

PERSEPSI GURU TERHADAP PENGGUNAAN AYU APPS DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Hamidah Mat^{1,*}, Azleen Fazlia Abu Kassim², Farrah Wahilda Khirluddin³, Kamariah Zailan⁴, Muhammad Suffi Yusof⁵, Nur Shafiqah Nadhira Ahmad Puad⁶, Savina A. Saiman⁷, and Yang Rizal Ahmad⁸

¹Sekolah Kebangsaan Senawang, Seremban, Malaysia

²SMK Pendeta Za'ba, Seremban, Malaysia

³SMK Gunung Rapat, Ipoh, Malaysia

⁴SMA Persekutuan Labu, Seremban, Malaysia

⁵Sekolah Kebangsaan Pangkalan TLDM, Lumut, Malaysia

⁶SK Tampulan, Kota Kinabalu, Malaysia

⁷SMK Seri Budiman, Gerik, Malaysia

⁸SMK Datuk Awang Jabar, Marang, Malaysia

*Correspondence: hamidah22605@gmail.com; 0193022605.

Abstrak

Arus globalisasi membentuk hala tuju baharu dunia pendidikan. Penerapan teknologi dan aplikasi kini sudah terbuka luas bagi semua peringkat pendidikan. Kini, kehidupan endemik ini seolah-olah mendesak masyarakat dunia termasuklah Malaysia ke aras penggunaan teknologi dan pendigitalan bahan secara menyeluruh. Tidak hairanlah kini para akademik sedang bergasak minda dan jiwa bagi meningkatkan kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dan pendigitalan bahan. Generasi kini merupakan pelajar yang mudah menerima perubahan dan lebih terbuka. Oleh kerana bahan bercetak kurang diminati dan tiada sambutan maka, konsep pendigitalan ini sesuai disediakan kepada pelajar generasi sekarang. Penyelidikan ini bertujuan mengkaji persepsi guru terhadap aplikasi Akademi Youtuber (aplikasi AYU) membantu dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran serta menjasi rujukan kepada warga pendidik dan juga ibu bapa. Kaedah tinjauan menggunakan sampel seramai 212 orang guru dari Malaysia untuk menilai kebolehgunaan aplikasi Akademi Youtuber yang dibangunkan. Hasil dapatan kajian berdasarkan peratusan min persepsi guru (98.7 peratus), bahawa aplikasi AYU adalah sesuai untuk pembangunan kebolehan pembelajaran sendiri dan boleh diakses dengan mudah oleh pelajar, ibu bapa dan pengajar. Kemudahan capaian di hujung jari lebih menarik minat merteka untuk mengeksplorasi dengan lebih mudah dan cepat.

Kata kunci: *Aplikasi AYU, teknologi, kemahiran pembelajaran sendiri, mudah diakses*

PENGENALAN

Pembelajaran dalam talian ditakrifkan sebagai aktiviti pendidikan di mana arahan dan kandungan disampaikan melalui Internet dan melalui teknologi-teknologi baharu. Pembelajaran dalam talian menggunakan internet sebagai modaliti penyampaian untuk menawarkan pengalaman pembelajaran berfokuskan pelajar yang direka dengan teliti, berkualiti, dibina berdasarkan amalan terbaik yang terbukti yang mewujudkan interaksi berkesan antara pelajar, rakan sebaya, pengajar dan kandungan. Dalam persekitaran ini, pelajar boleh berada di mana-mana sahaja (berdikari) untuk belajar dan berinteraksi dengan pengajar dan pelajar lain (Singh & Thurman, 2019). Pembelajaran dalam talian menjadikan proses pengajaran-pembelajaran lebih berpusatkan pelajar, lebih inovatif dan lebih fleksibel.

Selain itu, pembelajaran dalam talian yang semakin pesat menjadi sebahagian daripada sistem pendidikan di seluruh dunia. Covid-19 telah membawa perubahan drastik dalam sistem pendidikan bukan sahaja di Malaysia malah di seluruh dunia. Norma baharu yang dicipta oleh gangguan wabak Covid-19 ini telah mempercepatkan langkah ke arah pengajaran dan pembelajaran dalam talian. Senario semasa telah melibatkan peralihan pedagogi yang pesat daripada sesi kelas tradisional kepada dalam talian, arahan peribadi kepada maya, dan seminar kepada webinar (Mishra et al., 2020).

