

PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN PENILAIAN PEMBELAJARAN: MEDIA PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI BLOOKET DI SD NEGERI 35 KOTA PAGARALAM

Amir Hamzah*, Ihsan Nur Fadli, Aquami, Faisal, Ahmad Syarifuddin, Nurlaili,
Yulia Tri Samiha, Midya Botty

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

*Email: amirhamzah_uin@radenfatah.ac.id

Naskah diterima: 18-07-2025, disetujui: 21-11-2025, diterbitkan: 22-11-2025

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v8i4.9989>

Abstrak - Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang penilaian pembelajaran berbasis blended learning menggunakan aplikasi Blooket di SD Negeri 35 Kota Pagaram. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan digitalisasi pendidikan serta rendahnya pemanfaatan media evaluasi digital interaktif oleh guru sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan kolaborasi aktif antara dosen, mahasiswa KKN, dan guru mitra. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 24 hari yang mencakup lima tahap, yaitu identifikasi masalah, perencanaan bersama, aksi pelatihan, observasi-evaluasi, dan refleksi. Hasil pengabdian menunjukkan adanya antusiasme guru dalam mengikuti Pelatihan yang berlangsung, guru juga memahami cara menyusun soal interaktif berbasis permainan menggunakan aplikasi Blooket. Guru tidak hanya mampu membuat media evaluasi yang menarik, tetapi juga dapat mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar secara daring dan luring. Selain itu, penggunaan Blooket terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses evaluasi serta mempercepat proses analisis hasil belajar

Kata kunci: *Blended Learning, Blooket, Penilaian Pembelajaran*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi, arus informasi yang cepat, serta tantangan globalisasi menuntut adanya kurikulum pendidikan yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif semata, tetapi juga membentuk karakter, nilai keagamaan, dan sikap sosial yang kuat di era disrupsi ini, dengan perkembangan zaman yang sangat cepat, mewajibkan berbagai sektor untuk melakukan digitalisasi, salah satu sektor yang terdampak adalah sektor pendidikan. Pendidikan konvensional memiliki ruang gerak yang terbatas sehingga perlu adanya revitalisasi dalam upaya pembaharuan pola pelaksanaan dan proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan secara konvensional mewajibkan pendidik untuk hadir dan menjelaskan secara langsung materi yang akan diberikan kepada peserta didik, akan tetapi secara realita di lapangan pendidik juga memiliki kesibukan tambahan sebagai seorang akademisi, sehingga

perlu sebuah revitalisasi pembelajaran agar pembelajaran yang dilaksanakan di kelas tidak mewajibkan pendidik selalu hadir di dalam kelas. Salah satu solusi yang dapat dihadirkan adalah digitalisasi pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam transformasi strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel. Salah satu pendekatan yang semakin relevan adalah pembelajaran blended learning, yaitu perpaduan antara pembelajaran tatap muka dan tatap maya (daring) yang mulai berkembang di Indonesia Pasca Pandemi Covid-19 tahun 2019-2022, pembelajaran blended learning muncul sebagai alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Blended learning merupakan penggabungan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran online. Witson et al. (2013) menyatakan bahwa blended learning

adalah sebuah program pendidikan formal di mana seorang peserta didik belajar setidaknya sebagian melalui pembelajaran daring, dengan unsur kontrol oleh peserta didik terhadap waktu, tempat, jalur, dan/atau kecepatan belajar; serta sebagian lainnya berlangsung di lokasi fisik yang diawasi dan berada di luar rumah. Selain itu, berbagai moda pembelajaran yang dilalui setiap peserta didik dalam suatu mata pelajaran atau kursus saling terhubung sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang terpadu. Berdasarkan definisi pembelajaran *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar tatap muka dengan online (Dwi Sulistyaningsih dan Eko Andy Purnomo, 2018)

Pemanfaatan teknologi menjadi suatu kebutuhan sebagai sarana penunjang pembelajara di era Digitalisasi Penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan hanya tentang menemukan dan menyebarkan pengetahuan. Teknologi juga sudah dapat dalam proses penilaian pembelajaran (evaluasi). Penggunaan media berbasis komputerisasi untuk penilaian pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil penilaian. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat menstimulasi minat dan meningkatkan hasil belajar siswa. (Nur Silawati et al., 2024)

