

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan dijelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan karakter hingga saat ini kerap menjadi sesuatu yang keberadaannya sangat penting untuk dijunjung tinggi sedari dini oleh sebuah lembaga pendidikan formal, terutama pendidikan di sekolah dasar dibantu adanya dari kerjasama orang tua sebagai percontohan karakter yang baik di lingkungan rumah. Memang diharuskan apabila pendidikan karakter diterapkan sedari dini kepada anak, tidak hanya memperoleh dari pendidik di sekolah, tapi perlu adanya peran orang tua. Orang tua berperan untuk mencontohkan karakter yang benar agar dijadikan sebagai contoh pembiasaan dari keteladanan nilai moral pribadi yang positif (Onde dkk., 2020).

Hal ini dimaksudkan untuk mencegah tumbuhnya perilaku moral yang tidak sesuai dengan norma berlaku. Apabila pendidikan dilakukan secara berkelanjutan, maka akan membentuk karakter baik kepada anak sejak dini hingga dewasa. Membentuk karakter tidak sekedar di lingkungan rumah, tapi bisa dipengaruhi dari lingkungan pendidikan terutama sekolah dasar (Devianti dkk., 2020). Membentuk karakter kepada anak memang tidak bisa secara instan, sebab anak-anak akan belajar dari pembiasaan sehari-hari dan perlu diberikan penguatan pendidikan karakter (Fitriani dkk., 2021). Dengan begitu, pendidikan karakter di sekolah dasar menjadi suatu kewajiban yang perlu penguatan sedari dini hingga dewasa kelak. Suatu pendidikan formal memang perlu mengintegrasikan kecerdasan berkarakter tidak hanya mengedepankan kecerdasan kognitif saja. Sejatinya membentuk kepribadian sebagai makna proses pendidikan dan bekal kehidupan (Suryana & Muhtar, 2022).

Salah satu tokoh yang mengedepankan tentang pentingnya pendidikan karakter adalah Ki Hadjar Dewantara. Tokoh Ki Hadjar Dewantara menjelaskan bahwa pendidikan karakter kerap kali disebagai budi pekerti luhur peserta didik yang tidak

bisa terpisah dari pikiran maupun batin agar selaras memajukan pendidikan di lingkungan sekolah (Apriliyanti dkk., 2021). Peran teknologi secara digital berpengaruh untuk melangsungkan kegiatan pembelajaran dalam penanaman pendidikan karakter terhadap anak (Yanuartuti dkk., 2021). Penanaman nilai pendidikan karakter kepada seorang anak penting dilakukan sebagai bentuk pembelajaran beriringan dengan perkembangan teknologi. Perkembangan arus globalisasi menjadi tantangan yang bisa berdampak negatif terutama karakter peserta didik (Belinda & Halimah, 2023). Pentingnya peran pendidikan untuk menjaga kualitas pendidikan karakter di era digitalisasi (Putri dkk., 2022).

Teknologi dihadirkan sebagai solusi untuk mempermudah dan mempercepat suatu pekerjaan. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) dijelaskan jumlah masyarakat Indonesia menggunakan internet sebesar 215,63 juta periode 2022-2023, maka jumlah penggunaan internet meningkat sebesar 2,67% dibandingkan saat periode sebelumnya hanya sebesar 210,03 juta (Megasari dkk., 2023). Tidak dipungkiri bahwa kerap kali anak-anak usia di bawah umur telah melakukan tindakan yang tidak mencerminkan sosok berkarakter, seperti berani melakukan tindakan kekerasan (Sanger & Kasingku, 2023). Menurut (Hakim, 2023) telah terjadi kekerasan pada anak di kota Surabaya yang disebabkan oleh penyalahgunaan media sosial, sejak Januari hingga April 2023 terdapat kurang lebih 30-an kasus kekerasan. Penyalahgunaan media sosial berdampak kepada perubahan karakter seorang anak dan perlu adanya peran dari sekolah dalam penerapan pendidikan. Selain itu, peran dari sekolah pun penting guna memberikan pengenalan, memotivasi, dan juga memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam penguatan karakter (Hendri dkk., 2022).

Pentingnya penguatan pendidikan karakter dimulai dari pembiasaan di sekolah sebagai bentuk motivasi dan fasilitator kebutuhan peserta didik. Kunci keberhasilan dalam bidang pendidikan di Indonesia adalah penerapan pendidikan karakter dan pembiasaan karakter di sekolah (Faiz dkk., 2021). Penerapan kurikulum merdeka dinilai sebagai kurikulum yang bertujuan untuk memberikan peluang berinovasi, melatih berkreaitivitas, serta membentuk karakter peserta didik (Silvia & Tirtoni, 2023). Bentuk perwujudan kurikulum merdeka direpresentasikan

ke dalam program Profil Pelajar Pancasila yang memiliki kedudukan tinggi sebagai upaya pembentukan karakter peserta didik (Rahayu dkk., 2023).

