

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKARYA KELAS VII MENGUNAKAN GOOGLE SITES

Zulka Indrianti^{1*}, Gusnita Darmawati¹, Yulifda Elin Yuspita¹, Firdaus Annas¹

Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia¹

E-mail: 2101zulkaindrianti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan guru dalam proses pembelajaran prakarya akibat keterbatasan sarana dan prasarana, serta minat siswa yang lebih tinggi terhadap media pembelajaran berbasis teknologi karena aksesibilitasnya. Tujuan penelitian ini adalah merancang media pembelajaran prakarya untuk kelas VII menggunakan *Google Sites* di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther Sutopo. Model ini terdiri dari enam tahap: konsepsi (*concept*), desain (*design*), pengumpulan material (*material collection*), perakitan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dinyatakan valid, praktis, dan efektif berdasarkan hasil uji produk. Uji validitas menghasilkan nilai rata-rata 0,82 (kategori valid), uji praktikalitas mendapatkan nilai rata-rata 0,89 (kategori sangat tinggi), dan uji efektivitas memperoleh nilai rata-rata 0,84 (kategori efektivitas tinggi). Diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran prakarya, memberikan kemudahan bagi guru, serta memotivasi siswa dalam proses belajar. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana, sekaligus mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Aplikasi Google Sites; Pembelajaran Prakarya.

Abstract

This research is motivated by the difficulty of teachers in the learning process of workshops due to limited facilities and infrastructure, as well as higher student interest in technology-based learning media due to its accessibility. The purpose of this research is to design a workshop learning media for class VII using Google Sites at SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping. The method used in this research is Research and Development (R&D) with Luther Sutopo's Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development model. This model consists of six stages: conception, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The results showed that the designed learning media was declared valid, practical, and effective based on the product test results. The validity test resulted in an average score of 0.82 (valid category), the practicality test obtained an average score of 0.89 (very high category), and the effectiveness test obtained an average score of 0.84 (high effectiveness category). It is expected that this learning

media can improve the quality of workshop learning, provide convenience for teachers, and motivate students in the learning process. The implication of this research is that the integration of technology in learning can be an innovative solution to overcome the limitations of facilities and infrastructure, while encouraging the creation of more interesting and effective learning.

Keywords: *Learning Media; Google Sites Application; Workshop Learning.*

Submitted: 2024-10-09. Revision: 2024-12-13. Accepted: 2024-12-23. Publish: 2025-04-01.

PENDAHULUAN

Majunya pendidikan adalah cita-cita bagi setiap bangsa diseluruh dunia. Pendidikan adalah hal yang sangat diperhatikan untuk menentukan kualitas manusia di sebuah negara. Semakin baik pendidikannya maka semakin tinggi pula kualitas pendidikannya. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia disebabkan oleh banyaknya anak Indonesia yang tidak dapat lanjut sekolah jenjang selanjutnya. Hal ini dapat disebabkan oleh kurang mampu dalam bidang ekonomi ataupun biaya, kurangnya minat anak-anak Indonesia untuk belajar, banyak anak-anak Indonesia yang lebih memilih bekerja dibandingkan sekolah karena tuntutan ekonomi. Masih kurangnya fasilitas pendidikan yang ada di Indonesia demi menunjang keberhasilan suatu negara dalam pendidikan (Jufni et al., 2020).

Dalam peningkatan mutu pendidikan ini, salah satunya adalah dengan meningkatkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam melakukan pembelajaran. Perancangan merupakan sebuah gambaran, perencanaan dan pembuatan suatu sketsa atau pengaturan berbagai elemen yang terpisah sehingga dapat menjadi suatu kesatuan yang utuh (Agung et al., 2022). Alat pembelajaran ini adalah salah satu sarana dan prasarana untuk

menunjang pembelajaran di sekolah yang sangat penting dalam proses keberhasilan pembelajaran. Media dalam proses ini adalah bagian dari suatu proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021).

