

Pengukuran Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Aplikasi Quizizz Pada Materi Sistem Ekskresi Di SMPN Satu Atap 2 Losarang

Karlina¹⁾, Nur Subkhi²⁾, Dwi Fauzi Rahman³⁾, Anilia Ratnasari⁴⁾

^{1,2,3} Universitas Wiralodra, Jl. Ir. H. Djuanda km 03 Singaraja, Indramayu; Indonesia

Email: lk726191@gmail.com, nursubkhi@unwir.ac.id, rfauzi93@gmail.com, anilia@unwir.ac.id

ARTICLE INFO

Article History

Received : 2023-12-06

Revised : 2024-02-09

Accepted : 2024-02-16

KEYWORDS

Keterampilan proses sains

Quizizz

Sistem Ekskresi

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memicu perkembangan jaman yang sangat cepat, dengan demikian pola pembelajaran harus melakukan pembaruan seiring dengan dinamika perubahan tersebut. Aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu solusi dari penilaian berbasis teknologi yang penggunaannya sangat mudah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi keterampilan proses sains di SMPN Satu Atap 2 Losarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dengan sample berjumlah 26 siswa kelas VIII. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi, soal tes keterampilan proses sains, dan lembar angket. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: implementasi *Quizizz* dalam pembelajaran tergolong sangat baik, 2) capaian keterampilan proses sains siswa SMPN Satu Atap 2 Losarang masih termasuk kategori rendah, dan 3) respon siswa terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPA dapat dijadikan sebagai solusi untuk mendukung pembelajaran dan evaluasi yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

ABSTRACT

The development of information technology triggers the development of a very fast era, thus learning patterns must update along with the dynamics of these changes. The *Quizizz* application is one solution to technology-based assessment whose use is very easy. The purpose of this study was to determine the implementation of using the *Quizizz* application as an evaluation tool for science process skills at SMPN Satu Atap 2 Losarang. This study used a descriptive quantitative approach, with a sample of 26 class VIII students. The instruments used were observation sheets, science process skills test questions, and questionnaire sheets. Based on the results of the study, it shows that: the implementation of *Quizizz* in learning is classified as very good, 2) the achievement of science process skills of SMPN Satu Atap 2 Losarang students is still in the low category, and 3) students' responses to the use of the *Quizizz* application as a learning evaluation tool are in the very good category. Based on the results of this study, it can be concluded that the use of the *Quizizz* application in science learning can be used as a solution to support effective and enjoyable learning and evaluation for students.

© 2024 Universitas Majalengka. This is an open-access article under the CC-BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu proses hidup yang dilakukan secara sadar dengan tujuan merubah pola pikir dan tingkah laku untuk menjadi lebih baik. Proses pendidikan akan selalu dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi informasi telah memicu perkembangan jaman yang sangat cepat, oleh karena itu pola pembelajaran harus melakukan pembaruan seiring dengan dinamika perubahan tersebut (Chaidar Husain, 2014). Para guru dan siswa juga dituntut mampu beradaptasi terhadap kondisi tersebut dan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam membantu proses belajar secara tepat, efisien dan efektif (Wulandari, 2018). Salah satu bentuk adaptasi teknologi dalam pembelajaran khususnya dalam evaluasi adalah penggunaan aplikasi pendukung kegiatan asesmen seperti *Google Form*, *Kahoot*, dan *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi asesmen / penilaian yang mulai populer digunakan di Indonesia terutama pada saata terjadinya Covid-19 yang menerapkan pembelajaran secara online.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif *multiplayer* yang dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, *smartphone* ataupun *tablet*. *Quizizz* dapat diakses melalui website maupun aplikasi berbasis *android* sehingga dapat digunakan peserta didik untuk melakukan kuis bersama secara online, melakukan latihan soal ataupun mengerjakan penugasan dari guru (Mukaromah, 2021). Nilai hasil kuis, latihan soal dan penugasan tersebut dapat digunakan sebagai penilaian evaluasi terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Dalam aplikasi *Quizizz*, tersedia koleksi kuis yang sudah dibuat pengguna lain dan setiap pengguna dapat membuat kuis sendiri dalam bentuk pilihan jamak yang mudah diakses oleh peserta didik. Penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran dapat menjadi inovasi dan solusi bagi guru dalam memberikan penilaian yang lebih obyektif khususnya dalam pembelajaran sains.