Peluncuran program Profil Pelajar Pancasila dijadikan sebagai upaya pemerintah dalam pencerminan pelajar Pancasila. Program Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan membentuk karakter pelajar di Indonesia dalam menerapkan nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari (Rahayu dkk., 2023). Terdapat enam poin karakter pada Profil Pelajar Pancasila meliputi: (1) beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia; (2) berkebhinekaan global; (3) bergotong-royong; (4) mandiri; (5) bernalar kritis; dan (6) kreatif (Jamaludin dkk., 2022). Menelisik lebih dalam, berkebhinekaan global representatif penguatan karakter bagi peserta didik terutama karakter kebhinekaan guna mempertahankan budaya luhur, mempunyai wawasan luas, menumbuhkan rasa untuk saling menghormati, dan tidak saling bertentangan dengan budaya (Kementerian Pendidikan, 2020). Berdasarkan indikator kebhinekaan global memiliki tiga elemen kunci, diantaranya: (1) mengenal dan menghargai budaya; (2) kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama; dan (3) refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan (Kementerian Pendidikan, 2020).

Keberagaman di Indonesia tidak akan terjadi saling bertentangan, jika dilandasi oleh rasa persatuan dan kesatuan dari pengamalan nilai Pancasila. Pancasila direpresentasikan sebagai bentuk kesatuan dari penguatan karakter seseorang (Antari & Liska, 2020). Keberagaman di Indonesia menjadi tantangan bagi pihak sekolah maupun pendidik masa kini dalam membentuk karakter peserta didik untuk saling menghargai antarperbedaan. Hadirnya keberagaman di Indonesia melalui penguatan karakter kebhinekaan global menjadi dasar sebagai bentuk implementasi budaya dan program di sekolah (Yudha & Aulia, 2023). Berkebhinekaan global memiliki peran penting terhadap perkembangan karakter para peserta didik. Dikuatkan oleh penelitian Rohmah dkk. (2023) bahwa pengamalan aspek kebhinekaan global bisa menghasilkan pelajar di Indonesia tidak hanya memiliki wawasan umum yang tinggi bahkan mampu melestarikan warisan budaya luhur.

Berkebhinekaan global sebagai wujud rasa toleransi terhadap keberagaman yang ada di Indonesia, seperti beragam agama, suku, budaya, ras, dan tradisi

setempat sesuai dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika. Hadirnya keberagaman dijadikan sebagai ajang saling bertoleransi sebagai pelajar Pancasila dalam mempelajari cinta kebudayaan dan tradisi lokal (Ghozali, 2020). Setiap proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan perlu adanya pembelajaran yang masif sebagai bentuk internalisasi pendidikan Pancasila dalam penguatan karakter berkebhinekaan global (Mihit, 2023). Penerapan sistem belajar sambil bermain menjadi sarana edukatif dari segi perkembangan secara holistik atau perkembangan yang mencakup secara menyeluruh seperti emosional, fisik, sosial, dan intelektualnya, sehingga akan membentuk positif karakter peserta didik (Saputri & Katoningsih, 2023).

Pendidik memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan karakter kebhinekaan global (Rohmah dkk., 2023). Berkebhinekaan global akan terwujud apabila peserta didik dapat menghargai dan menyadari keberagaman budaya di Indonesia (Murgiyanti, 2023). Apabila kearifan lokal diintegrasikan ke dalam pendidikan tentu akan menjadi daya tarik yang perlu diketahui bahkan dipahami oleh peserta didik mengenai pendidikan multikultural berbasis nilai kearifan lokal (Salim & Aprison, 2024). Mengapresiasi kearifan lokal sebagai bentuk tindakan mempelajari budaya untuk menghormati, menghargai kepercayaan maupun tradisi setempat (Cattien & Stopford, 2023). Menyelipkan unsur nilai kearifan lokal dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila menjamin unsur kearifan budaya lokal dapat sebagai media pembelajaran edukatif (Sutrisno & Rofi'ah, 2023).

