

MODEL ROLE PLAYING BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL CUPAK GERANTANG BERBANTUAN AI SEBAGAI UPAYA REVITALISASI NILAI KARAKTER DI SEKOLAH DASAR

Gozin Najah Rusyada¹, Nurul Kemala Dewi², Muhammad Tahir³, Irfan Hidayat⁴
^{1, 2, 3, 4}Universitas Mataram, Jl. Majapahit No.62, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia
Email: gozin@staff.unram.ac.id

Article History

Received: 01-11-2025

Revision: 12-11-2025

Accepted: 15-10-2025

Published: 17-11-2025

Abstract. This study aims to develop a Cupak Gerantang-based learning model utilizing Role Playing and Artificial Intelligence (AI) as a medium to strengthen character education based on Sasak local wisdom. This development is expected to become a pedagogical innovation that integrates cultural values, technology, and active learning methods. This study uses a Research and Development (R&D) approach with three main stages: (1) preliminary stage, (2) prototyping stage, and (3) assessment. The research subjects consist of two experts, one classroom teacher, and 20 students from SD Negeri 1 Jenggala, North Lombok Regency. Data were collected through observation, interviews, expert validation, and student response questionnaires, which were analyzed descriptively both qualitatively and quantitatively. The results of the study indicate that the learning model has a very high validity level, with an average score of 3.65 from media experts and 3.66 from learning experts. Limited trials showed practical categorization, with an average score of 3.45, covering aspects of ease of implementation, clarity of learning steps, and the attractiveness of AI-based animated media. Teachers and students gave a positive response to the integration of Cupak Gerantang digital animation equipped with AI voice-over features, as it was considered to enhance interactivity and understanding of moral values.

Keywords: Cupak Gerantang; Role Playing; Local Wisdom; Artificial Intelligence; Character Values

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Cupak Gerantang berbasis *Role Playing* dan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media penguatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal Sasak. Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi inovasi pedagogis yang mengintegrasikan nilai budaya, teknologi, dan metode pembelajaran aktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan tiga tahap utama yaitu: (1) *preliminary stage*, (2) *prototyping stage* dan (3) *assessment*. Subjek penelitian terdiri atas dua orang ahli, satu guru kelas, serta 20 siswa SD Negeri 1 Jenggala Kabupaten Lombok Utara. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, dan angket respon siswa, yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran memiliki tingkat kevalidan sangat tinggi, dengan skor rata-rata 3,65 dari ahli media dan 3,66 dari ahli pembelajaran. Uji coba terbatas menunjukkan kategori praktis, dengan skor rata-rata 3,45, mencakup aspek kemudahan penerapan, kejelasan langkah pembelajaran, serta daya tarik media animasi berbasis AI. Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap integrasi animasi digital *Cupak Gerantang* yang dilengkapi fitur *voice-over* AI, karena dinilai meningkatkan interaktivitas dan pemahaman nilai moral.

Kata Kunci: Cupak Gerantang; Role Playing; Kearifan Lokal; Artificial Intelligence; Nilai Karakter

How to Cite: Rusyada, G. N., Dewi, N. K., Tahir, M., & Hidayat, I. (2025). Model *Role Playing* Berorientasi Kearifan Lokal Cupak Gerantang Berbantuan AI Sebagai Upaya Revitalisasi Nilai Karakter di Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (7), 10713-10720. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i7.4491>

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter menjadi bagian penting dalam pembangunan sumber daya manusia di Indonesia. Perkembangan teknologi dan arus globalisasi mendorong perubahan pola hidup serta perilaku sosial, termasuk di kalangan generasi muda. Berbagai penelitian menunjukkan meningkatnya perilaku negatif seperti perundungan, kurangnya rasa hormat kepada guru, hingga tindakan kekerasan (Gumilang, 2021; Revalina et al., 2023). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembentukan karakter perlu diperkuat, terutama melalui proses pendidikan yang relevan dengan kehidupan siswa (Kamaruddin et al., 2023).

