

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TOONTASTIC 3D TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DI KELAS IV SD

## EFFECT OF USE OF LEARNING MEDIA TOONTASTIC 3D ON LEARNING OUTCOMES SCIENCE IN CLASS IV PRIMARY SCHOOL

Anke Regina Rahmawati<sup>a,1,\*</sup>, Utomo<sup>a,2</sup>

<sup>a</sup> Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Indonesia

<sup>1</sup> [anke.regina\\_pgdsd20@nusaputra.ac.id](mailto:anke.regina_pgdsd20@nusaputra.ac.id); <sup>2</sup> [utomo@nusaputra.ac.id](mailto:utomo@nusaputra.ac.id)

\* Corresponding Author

Received 17 April 2023

Revised 20 Juny 2023

Accepted 25 September 2023

### ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Terlebih sekarang sudah masuk ke abad 21, di mana teknologi sudah semakin canggih. Seorang guru perlu menggunakan media pembelajaran yang mengombinasikan teknologi, yaitu media digital. Salah satu media digital tersebut adalah Toontastic 3D, Toontastic 3D merupakan aplikasi pembuat video animasi 3D yang dapat menstimulus kreativitas guru dan peserta didik. Keberadaan video animasi mampu membuat penyajian materi yang dijelaskan oleh guru jadi lebih dinamis dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Toontastic 3D terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, jenis penelitian yang digunakan adalah true experimental dan menggunakan desain pretest-posttest control group design. Sampel yang digunakan sebanyak 80 siswa di dalamnya melibatkan dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB, kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, test, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan video animasi 3D dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan penerapan penggunaan video animasi 3D dapat menjadi solusi bagi pendidik untuk lebih kreatif dalam mengajar agar pembelajaran tidak terkesan membosankan.

### ABSTRACT

Learning media is very important in the process of teaching and learning activities. Especially now that we have entered the 21st century, where technology is increasingly sophisticated. A teacher needs to use learning media that combines technology, namely digital media. One of these digital media is Toontastic 3D. Toontastic 3D is a 3D animated video making application that can stimulate the creativity of teachers and students. The existence of animated videos is able to make the presentation of material explained by the teacher more dynamic and interesting. This research aims to determine the effect of using Toontastic 3D learning media on science learning outcomes in fourth grade elementary school. This research uses a quantitative approach with experimental methods, the type of research used is true experimental and uses a pretest-posttest control group design. The sample used was 80 students which involved two classes, namely classes IVA and IVB, class IVA as the experimental class which was given treatment and class IVB as the control class which was not given treatment. The data collection techniques used were observation, tests and interviews. The research results show that the use of 3D animated videos can improve student learning outcomes and the application of the use of 3D animated videos can be a solution for educators to be more creative in teaching so that learning does not seem boring.



### KATA KUNCI

Media toontastic 3D  
Hasil belajar  
IPA

### KEYWORDS

Toontastic 3D Media  
Learning Outcomes  
Science



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## 1. Pendahuluan

Memasuki abad 21 kemajuan teknologi tersebut telah memasuki berbagai sendi kehidupan, tidak terkecuali dibidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa

perubahan hampir di semua aspek kehidupan, dimana berbagai permasalahan tersebut hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi guru dan siswa, dosen dan mahasiswa, pendidik dan peserta didik dituntut memiliki kemampuan belajar mengajar di abad 21 ini.

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting di dalam kehidupan. Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, oleh karena itu pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan untuk mewujudkan cita-cita bangsa berdasarkan peningkatan potensi manusia yang terarah dan menyeluruh.

Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar merupakan suatu kegiatan yang direncanakan untuk merangsang peserta didik melakukan aktivitas untuk menemukan pengetahuannya. Dengan menemukan sendiri pengetahuannya maka pengetahuan peserta didik akan bertahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan demikian belajar akan menjadi bermakna bagi peserta didik. Terciptanya proses pembelajaran yang bermakna sangat tergantung pada kesiapan dan kemampuan serta kreativitas guru dalam menerapkan berbagai media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti „tengah“ atau perantara, dalam bahasa arab disebut „wasail” bentuk jamak dari ‘wasilah’ yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (wasilah) (Mahbubi, 2022). Menurut (Suryani, 2016) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan.

Menurut (Anshori, 2018) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut (Suryani, 2016) Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya media maka tercipta pembelajaran yang menarik sehingga siswa dengan mudah mencerna apa yang telah di lihat secara jelas. Sebagai seorang guru harus mampu dalam menciptakan pembelajaran sekreatif mungkin agar siswa tidak jenuh dan bosan, maka dari itu guru dapat memakai alat bantu saat berlangsungnya pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran di kemukakan dalam penelitian (Agustira & Rahmi, 2022), bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar dapat di peroleh dengan maksimal, dengan adanya kemajuan media pembelajaran maka hasil yang di capai juga akan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan media pembelajaran juga mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada siswa dan juga dapat meningkatkan kreativitas guru tersebut.