Media ini sendiri yaitu suatu alat yang mampu menunjang proses pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran ini haruslah memenuhi syarat tertentu seperti, mengedukatif, sesuai teknis, etetika ataupun lainnya (A et al., 2020). Dasar yang penting dalam proses belajar ini ialah pengalaman fisik yang siswa dapatkan dari sebuah media pembelajaran yang ia gunakan, seperti siswa yang dapat berhubungan langsung dengan materi yang sedang dipelajari (Isnarto et al., 2017). Media pembelajaran adalah software yang mengandung informasi atau pesan yang dapat disampaikan langsung kepada siswa melalui alat bantu hardware. (Sites et al., 2022).

Google sites ini memberikan sebuah layanan dari google yang digunakan untuk menghasilkan sebuah situs, web atau blog baik pribadi maupun kelompok (Instruksional et al., n.d.). Sites web Google memungkinkan siswa dan pendidik untuk mengakses media pembelajaran kapan pun mereka mau (Ihza et al., 2023). *Google sites* adalah sebuah aplikasi yang merupakan

bagian dari produk google, *google sites* ini membantu dalam proses belajar mengajar karena sangat interaktif dalam pembelajaran bagi siswa (Fadli & Hakiki, 2020). *Google Sites* merupakan produk pengembangan dari teknologi informasi yang dapat mempermudah proses belajar mengajar (Rosiyana, 2021).

Media pembelajaran google sites ini digunakan dalam mata pelajaran prakarya, karena banyaknya siswa yang kurang menyukai pembelajaran prakarya karena banyaknya praktek langsung namun terkendala oleh sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah. Google sites diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran prakarya ini. Dibuat interaktif agar dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pelajaran prakarya. Media pembelajaran ini digunakan untuk mempermudah pembelajaran prakarya di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru dan siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping didapatkan hasil bahwa guru mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran prakarya, didasarkan pada pelajaran prakarya yang banyak melakukan praktek langsung untuk dipelajari sebelum dipraktikkan langsung oleh siswa. Guru masih menggunakan metode ceramah atau membaca buku untuk menyampaikan materi, sehingga banyak siswa tidak memahaminya.

Karena sarana dan prasarana sekolah yang terbatas, guru harus lebih inovatif dan kreatif dalam menjelaskan pembelajaran

prakarya. Guru mata pelajaran prakarya juga menambahkan bahwa dalam pembelajaran prakarya ini membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar tidak hanya menggunakan buku paket dan buku LKS karena sebagian besar siswa kelas VII sangat tertarik dengan media pembelajaran berbasis teknologi karena lebih interaktif, efektif, dan efisien.

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, subjek penelitian penulis adalah Perancangan Media Pembelajaran Prakarya Kelas VII Menggunakan Google Sites di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran prakarya menggunakan google sites. Diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran prakarya, memberikan kemudahan bagi guru, serta memotivasi siswa dalam proses belajar. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana, sekaligus mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

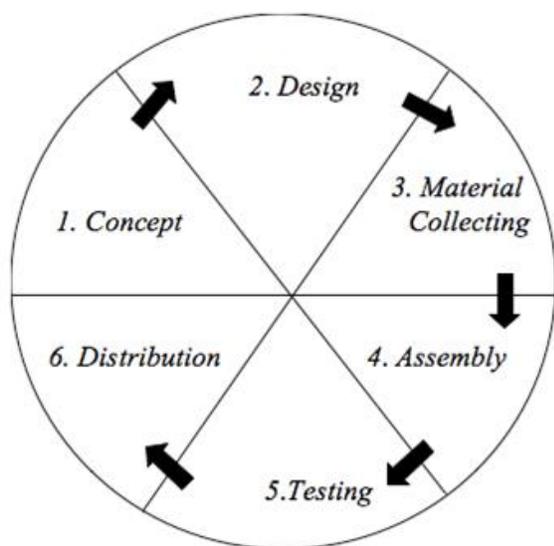
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penulis memilih metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono, R&D adalah jenis penelitian yang biasa dilakukan untuk membuat produk atau aplikasi dari sebuah masalah dan menguji seberapa efektif produk tersebut. (Apriansyah, 2020). Proses ilmiah pendidikan, penelitian, dan pengembangan

(R&D) adalah mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk, dan memvalidasi bahwa produk tersebut memenuhi kebutuhan (Sakti et al., 2024).

