

ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA SD

Alfina Mutiara Diaz Fernanda¹, Aulia Luthfi Dewi Pramesta², Harsono³, Masduki⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Surakarta

1q200250023@student.ums.ac.id, 2q200250022@student.ums.ac.id,

3har152@ums.ac.id, 4mas175@ums.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using interactive video-based learning media on students' interest in learning mathematics at SDN Wonokerto 1. This study used a quasi-experimental design with two groups: an experimental group that used video media and a control group that used conventional learning methods. Data were collected through pretest and posttest questionnaires to measure students' interest in learning, which were then analyzed using a paired t-test. The results showed that there was no significant difference between the experimental and control groups, both in the pretest ($t(23) = 0.200, p = 0.844$) and posttest ($t(23) = 0.268, p = 0.791$) scores. Although there was a slight increase in learning interest in both groups, the use of video-based learning media did not have a significant impact on students' interest in learning mathematics. These results indicate that other factors such as students' internal motivation, teacher readiness, and duration of video media use need to be considered in order for this media to have a greater impact on learning.

Keywords: Video Learning Media, Video-Based Learning, Student Learning Interest, Interactive Media, Mathematics Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Wonokerto 1. Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen dengan dua kelompok: eksperimen yang menggunakan media video dan kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket pretest dan posttest untuk mengukur minat belajar siswa, yang kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik pada nilai pretest ($t(23) = 0.200, p = 0.844$) maupun posttest ($t(23) = 0.268, p = 0.791$). Meskipun ada sedikit peningkatan minat belajar pada kedua kelompok, penggunaan media pembelajaran berbasis video tidak memberikan dampak signifikan terhadap minat belajar siswa pada matematika. Hasil ini menunjukkan bahwa faktor-faktor lain seperti motivasi internal siswa, kesiapan guru, dan durasi penggunaan media video perlu diperhatikan agar media ini dapat memberikan pengaruh yang lebih besar dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video, Pembelajaran Berbasis Video, Minat Belajar Siswa, Media Interaktif, Pembelajaran Matematika,

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah kunci utama dalam membentuk generasi masa depan yang cerdas dan kompeten. Di tingkat pendidikan dasar, tujuan utama adalah membekali siswa dengan pengetahuan dasar yang kokoh serta keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan dasar adalah matematika, yang sering kali menjadi tantangan bagi banyak siswa. Banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, yang dapat mengurangi minat mereka untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Minat belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (Nurfadhillah et al. 2021), minat belajar siswa yang tinggi mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, yang akhirnya berpengaruh positif terhadap pemahaman materi. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat mengakibatkan siswa tidak fokus

dalam belajar dan kurang memanfaatkan kesempatan untuk berkembang. Faktor yang mempengaruhi minat belajar ini bisa berasal dari dalam diri siswa (motivasi internal) atau dari faktor eksternal, seperti cara guru mengajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Di SDN Wonokerto 1, mata pelajaran matematika sering kali dipandang sebagai pelajaran yang sulit dipahami oleh sebagian besar siswa. Sebagian besar pembelajaran matematika masih dilakukan secara konvensional, dengan penekanan pada ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Pembelajaran yang monoton ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk memahami konsep-konsep yang abstrak dalam matematika.

Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video. Media ini dapat menyajikan materi dengan cara yang

lebih menarik, menggabungkan elemen visual dan audio untuk mempermudah siswa memahami konsep-konsep yang abstrak (Sasmita, Arifuddin, and Mahtari 2020). Video animasi, misalnya, dapat mengilustrasikan situasi yang sulit dibayangkan dengan hanya menggunakan teks atau penjelasan lisan (Panglipur 2023). Dengan demikian, media interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus merangsang minat mereka untuk belajar lebih giat (Hanikah et al. 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk IPA (G.A.P.E. Juniaty, I.B. Putrayasa, and I.G. Margunayasa 2023). Namun, penelitian tentang penggunaan media interaktif dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Wonokerto 1,

khususnya pada kelas V. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan matematika di sekolah dasar

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah video animasi yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran matematika di SDN Wonokerto 1. Pembelajaran dengan media video animasi diharapkan dapat menciptakan suasana yang lebih hidup dan menyenangkan, serta membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam belajar.