Tambahan pula, pembelajaran dalam talian memerlukan infrastruktur dan platform teknologi yang sesuai dan aplikasi Perisian (Apps) digunakan secara meluas dalam persekitaran media digital (Light et al., 2018). Oleh itu, Akademi Youtuber Malaysia membangunkan aplikasi Academy Youtuber Application (AYU Apps) sebagai pelengkap kepada pembelajaran digital dan ia juga sesuai untuk pembangunan kebolehan pembelajaran sendiri yang boleh diakses dengan mudah oleh pelajar, ibu bapa, dan pengajar.

Platform aplikasi perisian berasaskan web ini semakin popular di kalangan pengguna internet. Ia adalah tapak transformasi yang merentasi banyak domain termasuk bidang pendidikan. Salah satu alat telekomunikasi ialah menggunakan sistem operasi android yang boleh membangunkan sistem pembelajaran mudah alih seperti telefon bimbit, komputer riba, PDA, dan tablet dalam pengajaran dan pembelajaran. Keperluan untuk mendapatkan maklumat ini telah membawa perubahan strategi dalam proses pembelajaran (Efriyanti & Annas, 2020). Dengan menggunakan aplikasi perisian (aplikasi), bahan pembelajaran boleh diakses oleh pelajar pada bila-bila masa dan di mana sahaja. Selain itu, ia menjadikan proses penyampaian pengajaran dan pembelajaran lebih mudah, dan lebih menarik untuk dipelajari (Hendrawan, 2018; Martha et al., 2018) serta memberikan pengalaman pembelajaran yang aktif kepada pelajar (Sefriani et al., 2021).

Justeru itu, sistem pendidikan abad ke-21 menekankan pengajaran yang boleh diakses pada setiap masa tanpa mengira masa dan tempat (Mat et al., 2022),

penggunaan *AYU Apps* ini secara tidak langsung dapat meningkatkan keupayaan guru dalam proses penyampaian maklumat, meningkatkan kefahaman sendiri semasa ulangkaji dalam kalangan pelajar dan bimbingan kepada pengguna lain seperti ibubapa dalam membantu mereka memahami kandungan pembelajaran berdasarkan DSKP yang disediakan.

Penggunaan pembelajaran dalam talian sememangnya lebih mudah digunakan berbanding pembelajaran tradisional. Pembelajaran dalam talian merupakan strategi pembelajaran elektronik dan digital di mana pendidik dan pelajar tidak perlu berkomunikasi secara bersemuka (Abd. Kadir, 2016). Pembelajaran dalam talian bagi pengajaran dan pembelajaran amat penting seiring dengan kemajuan dunia pendidikan moden. Tambahan pula, kandungan pembelajaran juga lebih mudah dilayari dengan pantas dalam masa yang singkat dan tanpa sempadan, malah ia juga mempunyai pelbagai sumber rujukan yang merangkumi daya tarikan yang menarik dari segi penggunaan multimedia dan grafik. (Nilavani, 2021).

Bagaimanapun, dari sudut lain, menurut Ehwan Ngadi (2020), kesan pelaksanaan pembelajaran dalam talian ialah pengurusan emosi. Peringkat awal Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) nampaknya memberi 'rahmat' kepada pelajar kerana tidak perlu hadir ke sekolah dan menjalani aktiviti Pengajaran dan Pemudah Cara (PdPc) harian. Bagaimanapun, tempoh PKP adalah panjang, dan meneruskan Perintah Kawalan Pergerakan Bersyarat (PKPB) selama empat minggu membuatkan pelajar mula berasa bosan dan terkurung di rumah. Pelajar tidak dapat bertemu rakan sebaya, bermain dan berbual dengan rakan di sekolah, atau menjalani aktiviti kokurikulum. Ini mengakibatkan emosi pelajar mula mengalami ketidakstabilan. Menurut sumber Bernama, susulan penutupan sekolah dan pusat pengajian tinggi yang dilanjutkan mengikut arahan Pergerakan Perintah Kawalan (PKP) sehingga 14 April, memberi cabaran baharu kepada warga pendidik untuk memastikan pelajar mereka terus belajar. Guru dan pensyarah cuba menggunakan media sosial seperti *WhatsApp* dan *Telegram* sebaik mungkin untuk menyampaikan pelbagai maklumat, arahan dan latihan. Semua ini bagi memastikan pembelajaran pelajar kekal lancar walaupun tidak berada di dalam kelas dan bilik kuliah. (Nur Farhana & Nurul Jannah, 2021).

