

PELATIHAN MICROSOFT SWAY PADA KELOMPOK GURU SMP AL-QALAMSWAY

Erlando Doni Sirait¹, Dwi Dani Apriyani², Fauzan Natsir³
^{1,2,3}) Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI
e-mail: erlandodoni19@gmail.com

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran interaktif di SMP Al-Qalam. Microsoft Sway memungkinkan guru untuk menyusun materi secara lebih menarik dan dinamis, sehingga dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih efektif. Melalui pelatihan ini, para guru diajarkan cara membuat presentasi berbasis web, menambahkan multimedia, dan mengintegrasikan berbagai sumber informasi. Hasil dari pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Pelatihan, Microsoft Sway, Guru, Pembelajaran Interaktif, SMP Al-Qalam, Teknologi Pendidikan.

Abstract

This training aims to improve teachers' skills in using Microsoft Sway as an interactive learning medium at SMP Al-Qalam. Microsoft Sway enables teachers to organize materials more attractively and dynamically, thus facilitating a more effective teaching and learning process. Through this training, teachers are taught how to create web-based presentations, add multimedia, and integrate various information sources. The outcomes of this training are expected to enhance teachers' ability to utilize technology to support classroom learning.

Keywords: Training, Microsoft Sway, Teachers, Interactive Learning, SMP Al-Qalam, Educational Technology.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mengubah tatanan pembelajaran di seluruh dunia secara signifikan. Pemerintah terpaksa mengeluarkan peraturan untuk mengalihkan konsep pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring atau online (Susanti et al., 2022). Transformasi pembelajaran jarak jauh yang diimplementasikan saat ini dianggap sebagai jawaban responsif terhadap penutupan sekolah di masa pandemi (Amelia & Islamy, 2022a). Namun, pembelajaran daring yang dilakukan selama pandemi dapat menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang belum terbiasa menggunakan sistem pembelajaran daring.

Di SMP Al-Qalam, sebagian besar guru terbiasa dengan metode pengajaran konvensional yang melibatkan tatap muka langsung di kelas. Ketika pembelajaran harus beralih ke daring, banyak guru mengalami kesulitan dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Keterbatasan dalam penguasaan alat-alat digital menjadi hambatan utama dalam menjalankan PJJ yang efektif. Pada masa pandemi, sekolah-sekolah di Indonesia termasuk SMP Al-Qalam dihadapkan pada tantangan untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa tetap memperoleh pengetahuan dan keterampilan tanpa tatap muka langsung. Pelatihan ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis blended learning dalam meningkatkan keterampilan literasi sains siswa SMP Al-Qalam.

Proses pembelajaran jarak jauh memerlukan persiapan yang matang, baik dari sisi guru maupun siswa. Pembelajaran jarak jauh menuntut guru untuk terampil mengembangkan materi dan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik (Twining, 2022). Selain itu, siswa juga harus memiliki kemampuan dan motivasi yang tinggi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran daring. Untuk mengatasi permasalahan di SMP Al-Qalam, tim pengabdian akan memberikan pelatihan penyusunan desain pembelajaran online multiplatform bagi guru (Amelia & Islamy, 2022b).

Pembelajaran daring menuntut guru untuk menguasai berbagai teknologi digital dan alat pembelajaran berbasis internet. Hal ini sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 719/P/2020 yang menerangkan kurikulum yang direkomendasikan pada masa darurat COVID-19 dan melaksanakan sistem pendidikan yang bersifat fleksibel dan menggunakan berbagai teknologi

(Simangunsong et al., 2022). Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran daring adalah Microsoft Sway. Sway adalah aplikasi presentasi online canggih yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi interaktif, laporan, dan cerita digital yang menarik.

Pelatihan Microsoft Sway dilaksanakan sebagai upaya untuk membantu guru-guru di SMP Al-Qalam beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran jarak jauh selama pandemi. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan dapat membuat presentasi online yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Microsoft Sway juga memberikan fleksibilitas dalam menyusun materi pembelajaran yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik di komputer maupun ponsel pintar. Ini sangat relevan dengan kondisi pandemi, di mana siswa sering kali mengandalkan perangkat pribadi untuk mengakses materi pembelajaran.