Model ini terdiri dari enam langkah: konsepsi (konsep), desain (desain), pengumpulan material (pengumpulan material), perakitan (perakitan), pengujian (pengujian), dan distribusi (Apriansyah, 2020).



Gambar 1 Siklus Development Life Cycle 1

1. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap ini melibatkan penentuan ide dasar, tujuan proyek, target audiens dan ruang lingkup pengembangan multimedia.

2. *Design*

Desain detail dari produk multimedia dibuat, mencakup perancangan konten, antarmuka pengguna, dan interaktivitas.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap penyusunan dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan bahan, yang mencakup gambar, video, dan gambar tambahan.

4. *Assembling*

Assembling adalah tahap pembuatan seluruh objek media berdasarkan perancangan sebelumnya.

5. *Testing*

Setelah tahap pembuatan, media diuji dengan metode boks hitam pada tahap pengujian, dan semua data dimasukkan.

6. *Distribusi*

Produk multimedia didistribusikan secara online ke pengguna target setelah selesai diuji. Proses ini meliputi proses penyimpanan, evaluasi pada tahap ini juga dikenal dengan tahap peningkatan produk (Jama Hendra et al., 2024).

B. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam melakykan penelitian ini adalah:

1. Instrumen Validitas

Instrumen validitas ini terdiri dari tiga instrument yaitu instrumen validitas materi, instrumen validitas media, dan instrumen validitas kebahasaan.

2. Instrumen praktikalitas

Instrumen ini berisi beberapa angket untuk mengumpulkan data tentang tingkat ke praktisan dalam penggunaan media yang telah dihasilkan.

3. Instrumen efektivitas

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulka data dan infromasi tentang tingkat keefektivan media pembelajaran yang telah dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Penelitian mengenai tentang Perancangan Media Pembelajaran Kelas VII Menggunakan *Google Sites* di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping yang telah dilakukan, Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Prakarya kelas VII melibatkan tahapan sistematis yang dirancang untuk menghasilkan media yang efektif dan efisien, didukung oleh uji coba dan validasi untuk memastikan kualitasnya.

A. Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* adalah proses merancang dan membuat sarana pembelajaran digital berbasis web dengan memanfaatkan platform *Google Sites*. Media ini dirancang untuk membantu penyampaian materi pelajaran secara efektif, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa maupun guru. Pengembangan menggunakan tahapan pengembangan multimedia menurut Luther-Suthopo, berikut adalah tahapannya:

1. *Concept* (Pengonsepan)

Media pembelajaran prakarya ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman sisw mengenai metode pembelajaran prakarya.

2. *Design*

Pada tahap ini perancangan struktur navigasi, storyboard, dan antar muja yang teah selesai.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini dilakukan tahap penyusunan yang dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan bahan berupa gambar, video dan materi lainnya.

4. *Assembling*

Merupakan tahapan pembuatan semua elemen media sesuai dnegan desain yang telag direncanakan sebelumnya. Pembuatan awal media pembelajaran ini yaitu penempatan objek pada blanko di *google sites*.

a. Tampilan Halaman Utama



Gambar 2. Halaman Utama

Tampilan Halaman utama ini merupakan tampilan awal saat kita masuk ke media melalaui link yang telah dibagikan, maka akan terlihat tampilan seperti gambar diatas.