Kurikulum Merdeka memberi peluang bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kontekstual. Salah satu program yang ditekankan adalah Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang menumbuhkan nilai akhlak mulia, kemandirian, gotong royong, dan penghargaan terhadap keberagaman (Makrifah et al., 2023; Maruti et al., 2023). Nilai-nilai tersebut dapat ditumbuhkan melalui pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar, karena nilai budaya yang hidup di masyarakat bersifat dekat dan mudah dipahami siswa (Agung, 2023).

Salah satu kearifan lokal yang memiliki potensi kuat adalah folklor Cupak Gerantang dari Lombok. Cerita ini menghadirkan dua tokoh dengan watak yang berlawanan. Cupak digambarkan sebagai sosok yang tamak dan licik, sedangkan Gerantang dikenal jujur, berani, dan setia kawan (Aditama & Lesmana, 2020; Rahmani et al., 2021). Nilai moral dalam cerita tersebut relevan untuk pembentukan karakter anak, seperti pentingnya kejujuran, tanggung jawab, dan sikap peduli. Namun, penyajian folklor Cupak Gerantang selama ini masih terbatas pada pertunjukan tradisional yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa saat ini. Durasi pertunjukan yang panjang, penggunaan bahasa Sasak halus yang sulit dipahami, serta visualisasi yang kurang menarik menjadi kendala dalam penyampaian pesan moral (Mawardi et al., 2021; Puspawati & Suastika, 2021). Penelitian sebelumnya telah mengembangkan versi animasi digital sebagai media pelestarian cerita, tetapi penggunaannya belum terintegrasi dalam pembelajaran di sekolah. Media tersebut lebih berfungsi sebagai sarana tontonan edukatif, bukan sebagai bagian dari strategi pembelajaran karakter.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan model pembelajaran yang tidak hanya menghadirkan media animasi berbasis kearifan lokal, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami dan menghayati nilai yang terkandung di dalamnya. Metode role playing dinilai sesuai karena memungkinkan siswa memerankan tokoh dalam cerita sehingga proses internalisasi nilai terjadi melalui pengalaman langsung (Yusnarti & Suryaningsih, 2021). Penelitian menunjukkan bahwa role playing dapat meningkatkan

pemahaman dan penerapan nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari (Amalia et al., 2021; Andini & Ramiati, 2020). Selain itu, penerapan *role playing* dapat diperkuat dengan pemanfaatan teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Misalnya, penggunaan fitur *voice-over* berbasis AI dapat membantu siswa mengisi suara tokoh dalam animasi sesuai penghayatan karakter, sehingga pengalaman bermain peran menjadi lebih menarik dan interaktif (Daryanes et al., 2023). Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran berbasis *role playing* menggunakan media animasi Cupak Gerantang yang didukung teknologi AI. Pendekatan ini diharapkan mampu membantu siswa tidak hanya memahami cerita, tetapi juga menginternalisasi nilai karakter yang terkandung di dalamnya serta menjadi upaya pelestarian budaya daerah dalam pembelajaran sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan menghasilkan model pembelajaran berbasis kearifan lokal Cupak Gerantang melalui metode *role playing* dengan dukungan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. Model pengembangan mengacu pada kerangka yang dikemukakan oleh Nieveen dan Folmer (2013), yang terdiri atas tiga tahapan: (1) *Preliminary Stage*, (2) *Prototyping Stage*, dan (3) *Assessment Stage*. Model ini dipilih karena memberikan ruang untuk siklus perbaikan berkelanjutan antara desain teoritis dan penerapan praktis di lapangan.

Penelitian melibatkan dua kelompok subjek. Pertama, dua orang ahli sebagai validator, yaitu ahli media pembelajaran dan ahli pedagogi, yang memberikan penilaian terkait kelayakan isi, desain media, serta relevansi model pembelajaran. Kedua, uji coba terbatas melibatkan seorang guru dan 20 siswa kelas V SD Negeri 1 Jenggala, Kabupaten Lombok Utara, untuk menilai kepraktisan penerapan model dalam pembelajaran.