Media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran audio visual. Media Audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru, karena penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar mendampingi siswa dalam penggunaan media, yaitu memberikan

kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh media audio visual diantaranya program video atau televisi, video atau televisi instruksional, video animasi, dan program slide suara (soundslide).

Video animasi merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Dengan adanya media audiovisual, siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut, hal ini mampu membentuk motivasi belajar siswa. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Menurut (Galuh et al., 2023) mengemukakan bahwa "Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya."

Media video animasi ini nantinya akan dikemas menjadi video animasi pembelajaran yang berorientasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan bukti empiris dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh peserta didik. Guru menggunakan hasil belajar sebagai ukuran untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai mata pelajaran yang sudah disampaikan oleh guru, hasil belajar yang maksimal akan tercapai jika proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif dan efisien.

Meningkatkan hasil belajar pada siswa di sekolah dasar dibutuhkan sebuah inovasi dalam proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga tidak membuat siswa merasa jenuh atau bosan ketika pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran IPA. Salah satu inovasi media pembelajaran yang cocok digunakan pada mata pelajaran IPA adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Video animasi biasanya digunakan untuk mengilustrasikan hal yang tidak bisa dilihat secara langsung, misalnya pada mata pelajaran IPA dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Jadi melalui video animasi, proses pembelajaran dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya tersebut dapat dilihat dengan jelas dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan, dan meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Pembuatan video animasi untuk menunjang pembelajaran di kelas bisa dibuat menggunakan aplikasi Toontastic 3D. Aplikasi Toontastic 3D ini merupakan software yang bisa digunakan secara gratis dengan kata lain tidak berbayar yang di siapkan oleh google untuk pembelajaran, serta pada aplikasi ini tidak ada menampilkan iklan. Aplikasi Toontastic 3D ini dapat mempengaruhi minat belajar siswa, karena dalam aplikasi ini jenis film dan karakter tokohnya dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dimana di dalam aplikasi Toontastic 3D ini terdapat banyak fitur menarik seperti berbagai karakter karekter lucu dan unik, jenis cerita, setting, voiceover, mix background musik, serta banyak lagi fitur-fitur lainnya. Aplikasi ini merupakan aplikasi mendongeng yang dilengkapi karakter 3 dimensi, karakter yang tersedia dalam aplikasi ini dapat disesuaikan dengan narasi, setting dan alur cerita yang dibuat. Sehingga video animasi yang dibuat dapat berbentuk petualangan anak-anak, berita, ataupun kehidupan sehari-hari yang nantinya akan membuat pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik, dan menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi ajar atau bahan ajar yang disampaikan kepada siswa, selain itu media pembelajaran sangat berperan penting terhadap proses pembelajaran di kelas terutama untuk siswa sekolah dasar, karena agar mereka lebih memahami materi yang diberikan oleh guru dan juga agar tidak jenuh saat belajar. Sedangkan bagi guru dengan adanya media pembelajaran agar guru tersebut menjadi lebih kreatif untuk merancang atau membuat media pembelajaran tersebut.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru kelas IV di SDN Pintukisi, salah satu permasalahan yang ditangkap oleh peneliti pada saat pembelajaran adalah dalam menggunakan media pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket yang ada di dalam kelas, di

perpustakaan, dan modul siswa. Sese kali guru juga menggunakan LCD proyektor untuk media pembelajarannya, dengan menampilkan powerpoint yang berisi materi pembelajaran. Guru juga pernah menggunakan media berbasis video animasi, namun mencari dan mengambil video yang sudah jadi di youtube sesuai dengan materi yang dipelajari saat itu juga karena tidak semua pembelajaran itu ada di youtube. Jadi guru itu hanya mengambil video yang sudah jadi di youtube, dan tidak pernah membuat video animasi sendiri karena guru tersebut mengalami kesulitan ketika membuat media pembelajaran berbasis video animasi sendiri. Masih ada siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran IPA itu sulit sehingga membuat dari beberapa siswa mendapatkan hasil belajar yang masih rendah dan belum mencapai KKM pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Toontastic 3D Terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas IV SDN Pintukisi”, melalui penelitian ini penulis berharap dapat membantu berkontribusi dalam membantu guru untuk membuat media pembelajaran yang modern terutama dalam membuat video animasi, dan untuk siswa dapat membuat mata pelajaran IPA menjadi lebih mudah serta siswa mendapatkan hasil belajar yang bagus sehingga hasil belajarnya meningkat dan mencapai KKM dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi tersebut.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, jenis penelitian yang digunakan adalah true experimental (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diambil secara random) dan menggunakan desain pretest-posttest control group design. Sampel yang digunakan sebanyak 80 siswa di dalamnya melibatkan dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB, kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, test, dan wawancara.