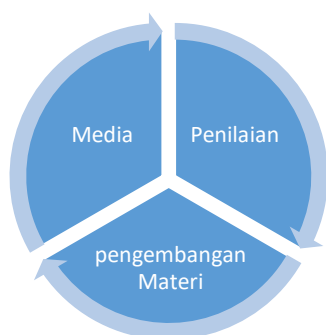
Penilaian merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi untuk mengetahui pencapaian kompetensi siswa serta mengevaluasi efektivitas pengajaran. Di era digital, teknologi telah menawarkan berbagai solusi inovatif dalam proses penilaian, menjadikannya lebih cepat, akurat, transparan, dan interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam penilaian tidak hanya membantu guru, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih reflektif dan aktif dalam proses belajar. teknologi telah memperkaya dan mempermudah proses penilaian dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan aplikasi digital secara bijak, guru

dapat meningkatkan kualitas penilaian yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga mendukung proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Pentingnya pelatihan senada dengan kegiatan yang dilaksnaakan oleh Anis Farida Jamil Kegiatan pengabdian telah terlaksana sesuai dengan tahapan pelaksanaan kegiatan yang sudah direncanakan. Pelatihan AKM dalam Pembuatan e-Modul menunjukkan bahwa peserta yang awalnya mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi yang digunakan untuk membuat e- Modul menjadi sudah terbiasa dalam menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut. Peserta pelatihan juga sudah menyusun soal berbasis AKM dan mengembangkan modul matematika berbasis AKM pada Polysynchronous Learning yang menunjukkan bahwa pendampingan pengembangan e-Modul berbasis AKM telah dilaksanakan dengan baik (Anis Farida Jamil 1* & Kholimi3, 2022), dan Pelatihan yang dilaksanakan oleh Lestari Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru-guru pasraman dalam melaksanakan asesmen pembelajaran sesuai kurikulum merdeka. Kegiatan ini mendapat respons positif dari semua guru di Pasraman Widya Dharma (Lestari et al., 2023) dan Rohmadi menjelaskan bahwa aplikasi pengukuran pragmagogi mengkaji berbagai pendekatan yang dipilih oleh guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran di kelas, termasuk pendekatan interaktif, responsif, persuasif, implikatif, lokusi, ilokusi, dan perlokusi. Aplikasi ini dapat membantu menggambarkan kompetensi pragmagogis guru dalam pengelolaan kelas yang bersifat menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Rohmadi et al., 2023).

Melihat urgensi kegiatan pendampingan dalam kegiatan pengabdian sangat penting hal tersebut juga didkung dengan hasil observasi

yang dilaksanakan dilapangan Kegiatan pengabdian ini merupakan kolaborasi antara mahasiswa yang melkasnakan Kuliah Kerja nyata di Sekolah tersebut, Berdasarkan hasil pengamatan mahasiswa menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi sudah dilaksanakan namun untuk konten media belum terlalu berpariatif sehingga memiliki keterbatasan, untuk penilaian sekolah tersebut sudah menggunakan aplikasi quizis yang disebar melalui whatsapp grup sekolah dan wali murid, dan sekolah memiliki komputer yang dapat digunakan oleh siswa, dan hasil survey kebutuhan bersama guru didapatkan bahwa guru menginginkan pelatihan pemanfaatan media penilaian pembelajaran berbasis blanded learning



Gambar 1. Elemen-elemen Pokok dalam Pengembangan Pembelajaran

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat ini menggunakan metode Partisipasion Action Reseach, Penelitian tindakan di laksanakan kepada asumsi bahwa peniliti harus dihbungkan degan agenda perubahan dalam masyarakat dalam konteks ini pendidikan , Penelitian tindaan dapat digunakan secara egektif dalam kajian maupun aksi pemberdayaan masyarakat mengingat karakteristiknya yang mementingkan partisipasi aktif warga masyarakat secara aktif, PAR dinilai tepat dalam upaya melakukan pemberdayaan masyarakat (Rahmat & Mirnawati, 2020). Model Pemeberdayaan masyarakat diperlukan partisipasi aktif dari peneneliti, terutama yang berkaitan langsung dengan masyarakat (Soedarwo et al., 2022). Kegiatan ini dilaksanakan berkolaborasi dengan mahasiswa adapun kegiatan yang dilaksanakan dilapnagan selama 24 hari oleh mahasiswa tim PKM dosen melaksanakan kegitan sesuai dengan tahapan yang sudah dirancang melalui Daur gerakan sosial dalam penelitian ini sebagai berikut(Afandi, 2020). Secara jelas kegiatan yang akan dilaksanakan disajikan berdasarkan tabel berikut