Pembelajaran sains adalah pembelajaran yang tidak hanya menekankan kepada penguasaan penguasaan produk saja, namun juga penguasaan keterampilan proses serta sikap ilmiah. Keterampilan proses dalam sains dikenal dengan nama keterampilan proses sains (KPS) (Juhji, 2016). Keterampilan proses sains adalah kemampuan melaksanakan langkah-langkah kerja ilmiah guna memperoleh konsep, teori, prinsip, hukum, maupun fakta atau bukti (Astuti et al., 2019). Keterampilan proses melibatkan keterampilan-keterampilan kognitif atau intelektual, manual, dan sosial. Keterampilan kognitif atau intelektual terlibat karena dengan melakukan keterampilan proses siswa menggunakan pikirannya. Keterampilan manual jelas terlibat dalam keterampilan proses karena mungkin mereka melibatkan penggunaan alat dan bahan, pengukuran, penyusunan atau perakitan alat. Dengan keterampilan sosial dimaksudkan bahwa mereka berinteraksi dengan keterampilan proses, misalnya mendiskusikan hasil pengamatan (Rustaman, 2007).

Penerapan KPS dalam pembelajaran dapat melatih kemampuan individu maupun kelompok yang melibatkan kemampuan fisik dan mental dalam menyelesaikan permasalahan (Fitriana et al., 2019). Membekalkan KPS dapat membantu siswa memperoleh pemahaman materi yang jauh lebih mendalam. Muara dari pengembangan KPS secara utuh dalam pembelajaran adalah untuk membentuk insan yang terdidik secara utuh. Dalam pembelajaran sains, KPS merupakan hal yang utama untuk memperbaiki proses pendidikan sains, sehingga pendidikan sains yang diterapkan hendaknya dapat berorientasi pada pembentukan KPS (Lestari, et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah seorang guru IPA di SMPN Satu Atap 2 Losarang, diketahui bahwa KPS peserta didik belum berkembang secara optimal di sekolah tersebut. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran dan penilaian keterampilan proses sains jarang diukur dalam pembelajaran. Penilaian lebih diutamakan pada ranah kognitif, sedangkan penilaian KPS cenderung mengikuti hasil dari penilaian pada ranah kognitif. Hal ini berdampak pada keterampilan proses sains peserta didik yang sangat kurang berkembang dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini berupaya untuk mengukur capaian keterampilan proses sains pada siswa SMPN Satu Atap 2 Losarang menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan gambaran capaian KPS siswa serta metode yang tepat dalam mengukur KPS sehingga keterampilan ini dapat optimal dikembangkan dalam pembelajaran.

METODE

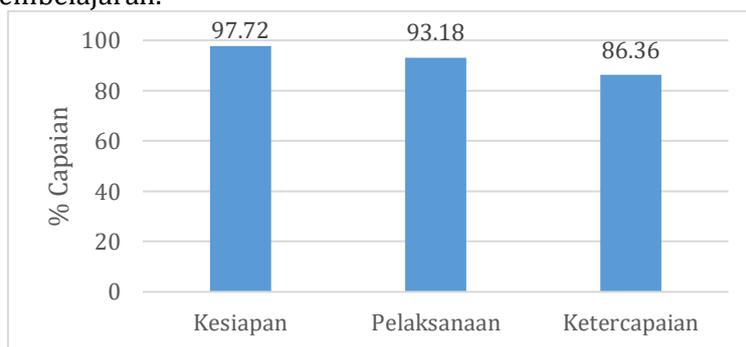
Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, yang dilaksanakan di SMPN Satu Atap 2 Losarang. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMPN Satu Atap 2 Losarang dengan sampel penelitian sebanyak 25 siswa. Adapun teknik pengambilan sampel secara *Purposive Sampling*. Instrumen penelitian terdiri atas tes, lembar observasi, dan angket. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui capaian keterampilan proses sains pada siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui

implementasi *Quizizz* dalam pembelajaran serta lembar angket digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa. Data penelitian kualitatif dianalisis kemudian dideskripsikan sesuai dengan temuan. Data penelitian kuantitatif dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran

Untuk mengetahui bagaimana implementasi penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran dilakukan observasi agar diperoleh data riil penggunaan aplikasi *Quizizz*. Aplikasi ini digunakan sebagai asesmen untuk mengukur keterampilan proses sains pada siswa SMPN Satu Atap 2 Losarang. Secara umum implementasi penggunaan aplikasi *Quizizz* dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan ketercapaian. Tahap kesiapan ditinjau dari aspek keterampilan siswa untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran yang meliputi ketersediaan perangkat dan kemampuan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pelaksanaan ditinjau dari kelancaran siswa dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran, dan ketercapaian ditinjau dari capaian KPS dalam pembelajaran.



