edukasi, dan modul ajar berbasis *Educaplay*. Pada tahap pelaksanaan, peserta didik dikenalkan pada platform *Educaplay* dan dilakukan pembelajaran interaktif menggunakan *game* yang relevan dengan materi. Pembelajaran siklus 1 dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Inquiry Learning* serta mengaplikasikan *game Educaplay* dalam pembelajaran. Observasi menunjukkan tingkat partisipasi peserta didik mulai meningkat. Peserta didik

antusias dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Kendala dan kelemahan pada pelaksanaan siklus I yaitu peserta didik belum sepenuhnya terbiasa menggunakan *game Educaplay* sehingga mengalami sedikit kebingungan ketika mengerjakan tugas di *game Educaplay*. Dari hasil refleksi siklus I, ditemukan bahwa rencana pembelajaran tidak sepenuhnya berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Sebagai contoh, peserta didik yang kebingungan memerlukan waktu yang lama dalam mengerjakan sehingga tidak sesuai dengan alokasi waktu yang ada di modul ajar. Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus I, terlihat hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata nilai peserta didik adalah 76,67 dengan tingkat ketuntasan sebesar 66,67%. Dengan demikian, berdasarkan kendala dan kelemahan pada siklus I, maka dilakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus II.

Siklus II dilaksanakan dengan lebih memperhatikan kendala dan kelemahan yang terjadi di siklus I. Pada siklus II menggunakan model *Project Based Learning*. Pada pelaksanaan siklus II peserta didik sudah terbiasa dalam menggunakan *game Educaplay*. Sehingga ketika peserta didik sudah bisa menggunakannya, maka mereka terlihat sangat antusias dalam pembelajaran. Hal ini tentunya dapat meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Hal ini dikarenakan jika peserta didik merasa antusias dan senang maka mereka cenderung belajar dengan sungguh-sungguh. Hasil belajar siklus II menunjukkan rata-rata nilai meningkat menjadi 91,11 dengan tingkat ketuntasan mencapai 81,48%. Observasi juga mencatat peningkatan motivasi dan interaksi peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang melibatkan keaktifan peserta didik dapat meningkatkan pemahamannya terhadap suatu materi sehingga hasil belajarnya juga meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian, pembelajaran menggunakan *game* edukasi berbasis *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi “Keragaman Budaya Indonesiaku”. Hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* interaktif berbasis *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Utami et al., (2023) yang menyatakan bahwa *Educaplay* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik melalui penyampaian informasi visual, verbal, dan interaktif. *Educaplay* memberikan fleksibilitas dalam mendesain *game* yang sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran. Dengan variasi jenis permainan seperti *Froggy Jumps*, *Map Quiz*, *Word Search Puzzle*, dan *Yes or No* peserta didik dapat belajar dengan cara

yang menyenangkan. Hal ini mendukung penguasaan konsep “Keberagaman Budaya Indonesiaku” secara lebih mendalam. Kendala yang ditemui pada siklus I seperti adaptasi dengan *platform* baru berhasil diatasi pada siklus II. Instruksi yang lebih sederhana terbukti efektif dalam mengatasi kendala tersebut. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Fernanda et al., (2024) yang menekankan pentingnya adaptasi media dengan kemampuan peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan masalah dan hasil, terdapat beberapa kesimpulan. Terdapat beberapa kelemahan dalam penelitian ini, yaitu: peserta didik mengalami sedikit kebingungan ketika mengerjakan tugas di *game Educaplay* sehingga proses pembelajaran tidak sesuai dengan yang direncanakan. Kelemahan tersebut diperbaiki pada siklus II. Hasil dari penelitian ini peserta didik menunjukkan kenaikan hasil belajar dari yang sebelumnya memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 76,67 meningkat menjadi 91,11 dengan tingkat ketuntasan mencapai 81,48%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game Educaplay* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada materi keragaman budaya indonesiaku mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pelaksanaan penelitian ini berjalan hanya 2 siklus serta subjek penelitian hanya 27 peserta dalam satu kelas. Peneliti lain yang akan melaksanakan penelitian dengan permasalahan relatif sama diharapkan dapat melanjutkan penelitian untuk mendapatkan temuan yang lebih signifikan. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan variasi lain seperti media pembelajaran interaktif lain yang lebih menarik serta aspek penelitian lainnya, seperti motivasi dan minat peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajeng, Z. R. R., Wulandari, A. P., Amaliya, F., & Fauziyah, N. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay sebagai Alat Bantu Asesmen pada Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Paberasan I. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(1), 21–29. <https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/JIM/article/view/21>
- Ghufron, N. & Risnawita R. (2014). *Gaya Belajar: Kajian Teoritik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indra A. D., Azis A., Dewi. M. W..(2023) *Pendidikan Pancasila Kelas V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Kusuma, W. & Dwitagama, D. (2010) *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Indeks

- M. Rohwati. (2012). Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 75–81. <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2017>
- Masitoh, S. (2023). *Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. Sumedang, Indonesia: Mega Press Nusantara.
- Murba, A., Kinasih, I. R., Aminah, S., Salsabila, T., & Gultom, N. I. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 12854–12860. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10635>
- Nadhila, F., Anna, R., & Ratna, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*. 3(2). <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>
- Rahim, et al.,. (2023). *Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing*. Purbalingga: Eurika Media Aksara.
- Sari, N. K., & Puspita, L. D. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal DIKDAS BANTARA*, 2(1), 57–72. <https://doi.org/10.47466/hikmah.v17i2.198>
- Selfiyanti, S., Yuliasuti, Y., & Razak, N. K. (2024). Peningkatan Hasil Belajar dan Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Enam Benua di Kelas VI SD dengan Penerapan Platform Pembelajaran Interaktif Educaplay. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 656-666. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4850>
- Syarifah, N. D., Damayanti, R., & Dwiyanto, M. (2024). Pemanfaatan Video Animasi dan Games Educaplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Sejarah Pancasila. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 63–71. <https://doi.org/10.69533/1r6yg002>
- Tim Penyusun. (2020) . *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 8 No. 3 .<https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11810>.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9759>.