Oleh itu, *AYU Apps* memudahkan semua guru dan pendidik dari tadika, sekolah rendah dan sekolah menengah hingga prauniversiti untuk mencari video akademik bagi PdPc hanya di hujung jari mereka. Malah, ia memudahkan pelajar untuk belajar dan mengulang kaji pelajaran berdasarkan video yang terdapat di *AYU Apps*.

OBJEKTIF KAJIAN

Penyelidikan ini adalah mengkajian bagaimana keberkesanan gabung jalin *AYU Apps* ke dalam bilik darjah di Malaysia terhadap kualiti pengajaran dan hasil pembelajaran murid. Ini memberikan dapatan yang sangat jitu kepada persoalan berikut: 1) umur pengajar, jantina, dan tahun kepakaran dalam bidang tersebut; 2) Guru di Malaysia memperoleh manfaat daripada tinjauan yang mengukur sejauh mana keberkesanan *AYU Apps* digunakan di dalam bilik darjah.

KAEDAH KAJIAN

Rekabentuk kajian ini adalah berbentuk kuantitatif. Kuantitatif adalah satu proses penyelidikan yang melibatkan pengumpulan data berupa angka untuk dianalisis mengikut fokus kajian. Pengkaji telah memilih kajian kuantitatif deskriptif yang akan mengumpulkan maklumat mengenai demografi responden kajian, dan persepsi guru untuk setiap item dalam penilaian untuk keberkesanan pembangunan *AYU Apps*. Oleh itu, bagi menjawab persoalan kajian, pengkaji memilih untuk menggunakan borang soal selidik. Sampel kajian terdiri daripada 212 orang guru dari Malaysia Barat untuk melihat keberkesanan *AYU Apps* yang telah dibangunkan. Pengkaji memilih Malaysia Barat atas keperluan pengkaji untuk meninjau persepsi guru mengenai *AYU Apps*. Prosedur menganalisis data bermula dengan mengedarkan borang soal selidik dengan menggunakan kaedah atas talian bagi memudahkan proses ini berlaku. Responden perlu menjawab soal selidik mengikut turutan yang terbahagi kepada bahagian A iaitu demografi responden, bahagian B iaitu tinjauan persepsi guru untuk setiap item dalam penilaian untuk keberkesanan pembangunan *AYU Apps*. Responden juga dijelaskan bahawa maklumat mengenai diri mereka tidak didedahkan kepada orang lain.

Selain daripada itu, kajian ini menggunakan instrumen borang soal selidik untuk membantu mendapatkan data. Pengkaji menggunakan instrumen soal selidik yang merupakan sebuah bentuk kajian yang paling mudah dan selalu digunakan. Namun demikian, perlu diingat bahawa segala jawapan soal selidik yang merangkumi maklumat responden perlulah dirahsiakan. Hal ini dilakukan agar dapat memberikan jaminan kepada responden untuk menjawab soalan tanpa ragu-ragu jika maklumat mereka didedahkan kepada orang lain. Soalan yang diajukan dalam soal selidik haruslah berupa soalan tertutup bagi memudahkan proses menganalisis oleh pengkaji, manakala responden pula mudah untuk menjawab soalan tersebut. Pengkaji yang bertanggungjawab dalam menyediakan borang soal selidik. Berdasarkan kepada penyediaan borang, pengkaji memasukkan beberapa soalan dan dibahagikan kepada bahagian A iaitu demografi responden, bahagian B untuk meninjau persepsi guru mengenai *AYU Apps*.