Tabel 1. Susunan Acara Kegiatan

No	Tahapan	Kegiatan Utama
1.	Identifikasi Masalah	Diskusi, wawancara, FGD dengan kepala, waka dan Guru Sekolah Dasar
2.	Perencanaan Bersama	Menyusun program berbasis kebutuhan Pendampingan Pengembangan Penilaian Pembelajaran: Media Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Blooket di SD 35 Kota Pagaralam
3.	Aksi/ Pelaksanaan	Kegiatan pelatihan, Pendampingan Pengembangan Penilaian Pembelajaran: Media Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Blooket di SD 35 Kota Pagaralam, yang melibatkan mahaiswa yang sedang melaksanakan KKN didesa tersebut
4.	Observasi dan Evaluasi	Melibatkan masyarakat dalam menilai keberhasilan melalui pemanfaatan aplikasi quiziz, kahoot dan menti meter sehingga terukur dengan jelas dampak yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian
5.	Refleksi	Umpan balik untuk perbaikan dan perencanaan siklus berikutnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pendampingan guru dalam mengembangkan penilaian pembelajaran berbasis blended learning menggunakan aplikasi Blooket memberikan sejumlah temuan penting yang berkaitan dengan kesiapan, kemampuan, serta perubahan praktik pedagogis guru di SD Negeri 35 Kota Pagaralam. Secara umum, kegiatan ini

menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen dan Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang berikut di sajikan tahapan kegiatan:

Tabel 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No	Nama Kegiatan	Keterangan
1	Identifikasi Masalah dan Survei Kebutuhan	Melalui FGD dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru
2	Penyusunan Rencana Program Pengabdian	Penyusunan materi pelatihan dan simulasi penggunaan aplikasi Blooket
3	Persiapan Sarana dan Prasarana Pelatihan	Instalasi aplikasi, setting koneksi, dan koordinasi dengan pihak sekolah
4	Pelatihan Penggunaan Aplikasi Blooket	Pemaparan materi, pengenalan fitur, dan praktik membuat soal interaktif
5	Pendampingan Pembuatan Media dan Soal Penilaian	Guru didampingi mahasiswa KKN dalam membuat dan mempresentasikan soal
6	Evaluasi Sementara	Penyebaran angket melalui mentimeter untuk menilai pemahaman awal guru
7	Penggunaan Media Blooket dalam Kegiatan Belajar Mengajar di Kelas	Guru mengimplementasikan soal yang dibuat kepada siswa secara langsung
8	Evaluasi Akhir dan Refleksi Bersama	Evaluasi dengan Kahoot dan Menti; diskusi perbaikan serta keberlanjutan
9	Dokumentasi dan Penutupan Kegiatan	Dokumentasi kegiatan, penyerahan laporan kegiatan, serta ucapan terima kasih



Gambar 2. Pemaparan Materi Penggunaan Aplikasi Blooket

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 35 Kota Pagaralam berfokus pada pendampingan guru dalam pengembangan media penilaian pembelajaran berbasis blended learning dengan menggunakan aplikasi Blooket. Kegiatan ini merupakan bentuk respons terhadap tuntutan globalisasi

dan revolusi industri 4.0, yang menuntut transformasi pendidikan ke arah digitalisasi (Prastowo, 2018). Dalam konteks ini, guru tidak hanya dituntut sebagai penyampai informasi, melainkan sebagai fasilitator pembelajaran aktif yang mampu memanfaatkan teknologi untuk

mendesain penilaian yang menarik, interaktif, dan bermakna (Syaribuddin et al., 2016).

Hasil observasi dan wawancara memperlihatkan bahwa guru di SD Negeri 35 Kota Pagaralam telah mengenal penggunaan komputer dasar, namun belum optimal dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk kegiatan evaluasi. Penggunaan aplikasi seperti Blooket, Kahoot, atau Quizizz belum menjadi bagian dari budaya pembelajaran karena guru belum memahami fungsi pedagogisnya. Ketidaksiapan infrastruktur bukan menjadi kendala utama, melainkan ketidaktahuan guru mengenai strategi pengembangan soal berbasis permainan serta potensi aplikasi tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Inilah yang membuat kegiatan pelatihan menjadi sangat relevan, terutama pada masa implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya asesmen formatif berbasis teknologi.

Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, ditemukan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru mengoperasikan aplikasi Blooket. Guru mulai mampu merancang berbagai jenis soal seperti pilihan ganda, menjodohkan, benar-salah, serta soal yang memerlukan pemahaman konsep. Mode permainan seperti “Gold Quest”, “Tower Defense”, dan “Factory” menjadi favorit guru karena terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa game-based assessment dapat meningkatkan motivasi, mengurangi kecemasan siswa saat ujian, serta mendorong interaksi pembelajaran yang lebih aktif (Nur Silawati et al., 2024).