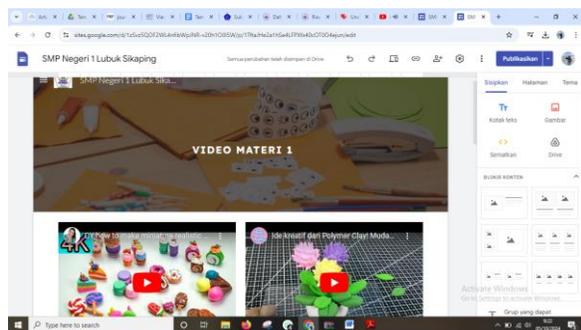
b. Tampilan Halaman Materi



Gambar 3. Halaman Materi

Tampilan halaman materi ini muncul ketika kita menekan tombol materi, pada sub materi ini akan muncul materi yang akan dipelajari.

c. Tampilan Halaman Video



Gambar 4. Halaman Video

Tampilan halaman video ini muncul ketika kita menekan tombol video, pada sub video ini akan muncul video sesuai dengan materi yang akan dipelajari.

5. Testing

Setelah tahap pembuatan, media diuji dengan metode black box pada tahap pengujian, dan semua data dimasukkan.

B. Hasil Uji Penelitian

Pengujian pada media pembelajaran ini menggunakan pengujian BlackBox dan melakukan pengujian produk yaitu:

1. Hasil Uji validasi

Uji validasi dari media pembelajaran prakarya ini dilakukan oleh tiga dosen ahli ilmu komputer yaitu validator satu Ibu Rohaniatul Husna, S.Pd, M.Kom dengan nilai 0,81. Dengan validator dua bapak Adriansyah, M.Pd.T dengan nilai 0,91 dan validator tiga bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom dengan nilai 0,75 yang dihitung dengan rumus aiken's v, maka didapatkan nilai akhir media pembelajaran yaitu 0,82 Valid.

2. Hasil Uji praktikalitas

Uji Praktikalitas produk pada perancangan media pembelajaran prakarya kelas VII menggunakan Google Sites di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping yang bertujuan agar Media pembelajaran ini praktis digunakan untuk menunjang pembelajaran prakarya. Selanjutnya hasil dari uji praktikalitas dari media pembelajaran prakarya ini diperoleh dari lembar angket praktikalitas yang sudah didisi oleh guru mata pelajaran prakaryakelas VII yaitu ibu Septa Pratiwi S.Pd sebagai praktisi dengan nilai 0,89 dengan kategori Praktis.

3. Hasil Uji Efektifitas

Uji Efektifitas dilakukan untuk melihat apakah siswa kelas VII dapat memanfaatkan Media Pembelajaran yang penulis buat apakah dalam pemahaman maupun pembelajaran pada materi yang telah penulis sediakan pada media pembelajaran ini. Maka setelah penulis menyebarkan angket kepada siswa kelas VII sebanyak 20 orang siswa sebagai efektifator maka didapat nilai rata-ratanya adalah sebesar 0,84 yang dikategorikan sangat tinggi. Dengan disapatkan hasil kesimpulan bahwa media pembelajaran menggunakan google sites ini memiliki efektifitas sangat tinggi atau sangat efektif.

6. Distribusi

Dalam tahapan ini media sudah selesai dirancang akan di publish dalam bentuk halaman website. Media pembelajaran ini bisa dibuka pada PC, Laptop, komputer, Hp dan lainnya. Dengan pempublishan ini siswa dapat mengakses media ini melalau link website media pembelajaran pada *google sites* ini, dengan mudah, cepat dan efisien waktu untuk belajar, serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Pada tahapan ini penyebaran media pembelajaran akan dilakukan kepada guru mata pelajaran yaitu ibu Septa Pratiwi S.Pd di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping. Tahapan ini dilakukan untuk mempromosikan produk media pembelajaran agar sampai kepada pengguna yaitu guru dan siswa.

C. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran Prakarya kelas VII berbasis *Google Sites*

telah dilakukan melalui tahapan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, validasi, hingga uji coba. Media ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media memiliki kategori "Sangat Layak", terutama dari segi kelayakan isi, tampilan, dan interaktivitas. Uji coba pada siswa menunjukkan peningkatan pemahaman materi, dengan sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi belajar karena penyajian materi yang fleksibel dan mudah diakses kapan saja melalui perangkat digital (Rofika Sari et al., 2022). Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini memberikan solusi inovatif untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, dengan potensi yang besar untuk diterapkan pada mata pelajaran lain.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran prakarya berbasis *Google Sites* untuk siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping terbukti valid, praktis, dan efektif, serta mampu mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana sekolah. Media ini memberikan solusi pembelajaran berbasis teknologi yang mudah diakses dan meningkatkan minat siswa, sekaligus menjadi model implementasi teknologi yang relevan dan praktis (Afrianto et al., 2022). Pengembangan lebih lanjut disarankan, seperti penambahan fitur interaktif, pelatihan guru, dan uji coba pada berbagai mata pelajaran serta konteks pendidikan lainnya (Nurfadillah et al., 2021). Dengan inovasi berkelanjutan, media ini diharapkan

dapat menjadi bagian penting dalam mendukung pendidikan masa depan. Perancangan media pembelajaran prakarya kelas VII menggunakan Google sites di SMP Negeri 1 Lubuk Sikaping, peneliti mendapat nilai validasi akhir dengan mendapatkan hasil uji validitas dengan hasil 0,82 dikategorikan Valid, praktikalitas dengan hasil 0,89 dikategorikan Sangat Praktis dan efektifitas hasil 0,84 yaitu dikategorikan Efektifitas Tinggi.

AFTAR PUSTAKA

- A, A. R., Putra, Y. I., & Huda, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Kelas X Smk Adzka Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), 32–41. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i1.310>
- Afrianto, A., Parjito, P., Kasih, E. N. E. W., Azahra, R. R., & Kaban, S. P. P. (2022). Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan: Google Sites. *Madaniya*, 3(4), 776–783. <https://www.madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/280>
- Agung, F. N., Junaedi, I., & Yulianto, A. B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Customer Dengan Platform Web. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(4), 320. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i4.916>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Fadli, R., & Hakiki, M. (2020). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i1.302>
- Ihza, F., Hayati, U., Dayurni, P., & Surani, D. (2023). Efektivitas Platform Learning Management System Berbasis Web Sebagai Media Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(2), 113–122. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i2.1405>
- Instruksional, J., Setiawan, K., Naomi, S., Winata, W., Pendidikan, J. T., Pendidikan, F. I., & Muhammadiyah, U. (n.d.). *PENGEMBANGAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES KEPADA GURU PADA PEMBELAJARAN DARING DI SMP ISLAM HARAPAN IBU JAKARTA-SELATAN*. 4.
- Isnarto, Abdurrahman, & Sugianto. (2017). Pengembangan laboratorium media pembelajaran berbasis kebutuhan sekolah. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 244–252. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/14274/7739>
- Jama Hendra, R., Elin Yuspita, Y., Darmawati, G., & Annas, F. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Teknologi Jaringan Kabel Dan Nirkabel Berbasis Animasi Menggunakan Kinemaster. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 126–134. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i1.1917>
- Jufni, M., Saputra, S., & Azwir. (2020). Kode Etik Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Serambi Akademica Jurnal Pendidikan, Sains, Dan*

- Humaniora*, 8(4), 575.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Rofika Sari, S., Kurnia, I., & Laila, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-Nilai Pancasila. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 774–785. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.542>
- Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas Vii Smp Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 5(2), 217–226. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>
- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Sites, G., Sma, D. I., Junjung, N., Sites, G.,
- Sma, D. I., & Junjung, N. (2022). *IRJE : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*.