Bukan itu sahaja, pengkaji juga telah menjalankan ujian awal, atau kajian rintis, dengan subset mewakili populasi yang akan menjadi subjek kajian utama sebelum kajian utama dijalankan. Oleh itu, pengkaji telah mengedarkan borang soal selidik kepada seramai sepuluh orang guru di negeri Negeri Sembilan. Tujuan mengambil

langkah ini adalah untuk menentukan sama ada soalan itu mempunyai rangka kerja yang kukuh atau sama ada terdapat mana-mana bidang yang boleh diperkukuh. Sebaik sahaja pengkaji menerima maklum balas responden, pengkaji akan mengumpulkan borang untuk digunakan untuk analisis data. Menurut Pranatawijaya et al. (2019), salah satu proses yang paling penting dalam proses menjalankan kajian tinjauan ialah pengumpulan data. Langkah ini membolehkan pengkaji mendapatkan maklumat yang diperlukan yang selaras dengan tajuk kajian.

DAPATAN KAJIAN

AYU Apps dibangunkan untuk menggalakkan proses pengajaran dan pembelajaran dan menyokong pendidikan abad ke-21. Aplikasi ini dibina untuk memudahkan proses pengajaran untuk guru bagi penambahan baik kefahaman pelajar. Pelajar boleh menggunakan aplikasi ini sebagai rujukan untuk sesi pembelajaran sendiri dalam keselesaan rumah mereka. Jadual 1.1 menunjukkan peratusan Persepsi Guru untuk Setiap Item dalam Penilaian untuk Keberkesanan Pembangunan *AYU Apps*.

Jadual 1.1

Persepsi Guru untuk Setiap Item dalam Penilaian untuk Keberkesanan Pembangunan AYU Apps.

Bil	Item	Peratusan Persepsi Guru
1	Kandungan <i>AYU Apps</i> membantu guru dalam sesi pengajaran dan pembelajaran	98.1%
2	<i>AYU Apps</i> meliputi segala mata pelajaran dari pra-sekolah hingga pra-Universiti	99.5%
3	Video dalam <i>AYU Apps</i> membantu saya menerangkan konsep mata pelajaran	99.5%
4	Video dalam <i>AYU Apps</i> membuatkan aktiviti pengajaran dan pembelajaran lebih menarik	99.5%
5	Grafik video dalam <i>AYU Apps</i> menambah baik kefahaman pelajar saya	99.5%
6	<i>AYU Apps</i> boleh diakses dengan mudah di atas talian	92.7%
7	<i>AYU Apps</i> mudah dimuat turun dari <i>Play Store</i> di telefon pintar saya	99.0%
8	Ia lebih mudah untuk pencarian mata pelajaran yang saya mahukan di <i>AYU Apps</i>	99.1%
9	Saya boleh menemui tajuk yang di ingini di <i>AYU Apps</i>	99.0%
10	<i>AYU Apps</i> mendapatkan bahan tambahan seperti segmen istimewa dan ko-kurikulum untuk rujukan saya	99.6%
11	<i>AYU Apps</i> membuatkan Ia lebih mudah untuk pelajar saya mengulang kaji secara bebas bila-bila masa Pelajar saya dapat menambah baik penguasaan mata pelajaran dengan bantuan <i>AYU Apps</i> .	99.5%
12	<i>AYU Apps</i> menyediakan seleksi video yang luas untuk pelajar ulang kaji sendiri	99.5%
13	Saya sentiasa kongsi video <i>AYU Apps</i> kepada pelajar saya supaya mereka dapat mengulang kaji	99.5%

	sendiri	99.5%
14	Ciri-ciri menarik <i>AYU Apps</i> , mampu menarik minat pelajar untuk dijadikan rujukan	99.5%