Microsoft Sway merupakan aplikasi presentasi interaktif yang dapat digunakan untuk membuat konten digital seperti laporan, presentasi, dan lain-lain. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran daring karena memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Ramadhana & Hadi, 2021). Melalui pelatihan penggunaan Microsoft Sway, diharapkan dapat membantu guru untuk menciptakan konten pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran daring.

Proses pembelajaran jarak jauh memerlukan persiapan yang matang, baik dari sisi guru maupun siswa. Pembelajaran jarak jauh menuntut guru untuk terampil mengembangkan materi dan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan menarik (Amelia & Islamy, 2022) (Twiningsih, 2022). Selain itu, siswa juga harus memiliki kemampuan dan motivasi yang tinggi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran daring. Untuk mengatasi permasalahan di SMP Al-Qalam, tim pengabdian akan memberikan pelatihan penyusunan desain pembelajaran online multiplatform bagi guru (Amelia & Islamy, 2022).

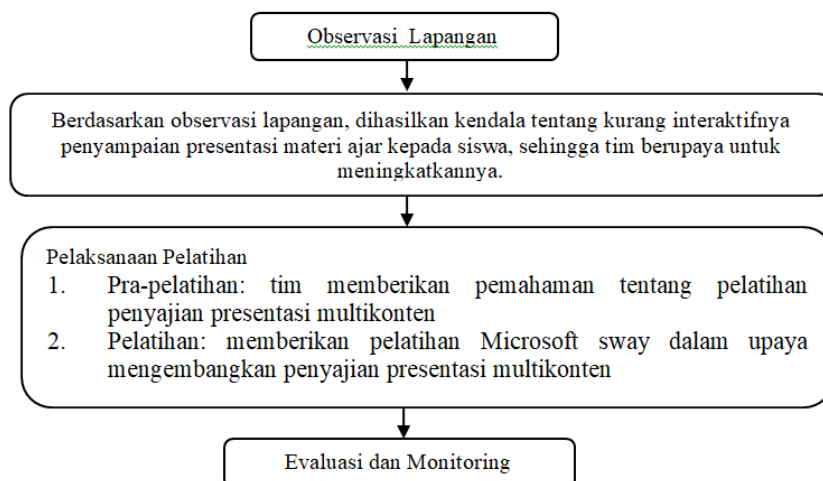
Dengan penguasaan Microsoft Sway, guru-guru SMP Al-Qalam diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran jarak jauh, sehingga siswa tetap mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna meskipun dalam keterbatasan fisik akibat pandemi.

METODE

Dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM), metode kaji tindak partisipatif digunakan untuk memastikan bahwa seluruh proses pengabdian melibatkan partisipasi aktif dari masyarakat setempat, terutama para peserta yang menjadi sasaran program. Metode ini menekankan pada kolaborasi antara tim pengabdian dan masyarakat dalam memahami, menganalisis, dan mengatasi masalah-masalah yang dihadapi. Menurut (Iqbal et al., 2007) bahwa kaji tindak harus mencerminkan konsep strategi pengujian, perbaikan dan pengembangan metode dalam rangka memperbaiki situasi dan kondisi permasalahan tertentu yang dinilai tidak optimal.

Kegiatan ini dilakukan dengan tindakan serta keikutsertaan masyarakat didalamnya. Sesuai pendapat (Iqbal et al., 2007) bahwa kaji tindak partisipatif ialah kerjasama antara peneliti dengan "pemilik masalah" merupakan hal penting yang harus dilakukan. Hubungan yang saling menguntungkan antara peneliti dengan masyarakat ialah adanya masalah yang harus diselesaikan dengan cara terampil, adanya pengalaman serta kemampuan sehingga proses tersebut dapat dikembangkan dan mencapai tujuannya. Adanya kesadaran dari masyarakat akan permasalahan yang harus diselesaikan serta semangat guna mencari solusi lain yang lebih efektif melalui pendekatan kaji tindak.