Tidak hanya itu, aplikasi Blooket memberikan kemudahan bagi guru dalam memperoleh hasil penilaian secara real time. Guru dapat melihat jumlah jawaban benar, waktu pengerjaan, serta analisis kesalahan siswa secara otomatis. Temuan ini memperkuat

pernyataan Wiyat & Mahardika (2017) bahwa sistem evaluasi berbasis teknologi mampu mempercepat proses analisis hasil belajar dan meningkatkan efektivitas asesmen.

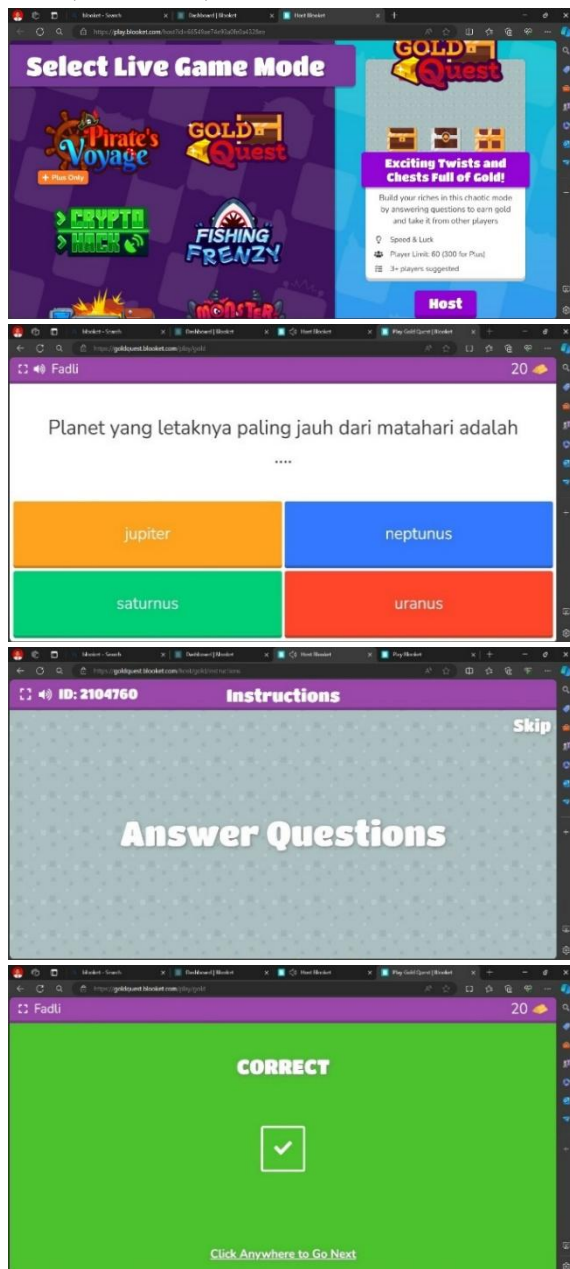
Kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhenti pada pelatihan teknis, tetapi juga menekankan pada pembentukan siklus reflektif berkelanjutan melalui Participatory Action Research (PAR). Hal ini sejalan dengan pendekatan yang menempatkan guru sebagai subjek perubahan yang aktif dan kolaboratif (Afandi, 2020; Soedarwo et al., 2022). Seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga refleksi, dilaksanakan secara kolaboratif bersama guru dan mahasiswa KKN yang bertugas di sekolah mitra.

Implementasi Blooket dalam kelas menunjukkan respons positif dari siswa. Mereka terlihat antusias mengikuti evaluasi karena suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Penggunaan media evaluasi yang menarik ini juga meningkatkan fokus belajar siswa dan mendorong interaksi antara guru dan peserta didik. Guru melaporkan bahwa siswa lebih cepat memahami soal karena penyajian visual yang menarik dan mekanisme permainan yang familiar bagi generasi digital.

Pada tahap evaluasi akhir, forum diskusi menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman guru tentang penilaian digital. Guru menyatakan bahwa pelatihan membantu mereka memahami bahwa teknologi bukan sekadar alat bantu, tetapi bagian dari inovasi pedagogis yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran. Kegiatan refleksi ini memperkuat asumsi bahwa guru mampu beradaptasi dengan perubahan apabila diberikan pendampingan yang tepat, sistematis, dan partisipatif (Lestari et al., 2023; Rohmadi et al., 2023).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa pendampingan

terstruktur melalui penggunaan aplikasi Blooket dapat meningkatkan kualitas penilaian pembelajaran secara signifikan. Guru tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi secara teknis, tetapi juga menunjukkan perubahan pola pikir terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatnya kompetensi digital guru, diharapkan inovasi penilaian berbasis blended learning dapat terus dilaksanakan dan dikembangkan untuk mendukung pembelajaran abad 21 yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna.