Salah satu yang bisa dilakukan dengan pemberian sarana edukatif, yaitu media pembelajaran untuk peserta didik sebagai bentuk penguatan karakter kebhinekaan dengan memasukkan unsur kearifan lokal. Pada dasarnya sekolah menjadi pemangku kebijakan dalam memainkan peran pewarisan budaya lokal guna meregenerasi peserta didik yang unggul (Santika & Sudamarwan, 2022). Mengintegrasikan nilai kearifan lokal kepada media pembelajaran menjadi peluang penguatan karakter kepada peserta didik sekolah dasar (Angin dkk., 2023). Selain itu, bisa menjadi keberlangsungan kegiatan pembelajaran yang mendorong peserta didik memiliki wawasan kebhinekaan (Karsiwan dkk., 2023). Pengalaman nilai-

nilai Pancasila berdasarkan dari nilai religius, berkebhinekaan global, berjiwa gotong royong, mandiri, dan juga berpikir kritis (Anggraena dkk., 2020).

Penanaman pendidikan karakter yang memuat dari nilai-nilai Pancasila terhadap peserta didik menjadi tantangan bagi guru terutama dalam penguatan karakter kebhinekaan atau nilai moral. Pendidik perlu memahami pengajaran pendidikan karakter di sekolah sebagai salah satu faktor kunci keberhasilan di masa yang akan datang (Karmedi dkk., 2021). Ketepatan pemilihan gaya mengajar dapat memberikan dampak positif terhadap penguatan nilai karakter dalam penggunaan media pembelajaran (Sulastri dkk., 2022). Hal ini menandakan bahwa sebagai pendidik penting untuk mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran hingga media pembelajaran yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang peserta didik.

Keharusan dalam mempersiapkan sarana prasarana sebagai dukungan proses kegiatan pembelajaran (Ikhwan & Qomariyah, 2022). Maka dari itu, perlu didukung dengan bahan ajar dengan pemberian motivasi terhadap peserta didik melalui model maupun media pembelajaran kreatif dan inovatif (Putrantana dkk., 2020). Proses pembelajaran memerlukan suatu media pembelajaran yang inovatif, efisien dan fleksibel disesuaikan dengan perkembangan siswa, serta perkembangan zaman guna pembelajaran lebih bermakna terutama terhadap pengembangan karakter siswa (Candrayani & Sujana, 2023). Hal ini terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran yang relevan dan memiliki daya tarik mampu meningkatkan minat peserta didik (Nurhayati dkk., 2021).

Penggunaan media pembelajaran menjadi daya tarik untuk memotivasi minat belajar peserta didik, sehingga internalisasi nilai kearifan lokal ke media pembelajaran dapat diterapkan sebagai warisan budaya untuk generasi berikutnya. Materi pelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan yang memberikan kemudahan akses untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif (Candrayani & Sujana, 2023). Media pembelajaran sebagai alat bantu perantara yang berguna untuk penyampaian informasi sebagai sumber belajar kepada penerima informasi terutama pendidik ke peserta didik. Sumber belajar berasal dari pendidik, media elektronik, media cetak, dan juga lingkungan sekitar guna menunjang dalam tercapainya tujuan pembelajaran (Apriansyah, 2020). Berdasarkan pengamatan awal peneliti yang dilakukan pada bulan Oktober 2023 ketika mengikuti program

Penguatan Pengalaman Profesional Kependidikan pada sekolah dasar swasta di Kalimantan Tengah. Hasil pengamatan awal dalam penggunaan media pembelajaran yang dikaitkan dengan nilai kebhinekaan belum diterapkan kepada peserta didik. Salah satu contoh kebudayaan lokal khas daerah Kalimantan Tengah, yaitu tari tradisional Mandau masih terdapat peserta didik yang belum mengetahuinya.

Pemberian media pembelajaran berbasis digital baru disajikan hanya melalui penggunaan wordwall dan power point. Berbeda dengan fakta pengamatan berikutnya yang terdapat di sekolah lainnya, yaitu pada sekolah dasar swasta yang berada di Karawang melalui kegiatan wawancara dengan kepala sekolah menjelaskan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital, serta telah melakukan proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan perancangan rencana pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik belajar peserta didik yang beragam. Pemberian media pembelajaran yang disajikan belum terintegrasi nilai kebhinekaan dalam penguatan karakter kebhinekaan. Selain itu, proses pembelajaran yang efektif berfokus kepada peserta didik (*student centered*) untuk melatih kemandirian dan tidak menerapkan pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher centered*).