Penelitian ini memiliki dua tujuan utama: pertama, untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, dan kedua, untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis video dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam memahami konsep-konsep yang dianggap sulit.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN Wonokerto 1. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen dengan model Posttest Only Design. Penelitian ini dilakukan dengan hanya satu kelompok, yaitu kelas V di SDN Wonokerto 1, yang menjadi subjek penelitian. Kelas ini dipilih karena merupakan kelas yang sedang mengikuti pembelajaran matematika dengan cara yang relatif standar dan belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas V SDN Wonokerto 1, yang jumlahnya sebanyak 25 siswa. Sampel diambil secara purposive sampling, di mana hanya kelas V yang menjadi objek penelitian. Hal ini dikarenakan kelas ini mewakili kondisi umum di sekolah tersebut dan tidak ada variasi lainnya dalam hal metode pengajaran atau media yang digunakan. Dengan demikian, seluruh siswa dalam kelas

ini akan dilibatkan dalam penelitian sebagai peserta.

Untuk mengukur minat belajar siswa, instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar yang terdiri dari 20 pertanyaan yang mengukur empat indikator utama minat belajar: perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, ketertarikan siswa dalam belajar, perasaan senang atau tidak bosan selama pembelajaran, serta keterlibatan siswa dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran lainnya. Angket ini menggunakan skala Likert yang terdiri dari lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Angket ini dibagikan pada dua waktu yang berbeda, yaitu sebelum pembelajaran dimulai (pretest) untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan media interaktif berbasis video, dan setelah pembelajaran selesai (posttest) untuk melihat apakah ada perubahan dalam minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Dengan cara ini, peneliti dapat membandingkan perubahan minat belajar siswa antara sebelum dan setelah penggunaan media interaktif.

Selain angket, penelitian ini juga melibatkan observasi kelas untuk melihat secara langsung bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mencatat apakah ada peningkatan dalam aktivitas siswa, seperti berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dua orang pengamat yang terlatih melakukan observasi selama proses pembelajaran untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan valid dan objektif.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap persiapan yang meliputi pengumpulan data awal mengenai minat belajar siswa melalui angket pretest (Gde et al. 2019). Setelah itu, materi pembelajaran matematika disusun dan disesuaikan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video. Video yang digunakan dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep matematika yang biasanya sulit dipahami oleh siswa, dengan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami.

Setelah persiapan selesai, langkah berikutnya adalah pelaksanaan pembelajaran. Siswa diberi pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis video. Pembelajaran ini dilakukan dengan menggabungkan elemen visual dan audio yang membantu siswa memahami konsep matematika yang lebih abstrak. Dalam pembelajaran ini, siswa juga diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan video, seperti menjawab pertanyaan yang muncul dalam video atau berdiskusi dengan teman-teman sekelas untuk lebih memahami materi yang diajarkan.

Setelah sesi pembelajaran selesai, angket posttest yang serupa dengan angket pretest diberikan kepada siswa. Angket posttest ini digunakan untuk mengukur perubahan dalam minat belajar siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran dengan media interaktif berbasis video. Dengan membandingkan hasil dari pretest dan posttest, peneliti dapat menilai apakah ada peningkatan dalam minat belajar siswa setelah perlakuan.

Data yang dikumpulkan dari angket pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) untuk menguji apakah ada perbedaan yang signifikan dalam

minat belajar siswa (Pagarra et al. 2018). Analisis yang digunakan adalah uji-t untuk sampel berpasangan (paired sample t-test), yang berguna untuk membandingkan rata-rata hasil pretest dan posttest dalam satu kelompok yang sama. Jika nilai signifikansi (p-value) yang diperoleh dari uji-t lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa (Abdullah 2024).