Berdasarkan hasil tinjauan peratusan Persepsi Guru untuk Setiap Item dalam Penilaian untuk Keberkesanan Pembangunan *AYU Apps*, ia jelas dilihat bahawa kepuasan dengan bahan yang membantu guru dalam pengajaran dan pembelajaran sangat di alu-alukan (98.1%), mereka bersetuju bahawa *AYU Apps* meliputi semua mata pelajaran dari peringkat pra-sekolah hingga pra-Universiti (99.5%). Menurut peratusan, jumlah besar guru bersetuju bahawa *AYU Apps* membantu mereka untuk menerangkan konsep mata pelajaran, membuatkan pengajaran dan pembelajaran lebih menarik, dan grafik *AYU Apps* menambah baik kefahaman pelajar (99.5%). Ini selari dengan kajian Etcuban & Pantinople (2018) yang mendapati bahawa aplikasi mudah alih seperti *AYU Apps* ini dapat meningkatkan pencapaian pelajar setelah mereka mencapai kefahaman dalam konsep yang di ajar. Sejumlah guru setuju bahawa *AYU Apps* sangat mudah untuk di akses atas talian (92.7%) manakala majoriti mendapati ia lebih mudah untuk di muat turun dari Play Store di telefin pintar mereka (99.0%). Melalui peratusan penilaian yang ditunjukkan di atas, sejumlah besar guru bersetuju bahawa *AYU Apps* ini membantu mereka dalam mencari bahan tambahan seperti segmen dan ko-kurikulum untuk rujukan dengan mudah (99.6%). *AYU Apps* membuat ia lebih mudah untuk pelajar mengulang kaji sendiri pada bila-bila masa (99.5%) dan menambah baik penguasaan mereka dalam mata pelajaran (99.5%).

PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

Penggunaan AYU apps dalam konteks pendidikan dapat memberikan impak yang signifikan kepada pelajar, guru, dan ibu bapa. AYU apps dapat menarik perhatian pelajar dengan penggunaan visual, audio, dan elemen hiburan. Ini dapat meningkatkan minat mereka terhadap topik yang dipelajari dan meningkatkan penglibatan dalam pembelajaran. Bukan itu sahaja, video dapat menyampaikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih jelas dan visual. Pelajar dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik tertentu melalui penjelasan visual dan demonstrasi yang disajikan dalam video (Mohsin & Hasan, 2011; Kamlin & Keong, 2020). Tambahan pula, AYU apps boleh diakses secara fleksibel dan diulang-ulang oleh pelajar. Ini membolehkan mereka untuk belajar pada kadar masing-masing dan merujuk semula kepada bahan pembelajaran jika diperlukan.

Selain daripada itu, AYU apps dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran yang efektif. Guru boleh menggunakan video pengajaran untuk memperkukuhkan penjelasan mereka, memperlihatkan contoh praktikal, atau menghadirkan perspektif tambahan kepada pelajar (Sandy et al, 2021). Dengan mengintegrasikan AYU apps dalam PdPc, guru dapat mengurangkan masa yang dihabiskan untuk menyusun bahan pengajaran secara terperinci. Mereka boleh merujuk kepada sumber video yang berkualiti untuk memperkukuhkan pembelajaran di dalam dan di luar bilik darjah. Bukan itu sahaja, AYU apps dapat memberi ruang kepada guru untuk memberikan lebih banyak perhatian kepada pembimbingan dan interaksi dengan pelajar semasa sesi pembelajaran. Ini membolehkan pendekatan pengajaran yang lebih berpusatkan pelajar (Sidek & Hashim, 2016).

Apa yang lebih menarik, AYU apps dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang topik yang dipelajari oleh anak-anak. Ibu bapa dapat menggunakan video pengajaran yang terkandung dalam AYU apps untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang apa yang diajar kepada anak-anak mereka dan membantu mereka dalam memahami topik tersebut. AYU apps juga dapat menjadi sumber pembicaraan antara ibu bapa dan anak-anak mengenai topik sains atau topik pendidikan lainnya. Ibu bapa dapat menggunakan video tersebut sebagai titik tolak untuk berbincang dan menjelaskan konsep-konsep kepada anak-anak mereka (Yusof & Jamaludin, 2022). Namun, penggunaan video pengajaran sebaiknya menjadi pelengkap kepada pengalaman pembelajaran yang lebih holistik. Interaksi langsung dengan guru, diskusi kelas, dan aktiviti amali juga penting dalam merangsang pembelajaran efektif.