Pada kenyataannya kegiatan ini dilakukan oleh tim PKM sebagai fasilitator dan pelaksana melakukan kegiatan PKM sesuai kesepakatan dengan mitra yaitu SMP Al-Qalam melalui tahapan yang direncanakan. Ini untuk memberikan petunjuk pelaksanaan PKM agar lebih terarah dan efektif.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Dikarenakan adanya pandemic virus covid-19 sehingga kami sebagai tim melakukan perubahan pada tata pelaksanaan kegiatan serta menetapkan protokol kesehatan. Kami berupaya untuk tetap dapat menyampaikan materi dengan maksimal namun menyesuaikan dengan keadaan saat ini, maka dengan kesepakatan kepala sekolah kami melakukan kegiatan ini secara daring. Kami selaku tim memahami keadaan yang menjadi kendala mitra sehingga kami berupaya membuat video pengenalan Microsoft sway dalam upaya mengembangkan penyajian presentasi multikonten semudah mungkin untuk dipahami dengan memberikan video melalui aplikasi WhatsApp sehingga mampu dipelajari secara berulang oleh mitra dan kami berupaya memberikan pemahaman kepada mitra jika ada yang ingin ditanyakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Microsoft Sway yang dilaksanakan pada kelompok guru SMP Al-Qalam memberikan berbagai hasil positif yang mendukung peningkatan kemampuan para guru dalam menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari pelaksanaan kegiatan tersebut:

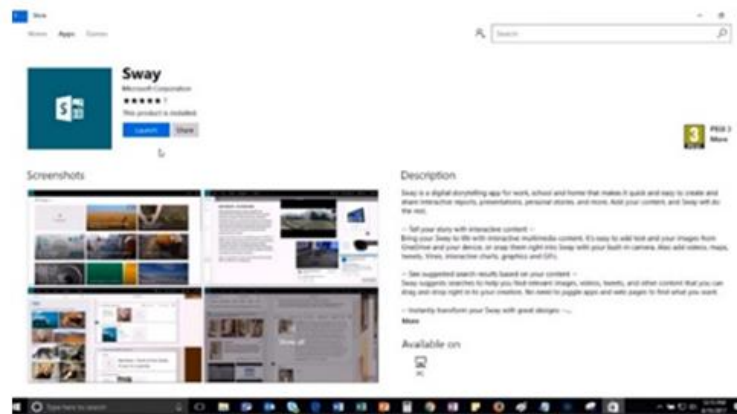
Peningkatan Pemahaman tentang Microsoft Sway

Sebelum pelatihan, sebagian besar guru di SMP Al-Qalam tidak familiar dengan Microsoft Sway sebagai alat presentasi digital. Setelah pelatihan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa sekitar 80% peserta merasa lebih percaya diri menggunakan Microsoft Sway untuk membuat presentasi interaktif. Hal ini ditunjukkan melalui survei kepuasan yang diisi oleh para peserta setelah pelatihan, di mana mayoritas menyatakan bahwa materi pelatihan mudah dipahami dan aplikasi Sway dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran daring.

Peningkatan pemahaman ini disebabkan oleh metode pelatihan yang interaktif dan praktik langsung yang diberikan kepada peserta. Penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan para guru untuk mencoba langsung fitur-fitur Microsoft Sway, yang membantu mereka menguasai alat ini dengan lebih cepat. Selain itu, dengan metode kaji tindak partisipatif, guru terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalah yang mereka hadapi. Pelatihan ini juga memfasilitasi pertukaran pengalaman dan berbagi praktik terbaik di antara para guru. Dalam sesi-sesi pelatihan, terdapat sesi diskusi yang memungkinkan para guru saling belajar dari pengalaman mengajar masing-masing. Dengan begitu, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dapat segera diterapkan di dalam kelas (Ali & Anggo, 2018).

Peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti Microsoft Sway merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Pramusinta & Ummah, 2023). Dengan kemampuan guru yang semakin baik dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif dan antusias dalam proses belajar mengajar (Siahaan et al., 2022). Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar, seperti memudahkan penyampaian materi, memfasilitasi kolaborasi, dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Nurhidayat et al., 2022). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang

menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.



Gambar 2. Instalasi Microsoft Sway

Kemampuan Membuat Presentasi Interaktif

Salah satu hasil yang signifikan dari pelatihan ini adalah kemampuan guru untuk membuat presentasi yang lebih interaktif. Sebelum pelatihan, sebagian besar presentasi yang dibuat guru bersifat statis dengan menggunakan PowerPoint. Setelah pelatihan, guru mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti video, gambar, dan teks secara lebih dinamis dalam presentasi mereka menggunakan Microsoft Sway.