Salah satu sistem belajar yang memberikan kebebasan untuk meningkatkan kreativitas, yaitu sistem merdeka belajar. Sistem merdeka belajar yang dirasakan oleh pendidik telah berpengaruh kepada pengembangan potensi peserta didik melalui proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila. Penerapan merdeka belajar di sekolah dasar telah memberikan keluwesan pendidik maupun peserta didik untuk menghasilkan proses pembelajaran yang inovatif (Kamila dkk., 2024). Proses pembelajaran yang inovatif bisa diterapkan melalui media pembelajaran. Menurut Damayanti dkk. (2023) bahwa pemberian media pembelajaran menggunakan komik digital dinilai efektif terhadap kegiatan pembelajaran yang inovatif. Penggunaan wayang dikemas melalui komik digital yang berisi nilai karakter dalam cerita wayang Ramayana, hasil skor yang diperoleh 93,33% pada uji perorangan dan sebesar 94,44% uji kelompok, serta termasuk kategori sangat baik untuk layak digunakan sebagai media pembelajaran penguatan karakter kebhinekaan (Candrayani & Sujana, 2023). Pemberian wayang karakter terhadap pembelajaran

tematik di kelas IV SD dinilai efektif sebagai media pembelajaran dengan hasil akurasi 78,57% (Mukholifah dkk., 2020).

Pemberian media wayang sukuraga sebagai bentuk penguatan karakter wujud dari Profil Pelajar Pancasila terbukti yang memuat unsur kearifan lokal mampu meningkatkan karakter sikap peduli terhadap lingkungan peserta (Sari dkk., 2022). Media pembelajaran berbasis nilai kearifan lokal terbukti mampu menumbuhkan nilai karakter peserta didik rasa cinta tanah air (Sulistiawati dkk., 2023). Dengan demikian, pemberian media pembelajaran dinilai berpengaruh terhadap peningkatan potensi peserta didik tidak hanya memberikan penguatan karakter kebhinekaan global yang terinternalisasi nilai sila Pancasila, tapi juga terdapat nilai saling bekerja sama antar peserta didik (Syafaah dkk., 2023). Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemberian media pembelajaran yang terinternalisasi dengan nilai Pancasila bisa memberikan penguatan karakter kebhinekaan sesuai nilai-nilai luhur bangsa. Nilai-nilai luhur kebhinekaan yang dimaksud yaitu: toleransi, menghargai perbedaan, dan rasa cinta tanah air (Widya dkk., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini hanya berfokus kepada pengembangan produk berbasis android yang bertujuan untuk memotivasi belajar dan penguatan karakter kebhinekaan peserta didik SD. Pemberian inovasi Aplikasi Wayang Kuis Edukatif dari penelitian yang belum dikembangkan sebagai solusi keterbaharuan untuk sarana media pembelajaran peserta didik sekolah dasar dengan memadukan nilai unsur kearifan lokal. Produk aplikasi Wayang Kuis Edukatif terintegrasi muatan pelajaran Pendidikan Pancasila fase B berdasarkan capaian pembelajaran peserta didik mampu menghargai kebhinekaan suku bangsa, sosial budaya dalam Bhineka Tunggal Ika. Diharapkan produk ini memiliki daya tarik pengguna terutama peserta didik sekolah dasar dalam penguatan karakter kebhinekaan.

1.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini disesuaikan berdasarkan permasalahan terhadap latar belakang masalah yang dijadikan sebagai ide pokok penelitian. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian yaitu bagaimana pengembangan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif dalam penguatan karakter kebhinekaan peserta didik SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkenaan dengan permasalahan yang diteliti terdapat dua tujuan penelitian, yaitu umum dan khusus. Tujuan umum adalah memberikan penguatan karakter kebhinekaan kepada peserta didik SD dalam kegiatan pembelajaran melalui produk aplikasi Wayang Kuis Edukatif. Selanjutnya, tujuan khusus adalah mengetahui kelayakan pengembangan produk aplikasi Wayang Kuis Edukatif dalam penguatan karakter kebhinekaan peserta didik SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil manfaat yang didapatkan dalam penelitian terbagi menjadi dua bagian, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini diharapkan dapat berdampak sebagai bentuk kontribusi pengembangan produk media pembelajaran dalam mendorong penelitian selanjutnya yang berfokus pada bidang pendidikan dan teknologi. Disamping itu, pengembangan aplikasi Wayang Kuis Edukatif berbasis android dapat memudahkan peserta didik memahami wawasan Bhineka Tunggal Ika yang terintegrasi dalam suatu media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan menjadi suatu solusi inovatif dalam memanfaatkan perkembangan zaman digitalisasi dengan memberikan media pembelajaran sebagai bentuk solusi pengajaran yang bervariasi melalui penggunaan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif yang telah dikembangkan. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini berdasarkan manfaat bagi peserta didik, pendidik, sekolah, dan peneliti sebagai berikut.