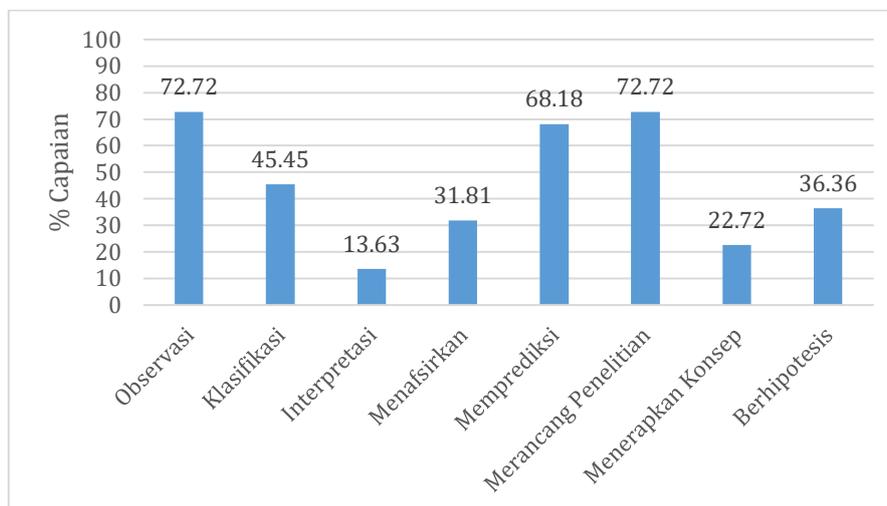
Gambar 1. Implementasi Penggunaan *Quizizz* Dalam Pembelajaran

Gambar 1 memperlihatkan implementasi penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPA di SMPN Satu Atap 2 Losarang. Terdapat tiga aspek yang diamati dalam implementasi pembelajaran melalui penggunaan aplikasi *Quizizz*, yaitu kesiapan, pelaksanaan, dan ketercapaian pembelajaran. Gambar 1 memperlihatkan bahwa siswa memiliki kesiapan untuk mengimplementasikan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* yang ditinjau dari kesiapan alat/aplikasi, pemahaman terhadap penggunaan aplikasi. Pada aspek pelaksanaan menunjukkan capaian yang tinggi pula, hal ini mengindikasikan bahwa siswa dapat melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan baik. Aspek ketercapaian juga tergolong sangat baik, siswa dapat menyelesaikan semua proses pembelajaran dan asesmen menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Hasil penelitian ini memperlihatkan implementasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan sangat baik, hal ini sejalan dengan penelitian yang telah menunjukkan beberapa keunggulan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran seperti mengurangi kebosanan, meningkatkan motivasi, meningkatkan hasil belajar dan asesmen pembelajaran (Ni Ketut & I Made, 2023; Hartati et al., 2021). Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran sangat praktis terbukti dalam penelitian ini siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan baik mulai tahap persiapan, pelaksanaan, maupun ketercapaian pembelajarannya.

Capaian Keterampilan Proses Sains pada Siswa SMPN Satu Atap 2 Losarang

Hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti mengungkap bahwa capaian KPS pada siswa di SMPN Satu Atap 2 Losarang tergolong masih rendah, hal ini terkonfirmasi dari hasil tes KPS menggunakan aplikasi *Quizizz* yang tersaji pada Gambar 2.



Gambar 2. Capaian Keterampilan Proses Sains pada Siswa SMPN Satu Atap 2 Losarang

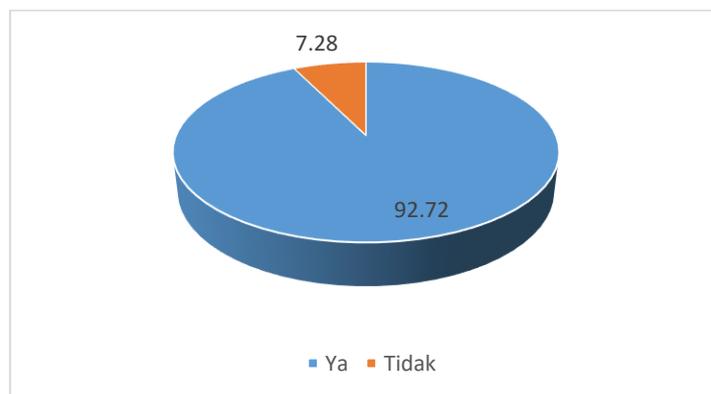
Gambar 2 memperlihatkan capaian keterampilan proses sains ditinjau dari indikator yang diukur. Indikator observasi dan merancang penelitian memperoleh persentase capaian tertinggi dibandingkan dengan indikator lainnya. Menurut Yuliati, (2016) kemampuan melakukan observasi (mengamati) merupakan keterampilan yang paling mendasar dalam sains, dan penting untuk mengembangkan keterampilan proses yang lainnya". Oleh karena itu keterampilan mengamati dapat menjadi titik tumpu untuk pengembangan keterampilan proses sains yang lainnya. Capaian keterampilan observasi dan merancang penelitian yang termasuk kategori baik menunjukkan bahwa kedua indikator KPS tersebut telah berkembang baik pada siswa.