Hasil ini menunjukkan bahwa Microsoft Sway menawarkan kemudahan dan fleksibilitas bagi guru untuk membuat konten pembelajaran yang lebih menarik. Kemampuan untuk menambahkan berbagai media secara langsung ke dalam presentasi membantu guru menciptakan materi pembelajaran yang dapat lebih menarik perhatian siswa, terutama dalam pembelajaran daring. Ini juga mendukung efektivitas pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19, di mana interaksi visual menjadi lebih penting.

Penggunaan Microsoft Sway sebagai media pembelajaran memiliki keuntungan, seperti kemudahan penggunaan, kemampuan untuk menggabungkan beragam konten multimedia, dan kemudahan berbagi dengan siswa (Simbolon et al., 2021). Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan multimedia, termasuk animasi dan video, dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Pangemanan et al., 2023). Hasil ini menunjukkan bahwa Microsoft Sway dapat menjadi alat yang berguna bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan kemampuan untuk menggabungkan berbagai jenis konten secara langsung, guru dapat membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Dewi & Haryanto, 2019).



Gambar 3. Membuat akun Microsoft Sway

Peningkatan Motivasi Guru dalam Pembelajaran Daring

Salah satu aspek penting yang muncul dari pelatihan ini adalah peningkatan motivasi para guru untuk beradaptasi dengan teknologi dalam pembelajaran daring. Beberapa guru yang sebelumnya

ragu atau kurang percaya diri dalam memanfaatkan teknologi digital, kini lebih terbuka untuk mencoba alat-alat baru dan berinovasi dalam pengajaran. Peningkatan motivasi ini berkaitan erat dengan pendekatan partisipatif yang diterapkan selama pelatihan. Guru merasa terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk menerapkan pengetahuan baru yang mereka peroleh. Pengalaman langsung dalam membuat presentasi dengan Sway juga membantu mereka melihat manfaat nyata dari penggunaan teknologi ini dalam konteks kelas online.

Hambatan dan Tantangan yang Dihadapi

Meskipun pelatihan ini memberikan hasil positif, terdapat beberapa hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh para guru. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti akses internet yang kurang stabil. Selain itu, beberapa guru yang kurang terbiasa dengan teknologi memerlukan waktu lebih lama untuk memahami dan mengoperasikan Microsoft Sway secara maksimal. Kendala ini menunjukkan bahwa meskipun pelatihan dapat memberikan keterampilan baru kepada guru, faktor eksternal seperti infrastruktur teknologi juga berperan penting dalam keberhasilan implementasi. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan tambahan, seperti bimbingan lanjutan atau peningkatan fasilitas teknologi di sekolah, untuk memastikan penggunaan Microsoft Sway dan teknologi digital lainnya dapat berjalan lancar.

Implementasi dalam Pembelajaran

Setelah pelatihan, beberapa guru mulai menerapkan Microsoft Sway dalam pembelajaran daring mereka. Guru melaporkan bahwa siswa lebih tertarik pada materi yang disampaikan menggunakan Sway, karena presentasi yang dihasilkan lebih visual dan interaktif. Guru juga dapat membagikan presentasi dengan mudah melalui tautan, sehingga memudahkan siswa mengakses materi kapan saja dan di mana saja. Implementasi ini menunjukkan bahwa Microsoft Sway berhasil digunakan oleh guru dalam konteks nyata pembelajaran daring. Kemudahan akses dan penggunaan fitur-fitur interaktif memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, kemampuan untuk menyimpan dan membagikan presentasi secara online membuat proses distribusi materi lebih efisien, terutama dalam kondisi pandemi di mana interaksi langsung terbatas.

Pelatihan Microsoft Sway pada kelompok guru SMP Al-Qalam berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Meskipun terdapat beberapa hambatan teknis, secara umum pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap keterampilan guru dalam menggunakan teknologi digital, khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. Partisipasi aktif dari para guru dan pendekatan kaji tindak partisipatif menjadi kunci keberhasilan pelatihan ini.

SIMPULAN

Pelatihan Microsoft Sway pada kelompok guru SMP Al-Qalam memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Para guru mampu memahami cara memanfaatkan Microsoft Sway untuk membuat presentasi yang interaktif, menarik, dan kaya multimedia. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, membantu siswa lebih mudah memahami materi, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pelatihan ini juga berhasil membangun kesadaran akan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran di era digital.