1.4.1.1 Bagi Peserta Didik

Penggunaan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif disesuaikan dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu menghargai kebhinekaan suku bangsa, sosial budaya dalam Bhineka Tunggal Ika pada kelas IV. Hal ini diharapkan dapat menjadi daya tarik belajar interaktif, sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami keanekaragaman suku budaya bangsa Indonesia yang terintegrasi kepada media pembelajaran berbasis android. Selain itu, penggunaan aplikasi

Wayang Kuis Edukatif dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengoperasional media pembelajaran berbasis android secara mandiri.

1.4.2.2 Bagi Pendidik

Pemberian Aplikasi Wayang Kuis Edukatif diharapkan sebagai referensi media pembelajaran berbasis android untuk pendidik dalam memanfaatkan perkembangan teknologi. Penggunaan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif dapat memudahkan penyampaian informasi yang terintegrasi materi Bhineka Tunggal Ika agar mengedukasi peserta didik dalam memanfaatkan teknologi.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dalam pemberian media pembelajaran yang berbasis android. Selain itu, diharapkan dapat berdampak terhadap kualitas sekolah dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang interaktif di kelas.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Proses dalam penelitian diharapkan dapat meningkatkan potensi keahlian di bidang teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan latar belakang pendidikan peneliti. Selain itu, diharapkan pengembangan Aplikasi Wayang Kuis Edukatif dapat berdampak baik terhadap kegiatan pembelajaran yang memudahkan untuk menerima materi kebhinekaan dalam penguatan karakter kebhinekaan peserta didik SD.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Rincian struktur organisasi skripsi terdiri atas lima bab untuk mengetahui penulisan secara runtut. Uraian terkait struktur organisasi skripsi menyesuaikan dengan penjelasan setiap bab sampai sub bagian bab. Berikut uraian lebih rinci dari isi setiap bab skripsi ini.

Bab I pendahuluan merupakan bab uraian yang berkenaan dengan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi, dan target luaran dari penulisan skripsi ini. Pembahasan pada bab I disesuaikan dari permasalahan kesulitan memahami materi Bhineka Tunggal Ika yang disajikan melalui buku, serta kurangnya wawasan peserta didik kelas IV sekolah dasar dalam memahami cara sikap toleransi antar perbedaan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka menghasilkan rumusan masalah dalam

penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berupa produk aplikasi android.

Bab II kajian pustaka yang berisikan uraian mengenai studi literatur dari penelitian terdahulu maupun menguatkan landasan teori yang dikaji dalam masalah yang di bahas. Pada bab ini membahas yang berkaitan dengan pengertian pendidikan karakter, perkembangan pendidikan di era globalisasi, program Profil Pelajar Pancasila sebagai penguatan karakter peserta didik sekolah dasar, pendidikan karakter berbasis kearifan lokal, penguatan karakter kebhinekaan terhadap peserta didik, media pembelajaran berbasis aplikasi android, efektivitas penggunaan media pembelajaran, perkembangan wayang sebagai media pembelajaran penguatan karakter kebhinekaan, pemberian kuis edukatif sebagai motivasi belajar peserta didik, teori penelitian pengembangan, penelitian relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III metode penelitian berisi uraian yang berkaitan dengan jenis dan desain penelitian, lokasi penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan, analisis data. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluate (ADDIE)*. Partisipan dalam penelitian terdiri dari tim ahli (dosen), pengguna dari peserta didik kelas IV sekolah dasar, serta validator respon pengguna dari guru, mahasiswa PPG, mahasiswa pascasarjana, dan sarjana ilmu komputer. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa kuisisioner ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket peserta didik, dan kuisisioner SUS. Analisis data yang digunakan melalui hasil respon secara kualitatif dan kuantitatif.

Bab IV temuan dan pembahasan dari penelitian yang berisikan temuan dalam penelitian berlangsung terhadap produk aplikasi Wayang Kuis Edukatif. Hasil temuan yang diperoleh berdasarkan jawaban dari rumusan masalah melalui analisis dari kuisisioner dan angket yang diberikan.

Bab V berisikan uraian yang meliputi: (1) simpulan diperoleh dari seluruh pembahasan yang telah dilakukan selama proses penelitian; (2) implikasi; dan (3) rekomendasi yang ditunjukkan untuk pengguna berdasarkan hasil penelitian dan referensi peneliti selanjutnya.

1.6 Target Luaran

Target luaran dari penelitian yang dilakukan adalah publikasi artikel pada sinta 3 diterbitkan di Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru pada Volume 9, Nomor 3, Bulan Juni, Tahun 2024. Diharapkan melalui publikasi artikel dapat memperluas informasi secara ilmiah kepada publik. Berikut tautan artikel <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/1167>