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video dalam meningkatkan minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran matematika. Melalui metode ini, peneliti akan dapat mengevaluasi secara objektif apakah media pembelajaran yang lebih menarik dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran matematika, sehingga pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas V di SDN Wonokerto 1, yang terbagi dalam dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis video dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa nilai pretest kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan. Uji t untuk nilai pretest ($t(23) = 0.200, p = 0.844$) menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat minat belajar yang serupa sebelum diberikan perlakuan. Artinya, kedua kelompok memiliki kondisi awal yang relatif sebanding dalam hal minat belajar sebelum diberikan pembelajaran dengan media berbasis video.

Pada nilai posttest, meskipun terdapat sedikit peningkatan pada kedua kelompok, hasil uji t ($t(23) = 0.268, p = 0.791$) menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok

eksperimen dan kelompok kontrol tidak signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SDN Wonokerto 1.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video tidak menghasilkan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, baik pada nilai pretest maupun posttest. Meskipun media video memiliki potensi untuk menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, dalam konteks penelitian ini, pengaruhnya terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika tidak terbukti signifikan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika sangat kompleks dan tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh faktor internal dan eksternal lainnya. Salah satu faktor penting adalah motivasi internal siswa. Menurut Pratama dan

(Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam 2024), motivasi adalah faktor kunci yang mempengaruhi seberapa besar minat siswa terhadap suatu pelajaran. Dalam hal ini, meskipun media video dapat membuat pembelajaran lebih menarik, tanpa adanya dorongan internal yang kuat untuk belajar matematika, media tersebut mungkin tidak mampu mengubah persepsi siswa terhadap kesulitan pelajaran ini.

Penelitian yang dilakukan oleh (Made et al. 2021) juga mengungkapkan bahwa media berbasis video memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar di beberapa mata pelajaran seperti IPA, terutama karena kemampuan media tersebut untuk menyederhanakan konsep-konsep yang sulit dipahami. Namun, di sisi lain, (Wahidin 2025) berpendapat bahwa keberhasilan media video dalam meningkatkan minat belajar bergantung pada tingkat keterlibatan siswa dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks penelitian ini, meskipun media video digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep matematika yang abstrak, penggunaan video tidak diimbangi

dengan pendekatan pengajaran yang inovatif atau penguatan motivasi belajar siswa. (Nurhikmah et al. 2023) menyatakan bahwa keberhasilan media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media itu sendiri, tetapi juga oleh bagaimana media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran. Di SDN Wonokerto 1, sebagian besar pembelajaran matematika masih dilakukan dengan pendekatan yang konvensional dan mungkin kurang melibatkan siswa dalam cara yang mendalam.

Selain itu, waktu yang tersedia untuk mengakses media video juga menjadi faktor pembatas. Faktualisasi penggunaan media video di luar kelas, di mana siswa dapat menonton video sebagai bagian dari tugas rumah atau pembelajaran mandiri, mungkin tidak optimal karena keterbatasan akses atau fasilitas. Penelitian oleh (Hutasoit et al. 2025) juga menyarankan agar pengajaran berbasis teknologi dilakukan secara konsisten dan terintegrasi dalam proses pembelajaran sehari-hari untuk mencapai hasil yang maksimal.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran,

meskipun menjanjikan, sering kali tidak membawa hasil yang signifikan jika tidak didukung oleh perubahan pola pikir dan strategi pengajaran yang lebih holistik. (Widyawati 2021) mencatat bahwa penggunaan media video dapat efektif dalam meningkatkan minat belajar, namun hanya jika diterapkan dalam konteks yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disertai dengan upaya penguatan motivasi serta peningkatan keterampilan guru dalam mengelola media pembelajaran.