Rujukan

- Etcuban, J. O., & Pantinople, L. D. (2018). The effects of mobile application in teaching high school mathematics. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 13(3), 249-259.
- Efriyanti, L., & Annas, F. (2020). Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 bagi Pendidik dan Peserta Didik di era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 5(1), 29-40.
- Ehwan Ngadi. (2020). COVID19: Implikasi Pengajaran dan Pembelajaran Atas Talian. Dilihat pada 2 Disember 2020 dari <https://www.usim.edu.my/news/in-our-words/covid19-implikasi-pengajaran-dan-pembelajaran-atas-talian/>
- Hendrawan, Y. M., Simba, K. R., & Uchiyama, N. (2018). Iterative learning based trajectory generation for machine tool feed drive systems. *Robotics and Computer-Integrated Manufacturing*, 51, 230-237.
- Kamlin, M., & Keong, T. C. (2020). Adaptasi video dalam pengajaran dan pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(10), 105-112.
- Light, B., Burgess, J., & Duguay, S. (2018). The walkthrough method: An approach to the study of apps. *New media & society*, 20(3), 881-900.
- Mishra, L., Gupta, T., and Shree, A. (2020). Online teaching-learning in higher education during the lockdown period of the COVID-19 pandemic. *Int. J. Educ. Res.* 1:100012. doi: 10.1016/j.ijedro.2020.100012
- Martha-Martha, N. G., & PRIYONO, I. (2018). The effect of service quality on student satisfaction and student loyalty: An empirical study. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(3), 109-131.
- Mishra, L., Gupta, T., & Shree, A. (2020). Online teaching-learning in higher education during lockdown period of COVID-19 pandemic. *International Journal of Educational Research Open*, 1, 100012.
- Mohsin, M. S. F. A., & Hassan, R. (2011). Pengajaran dan Pembelajaran berasaskan 'Streaming Video' bagi meningkatkan tahap kefahaman pelajar Abad ke-21. *Dalam Persidangan Kebangsaan Penyelidikan dan Inovasi Dalam Pendidikan dan Latihan Teknik dan Vokasional. Pulau Pinang.*
- Nilavani A/P Mahalingam & Khairul Azhar Jamaludin (2021). Impak Dan Cabaran Pelaksanaan Pengajaran Dan Pembelajaran Atas Talian Semasa Perintah Kawalan Pergerakan (Impact And Challenges Of Implementation Current Online Teaching And Learning Movement Control Order) [:https://doi.org/10.55057/jdpd.2021.3.4.9](https://doi.org/10.55057/jdpd.2021.3.4.9)
- Nur Farhana Abdul Rahman; Nurul Jannah Rosli (2021) Cabaran Dan Impak Pembelajaran Dalam Talian Kepada Mahasiswa Pengajian Islam Ukm Semasa Pandemik Covid 19 <http://jurnal.uinantasari.ac.id/index.php/proceeding/article/viewFile/5923/2790>

- Sandy, S., Jobar, N. A., Rusli, N. F. M., & Adam, N. F. M. (2021). Tinjauan Pengetahuan, Faktor Dan Kesan Pelaksanaan Set Induksi Dalam Kalangan Mahasiswa Terhadap Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu. *Asian Pendidikan*, 1(1), 63-72.
- Sefriani, R., Sepriana, R., Wijaya, I., & Radyuli, P. (2021). Blended Learning with Edmodo: The Effectiveness of Statistical Learning during the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(1), 293-299.
- Sidek, S., & Hashim, M. (2016). Pengajaran Berasaskan Video dalam Pembelajaran Berpusatkan Pelajar: Analisis dan Kajian Kritikal: Video-Based Teaching in Student-Centered Learning: Analysis and Critical Review. *Journal of ICT in Education*, 3, 24-33.
- Singh, V., & Thurman, A. (2019). How many ways can we define online learning? A systematic literature review of definitions of online learning (1988-2018). *American Journal of Distance Education*, 33(4), 289–306.
- Yusuf, Y., & Jamaludin, K. A. (2022). Cabaran Perubahan Pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran dalam kalangan Guru, Ibu Bapa dan Murid Semasa Perintah Kawalan Pergerakan (PKP). *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(3), 120-133.