Indikator interpretasi (menafsirkan) memperoleh capaian terendah dengan persentase capaian sebesar 13.63. Rendahnya keterampilan interpretasi dapat diduga terjadi akibat siswa kurang terlatih melakukan kegiatan praktikum atau penelitian. Keterampilan proses sains dapat dikembangkan melalui kegiatan praktikum, oleh karena itu siswa yang sering melakukan kegiatan praktikum memperoleh capaian keterampilan proses sains yang lebih baik dari siswa yang jarang melakukan kegiatan praktikum (Candra & Hidayati, 2020; Suryaningsih, 2017). Penerapan model pembelajaran yang tepat juga akan berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan proses sains (Rahmasiwi et al., 2015; Lianti & Zuhra, 2021). KPS juga dapat dikembangkan melalui pembelajaran keterampilan meneliti berbasis Citizen Science, pada dasarnya KPS merupakan bagian dari keterampilan meneliti (Aripin et al., 2022).

Masih rendahnya capaian KPS pada siswa di SMPN Satu Atap 2 Losarang tentunya menjadi perhatian penting bagi guru untuk berupaya meningkatkan capaian KPS siswa menjadi lebih baik lagi. Keterampilan proses sains yang tinggi berhubungan dengan hasil belajar yang tinggi. Sebaliknya apabila keterampilan proses sains rendah maka hasil belajar juga rendah (Astuti et al., 2019). Guru IPA perlu menggunakan berbagai metode/model pembelajaran yang tepat, menggunakan media yang efektif, dan membekali keterampilan proses sains melalui kegiatan praktikum, mini riset, observasi, *field trip* dan sejenisnya.

Respon Siswa Terhadap Penerapan Aplikasi Quizizz Sebagai Asesmen Pembelajaran IPA

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan Aplikasi Quizizz sebagai instrument asesmen dalam pembelajaran IPA dilakukan pembagian angket kepada siswa. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPA sekaligus sebagai instrument asesmen. Hasil angket penerapan aplikasi Quizizz sebagai asesmen pembelajaran sains / IPA disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Respon Siswa Terhadap Penerapan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan pemaparan di atas diketahui bahwa ketercapaian tujuan dari penerapan alat penilaian online quizizz itu tergolong dalam kategori "sangat baik" dengan prosentase 92.72% siswa menjawab "Ya" atau setuju bahwa aplikasi *Quizizz* yang digunakan dalam pembelajaran membantu siswa dalam proses asesmen pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari semangat siswa untuk menjadi yang terbaik, termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar teknologi, dengan semangat untuk belajar, maka peserta didik akan mampu menguasai teknologi yang semakin berkembang cepat (Suciningsih, 2020). Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran menjadi alternative terbaik, quiz interaktif ini lebih efektif dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam mengerjakan soal. Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses penilaian (Salsabila et al., 2020)

Respon siswa terhadap penerapan alat evaluasi online quizizz pada materi sistem ekskresi manusia di SMPN Satu Atap 2 Losarang tergolong ke dalam kategori "sangat baik", hanya sebagian kecil siswa yang memberikan respon negative terhadap penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi/asesmen pada pembelajaran. Hal itu terlihat dari pernyataan siswa bahwa dengan adanya penerapan alat evaluasi memotivasi mereka lebih bersemangat dan senang dalam mengerjakan soal. Siswa juga sudah mampu memahami penggunaan dan petunjuk aplikasi yang sudah dijelaskan. Hal tersebut didukung oleh penelitian Basuki & Hidayati, (2019) yang menyatakan bahwa penyertaan teknologi atau aplikasi web dalam kuis online harian membawa kemajuan yang luar biasa bagi siswa. Aplikasi yang digunakan lebih baik adalah aplikasi *Quizizz* karena lebih kolaboratif.