Secara keseluruhan, meskipun penggunaan media video menunjukkan potensi untuk menarik perhatian siswa, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif. Penggunaan teknologi pembelajaran harus didukung dengan motivasi internal siswa, peningkatan kualitas pengajaran, serta integrasi media teknologi dalam setiap aspek pembelajaran yang lebih konsisten.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 25 siswa kelas V di SDN Wonokerto 1, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hasil uji t untuk nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak signifikan, baik sebelum maupun setelah perlakuan.

Meskipun penggunaan media video berpotensi untuk meningkatkan minat belajar, faktor-faktor lain seperti motivasi internal siswa, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi, serta keterbatasan waktu yang diberikan untuk mengakses media video di luar kelas berperan penting dalam menentukan efektivitas penggunaan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran berbasis video membutuhkan pendekatan yang lebih komprehensif dan terintegrasi dalam proses pembelajaran sehari-hari untuk mencapai hasil yang maksimal.

Penelitian ini juga menegaskan pentingnya dukungan terhadap motivasi internal siswa serta keterlibatan aktif guru dalam menggunakan teknologi secara efektif dalam kelas. Oleh karena itu, untuk

meningkatkan minat belajar siswa, diperlukan pendekatan yang lebih holistik, yang menggabungkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan metode pengajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Penelitian lebih lanjut yang mempertimbangkan faktor-faktor seperti durasi penggunaan media, pelatihan guru, serta motivasi siswa di luar kelas diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas penggunaan media berbasis video dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Mufida. 2024. "PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR." *Jurnal Pendidikan Guru Madrasan Ibtidaiyah* 4(1).
- G.A.P.E. Juniati, I.B. Putrayasa, and I.G. Margunayasa. 2023. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berorientasi Wana Kertha Loka Bali Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar." *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 7(1):94–106. doi: 10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2018.
- Gde, I. Putu, Caesar Renddy, Anak Agung, Gede Agung, Jurusan Ilmu, and Pendidikan Psikologi. 2019. "PENGEMBANGAN E-

- KOMIK DENGAN MODEL ADDIE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR TENTANG PERJUANGAN PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA." *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* 7:48–59.
- Hanikah, Hanikah, Aiman Faiz, Prabawati Nurhabibah, and Mitia Arizka Wardani. 2022. "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4):7352–59. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3503.
- Hutasoit, Gofi Haryobel, Siti Mutia, Uswatun Hasannah, and Riwana Simarmata. 2025. "Integrasi Teknologi Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika SD Berbasis Kurikulum Merdeka." *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2. doi: <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i3.1843>.
- Made, I., Mahendra Saputra, Ida Bagus, and Surya Manuaba. 2021. "Media Video Animasi Berbasis Project Dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5(1):10–16.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. 2021. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3(2):243–55.
- Nurhikmah, Aisyah, Hasnah Putri Madianti, Putri Aiko Azzahra, and Arita Marini. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2(3):442.
- Pagarra, Hamzah, Nur Abidah Idrus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar, Mata Pelajaran, and Ilmu Pengetahuan. 2018. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar."
- Panglipur, Indah Rahayu. 2023. "Analisis Gaya Belajar Dan Kemampuan Literasi Matematika Pada Tuna Rungu." *Math-Edu: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika* 8(1):37–46.
- Sasmita, F. D., M. Arifuddin, and S. Mahtari. 2020. "Analisis Kebutuhan Modul Digital Bermuatan Literasi Sains Pada Mata Pelajaran Fisika." *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF)* 4:51–56.
- Wahidin. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Ilmiah Edukatif* 11:285–95. doi: <https://doi.org/10.37567/jie.v11i1.3720>.
- Widyawati, Ani. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Melalui Media Video Kelas IV SD Karangkidul Semarang." *Jurnal Didaktis Indonesia* 1(1):13–22.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. 2024. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2(3):61–68. doi: 10.59246/alfihris.v2i3.843.