Gambar 3. Aplikasi Blooket

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri 35 Kota Pagaralam menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif, khususnya aplikasi Blooket, mampu memberikan solusi terhadap keterbatasan guru dalam merancang penilaian pembelajaran berbasis blended learning. Kegiatan ini berangkat dari permasalahan rendahnya variasi konten evaluasi digital yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses evaluasi. Melalui pendekatan Participatory Action Research, kegiatan pelatihan dan pendampingan berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain dan mengimplementasikan penilaian berbasis teknologi yang menarik dan bermakna.

Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi Blooket secara teknis, tetapi juga mulai memahami pentingnya asesmen formatif dan diagnostik yang adaptif dengan kebutuhan siswa. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti evaluasi berbasis permainan, yang mengindikasikan bahwa pendekatan ini berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar. Pendekatan kolaboratif antara dosen, mahasiswa, dan guru dalam kegiatan ini terbukti efektif membangun ekosistem pembelajaran yang partisipatif dan reflektif.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar pelatihan serupa dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain yang memiliki kebutuhan serupa, serta diiringi dengan pembentukan komunitas guru untuk berbagi praktik baik dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Selain itu, diperlukan dukungan berkelanjutan dari institusi pendidikan dan pemangku kebijakan agar integrasi teknologi dalam proses penilaian dapat terus berkembang dan memberikan

dampak yang lebih luas terhadap kualitas pendidikan dasar di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Apresiasi yang sebesar-besarnya juga disampaikan kepada Kepala SD Negeri 35 Kota Pagar Alam yang telah memberikan kesempatan, kerja sama, serta dukungan penuh dalam seluruh rangkaian kegiatan. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada Ketua Program Studi PGMI FITK UIN Raden Fatah Palembang atas arahan dan bimbingannya. Penghargaan yang tulus diberikan kepada seluruh tim yang terlibat, baik dosen maupun mahasiswa, yang telah bekerja sama dengan dedikasi tinggi hingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada editor dan reviewer jurnal yang telah memberikan masukan konstruktif sehingga artikel ini dapat tersusun dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2020). Participatory action research (PAR) metodologi alternatif riset dan pengabdian kepada masyarakat transformatif. In *Workshop Pengabdian Berbasis Riset Di LP2M UIN Maulana Malik Ibrahim Malang* (Vol. 53, No. 9, pp. 1689-1699).
- Dwi Sulistyaningsih, & Purnomo, E. A. (2018). *Model pembelajaran blended learning berbasis STEM (1st ed., Vol. 11, Issue 1)*. Unimus Press.
- Graham, C. R. (2013). Emerging practice and research in blended learning. In *Handbook of distance education* (pp. 333-350). Routledge.
- Jamil, A. F., Khusna, A. H., & Kholimi, A. S. (2022). Pelatihan asesmen kompetensi minimum dalam pembuatan e-modul matematika pada polysynchronous learning. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 475-487.
- Lestari, I. D., Yahya, F., Suryani, E., Aini, R. Q., & Asriyanti, S. (2023). Pelatihan pelaksanaan asesmen pembelajaran sesuai Kurikulum Merdeka. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 22-26.
- Prastowo, A. (2018). Transformasi pendidikan di era revolusi industri 4.0. Kencana.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Pengembangan pendidikan nonformal melalui jurnal AKSARA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), 62-71.
- Rohmadi, M., Sudaryanto, M., Prayitno, H. J., & Zainnuri, H. (2023). Technology-based pragmagogy competency assessment to measure teachers' ability in classroom management. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(3), 652-665.
- Silawati, R. N., Rustamana, A., & Nurhasanah, A. (2024). Pengembangan Wondershare Quiz Creator Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Sejarah (Pada Siswa SMA Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Sobang). *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 59-68.
- Soedarwo, V. S. D., Fuadiputra, I. R., Bustami, M. R., & Jha, G. K. (2022). Participatory Action Research (PAR) Model for Developing A Tourism Village in Indonesia. *Journal of Local Government Issues*, 5(2), 193-206.
- Syaribuddin, S., Masri, M., & Rachman, A. (2016). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 145-158.
- Wiyat, N., & Mahardika, I. (2017). Efektivitas evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 66-75.