Berdasarkan hasil penelitian dan respon yang diberikan oleh siswa menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran khususnya sebagai asesmen pembelajaran direspon dengan baik oleh siswa oleh karena itu aplikasi ini dapat direkomendasikan pada guru IPA agar menggunakan aplikasi tersebut sebagai alternatif pembelajaran dan alat evaluasi yang efektif sekaligus menyenangkan bagi siswa karena proses pembelajaran yang dilakukan telah mengadopsi teknologi berbasis ICT.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPA di SMPN Satu Atap 2 Losarang tergolong sangat baik. Siswa dapat memahami dan menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan benar sesuai instruksi guru. Capaian KPS siswa di SMPN Satu Atap 2 Losarang tergolong masih rendah, hal ini dibuktikan dari hasil capaian setiap indikator KPS yang masih pada kategori rendah sehingga perlu upaya untuk mengembangkan KPS dalam pembelajaran. Siswa merespon penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPA dengan kategori sangat baik, artinya siswa menyukai penggunaan aplikasi tersebut sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pelaksanaan asesmen pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, I., Arif Gaffar, A., Rasyid, A., Kurnia Sugandi, M., Yaumul Hikmawati, V., Suryaningsih, Y., & Halimatul Mu'minah, I. (2022). Pembekalan Keterampilan Riset Berbasis Citizen Science Pada Mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Majalengka. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 856–861. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3428>
- Astuti, N. W., Yolida, B., & Sikumbang, D. (2019). Hubungan Praktikum dan Keterampilan Proses Sains

- Terhadap Hasil Belajar Materi Ekosistem. *Jurnal Jurnal Bioterdidik*, 7(5), 54.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. *English Language and Literature International Conference*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Candra, R., & Hidayati, D. (2020). Penerapan Praktikum dalam Meningkatkan Keterampilan Proses dan Kerja Peserta Didik di Laboratorium IPA. *Edugama: Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 6(1), 26–37. <https://doi.org/10.32923/edugama.v6i1.1289>
- Chaidar Husain. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184–192.
- Fitriana, F., Kurniawati, Y., & Utami, L. (2019). Analisis Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Pada Materi Laju Reaksi Melalui Model Pembelajaran Bounded Inquiry Laboratory. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 4(2), 226–236. <https://doi.org/10.15575/jtk.v4i2.5669>
- Hartati, Nuzullah, Azza, P., & Bonny, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas Xi Ipa Man Tanjungpinang. *(JPB) Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 8(2), 86. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/fpb>
- Journal, C. D., Lestari, W., Supandi, A., Liberna, H., Ningsih, R., Eva, L. M., & Pembelajaran, M. (2022). Penerapan aplikasi quizizz dalam pembelajaran. 3(3), 1462–1465.
- Juhji, J. (2016). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Pendekatan Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 2(1), 58. <https://doi.org/10.30870/jppi.v2i1.419>
- Lianti, Y., & Zuhra, F. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Perpindahan Kalor Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar (JUPENDAS)*, 8(2), 20–25. <http://jkip.umuslim.ac.id/index.php/jupendas/article/view/721>
- Mukaromah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di MI Al Muqorrobiyah. *WANIAMNEY: Journal of Islamic Education*, 2(1), 12–20.
- Ni Ketut, E., & I Made, W. (2023). Implementasi Implementasi Untuk Menurunkan Kebosanan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 17–24. <https://doi.org/10.59672/emasains.v12i2.2712>
- Rahmasiwi, A., Santosari, S., & Sari, D. P. (2015). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa dalam Pembelajaran Biologi melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri di Kelas XI MIA 9 (ICT) SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015. *Seminar Nasional XII Pendidikan Biologi FKIP UNS 2015*, 9(2013), 428–433. <https://media.neliti.com/media/publications/174936-ID-none.pdf>
- Rustaman, N. Y. (2007). *Belajar IPA Melalui Keterampilan Proses Sains (KPS)*.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Suciningsih. (2020). *Quizizz sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*. nstitut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Suryaningsih, Y. (2017). Pembelajaran Berbasis Praktikum Sebagai Sarana Siswa untuk Berlatih Menerapkan Keterampilan Proses Sains dalam Materi Biologi. *Bio Educatio*, 2(2), 279492.
- Wulandari, D., Suwardana, O., & Matematika, P. (n.d.). *Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Media Penilaian Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Google Form pada Materi Matriks*. 114–126.
- Yuliati, Y. (2016). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Cakrawala Pendas*, 2(2), 71–83.