Observasi dalam melakukan penelitian merupakan cara untuk mengamati dan menyaksikan langsung dalam rangka mengumpulkan data atau pengamatan secara langsung dilapangan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Wawancara digunakan pada saat melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Tes merupakan alat pengukur yang berisi berbagai pertanyaan yang harus dijawab untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian yang telah didapat, tes dilakukan melalui dua tahapan yaitu tes awal/pretest dan tes akhir/posttest.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Sunardi et al., 2021). Menurut (Sunardi et al., 2021) mengatakan media pembelajaran merupakan sebuah alat atau sarana penunjang yang dapat digunakan seorang guru dalam menyampaikan informasi agar diterima dengan baik. Media pembelajaran adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar kepada siswa agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam peningkatan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Terciptanya proses pembelajaran yang bermakna sangat tergantung pada kesiapan dan kemampuan serta kreativitas guru dalam menerapkan berbagai media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu seorang guru dalam pembelajaran yaitu Toontastic 3D. Toontastic 3D adalah software yang dibuat oleh google tidak berbayar dan tidak menampilkan iklan. Aplikasi ini dapat diinstal dengan mudah melalui playstore. Aplikasi ini merupakan aplikasi pembuat video animasi 3D yang didesain khusus untuk dunia anak, sehingga dapat menstimulus kreativitas siswa dan dapat membantu guru untuk membuat video pembelajaran yang berbasis video animasi. Video animasi ialah sebuah tayangan video menyerupai film yang terdiri dari gambar dan suara kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik. Video animasi merupakan pergerakan suatu frame dengan frame lainnya yang

saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog-dialog (Galuh et al., 2023).

Dengan software ini akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak akan membuat anak menjadi bosan ketika belajar. Tidak hanya guru, siswa pun bisa belajar membuat video animasinya sendiri karena aplikasi ini didesain khusus untuk anak usia sekolah dasar. Adapun beberapa hal yang dapat dipelajari siswa antara lain;

- a. Belajar desain karakter animasi.
- b. Desain plot/ alur cerita.
- c. Membuat narasi sederhana.
- d. Dubing / mengisi suara ke dalam video.

Dengan demikian secara tidak langsung siswa memperoleh pengalaman untuk membentuk karakternya sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu;

- a. Creativity
- b. Collaboration
- c. Critical Thinking
- d. Comunication

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, dapat dikatakan lebih efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Guru perlu mempelajari bagaimana cara membuat video animasi dan membuat video animasi sendiri karena dapat menyesuaikan dengan materi yang akan dipelajari tanpa harus menyesuaikan dengan video yang ada di youtube ketika ingin menggunakan video animasi sebagai bahan ajar serta penggunaan media berbasis video animasi sendiri memiliki hal positif yang dapat meningkatkan hasil belajar pada siswanya. Terlebih lagi pada mata pelajaran IPA karena pelajaran IPA sendiri mempelajari tentang alam yang tidak dapat dibayangkan saja namun perlu dilihat oleh penglihatan kita walaupun tidak secara langsung hanya melihat dari video animasi saja.

Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Wuri Wuryandani & Fathurrohman (2012: 77-78), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Sudjana & Rivai (2011:24) juga mengatakan bahwa dengan media video pembelajaran bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Nurrahmayanti A dengan judul "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng", hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi secara signifikan lebih unggul dibandingkan pembelajaran menggunakan model konvensional. Media video animasi memberikan keaktifan siswa dan dapat menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut bertolak belakang dengan pembelajaran konvensional di mana siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa karena dengan penggunaan media video animasi pada kelas eksperimen nilai siswa menjadi lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media video animasi yang di mana nilai kurang baik. Guru perlu mempelajari dan membuat media video animasi sendiri untuk digunakan pada pembelajaran dikelas agar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

#### 4. Simpulan

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Penggunaan media pembelajaran selain untuk meningkatkan hasil belajar siswa, juga mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada siswa dan juga dapat meningkatkan kreativitas guru tersebut. Berdasarkan hasil penelitian juga bahwa penggunaan media pembelajaran yang salah satunya media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan proses kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menyadarkan guru bahwa pentingnya menggunakan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Bukan hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

#### References

- [1] Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- [2] Anshori, S. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1).
- [3] Galuh, B. P., Elisa, D., & Riana, R. (2023). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini. *E-Jurnal Pendidikan Mutiara*, 7(2).
- [4] Mahbubi, S. (2022). Peningkatan Proses dan Hasil Pembelajaran Teks Fabel Melalui Penggunaan Media Video Animasi pada Siswa Kelas VII MTs Miftahul Huda Kepanjen.
- [5] Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SMA MUHAMMADIYAH 4 KOTA BENGKULU. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(1), 29–34.
- [6] Suryani, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis it. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196.