SARAN

Disarankan untuk mengadakan pelatihan lanjutan, sehingga para guru dapat mendalami dan memaksimalkan potensi fitur Microsoft Sway. Para guru dianjurkan untuk secara konsisten menerapkan Microsoft Sway dalam kegiatan belajar mengajar, agar hasil pelatihan dapat diaplikasikan secara optimal. Sekolah diharapkan memberikan dukungan teknis yang memadai, seperti penyediaan perangkat teknologi dan jaringan internet yang stabil, untuk memaksimalkan penggunaan Microsoft Sway. Diperlukan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan Microsoft Sway oleh guru di kelas untuk memastikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat dalam pelaksanaan pelatihan ini, terutama kepada pihak sekolah SMP Al-Qalam yang telah menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan. Terima kasih juga kepada para peserta pelatihan, para guru yang antusias mengikuti pelatihan ini, serta kepada instruktur yang telah membagikan ilmu

dan pengalamannya. Semoga hasil dari pelatihan ini dapat bermanfaat dan mendukung proses pembelajaran yang lebih baik di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, N., & Anggo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis MindManager Konsep Struktur dan Fungsi Organ Tumbuhan pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(1), 6. <https://doi.org/10.24114/jpb.v8i1.11219>
- Amelia, R., & Islamy, M. I. (2022a). Pelatihan Penyusunan Desain Pembelajaran Online Multiplatform bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Kelas Atas pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Research on Community Engagement*, 3(2), 60–64. <https://doi.org/10.18860/jrce.v3i2.15792>
- Amelia, R., & Islamy, M. I. (2022b). Pelatihan Penyusunan Desain Pembelajaran Online Multiplatform bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Kelas Atas pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Research on Community Engagement*, 3(2), 60–64. <https://doi.org/10.18860/jrce.v3i2.15792>
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Iqbal, M., Basuno, E., & Budhi, G. S. (2007). Esensi dan Urgensi Kaji Tindak Partisipatif dalam Pemberdayaan Masyarakat Perdesaan Berbasis Sumberdaya Pertanian. *Forum Penelitian Agro Ekonomi*, 25(2), 73–88.
- Nurhidayat, E., Herdiawan, R. D., & Rofi'i, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi di SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon. *Papanda Journal of Community Service*, 1(1), 27–31. <https://doi.org/10.56916/pjcs.v1i1.71>
- Pangemanan, L. M. W., Warouw, Z. W. M., & Dungus, F. (2023). VIDEO ANIMASI BERBASIS PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI TEKANAN ZAT DAN PENERAPANNYA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2). <https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.370>
- Pramusinta, Y., & Ummah, A. N. R. (2023). Peningkatan kreativitas guru sekolah dasar melalui pelatihan pembuatan e book. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 6(1), 27–36. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v6i1.18757>
- Ramadhana, R., & Hadi, A. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Berbasis E-Learning Berbantuan LKPD Elektronik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 380–389. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1778>
- Siahaan, M. M., Sijabat, A., Sinaga, C. V. R., Siahaan, T. M., Sianipar, H. F., & Siahaan, S. (2022). UTILIZATION OF DIGITAL PLATFORMS IN CREATING INDEPENDENT LEARNING DURING THE COVID-19 PANDEMIC. *Abdimas Galuh*, 4(1), 173. <https://doi.org/10.25157/ag.v4i1.6971>
- Simangunsong, A. R., Rakhmawati, F., & Nuh, M. (2022). PENGEMBANGAN STRATEGI BLENDED LEARNING BERBASIS CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL). *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 11(2), 137. <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i2.12593>
- Simbolon, D. H., Perangin, R. H., & Sebayang, K. (2021). PENERAPAN LMS (LEARNING MANAGEMENT SYSTEM) MOODLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS TINGGI MAHASISWA DI UNIVERSITAS QUALITY. *JURNAL CURERE*, 5(2), 92. <https://doi.org/10.36764/jc.v5i2.658>
- Susanti, I., Adi, P. N., Oktaga, A. T., Nurdianto, K., & Aditya, G. (2022). Pelatihan Penyusunan Buku Ajar Bahasa Inggris Berformat e-Pub dengan Aplikasi Book Creator. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 5–15. <https://doi.org/10.54066/abdimas.v1i2.228>
- Twiningsih, A. (2022). Penggunaan Media Si Pagar Air Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Sains di Masa Pandemi. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2267–2274. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2454>