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil observasi, wawancara, dan komentar ahli, yang dianalisis dengan mereduksi, menyajikan, dan menarik kesimpulan untuk perbaikan model. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian ahli dan angket respon siswa. Skor dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidan dan kepraktisan model dengan mengacu pada kriteria Nieveen dan Folmer (2013). Model pembelajaran dinyatakan layak apabila memenuhi kategori valid dan praktis, sehingga dapat direkomendasikan untuk uji implementasi pada skala yang lebih luas.

HASIL DAN DISKUSI

Preliminary Stage (Tahap Pendahuluan)

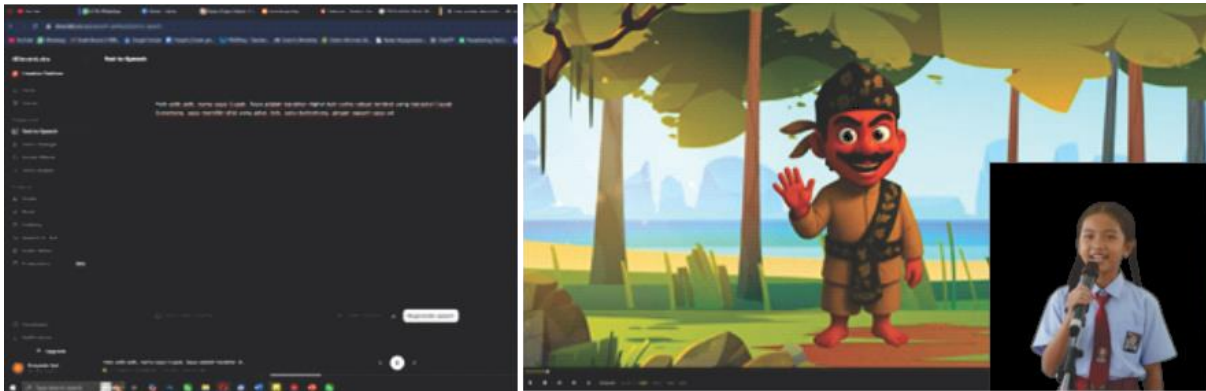
Tahap pendahuluan dilakukan untuk memperoleh dasar konseptual serta kebutuhan empiris dalam pengembangan model pembelajaran Cupak Gerantang berbasis Role Playing dan Artificial Intelligence (AI). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri 1 Jenggala, ditemukan bahwa pembelajaran karakter masih didominasi metode konvensional berupa ceramah dan hafalan nilai moral. Peserta didik kurang terlibat secara aktif dan mengalami kesulitan dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter. Guru juga menyampaikan bahwa cerita rakyat lokal seperti Cupak Gerantang jarang digunakan karena keterbatasan media, serta kesulitan dalam mengaitkan isi cerita dengan konteks kehidupan siswa.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan adanya urgensi untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berbasis budaya lokal. Pendekatan role playing dipandang sesuai karena memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan peran moral secara langsung. Integrasi teknologi *Artificial Intelligence (AI) voice-over* dalam media animasi *Cupak Gerantang* berfungsi sebagai inovasi untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Teknologi ini memungkinkan pengisian suara karakter secara otomatis dan ekspresif, sehingga menghadirkan suasana belajar yang lebih hidup, realistis, dan komunikatif. Dengan melakukan voice over pada animasi digital Cupak Gerantang, siswa lebih mudah memahami alur cerita, menafsirkan emosi tokoh, serta mengidentifikasi nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama yang ditampilkan dalam peran masing-masing.

Prototyping Stage (Tahap Prototiping)

Tahap ini mencakup kegiatan perancangan, pengembangan, dan validasi awal terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis pendahuluan, disusun rancangan model pembelajaran yang menggabungkan unsur budaya lokal (Cupak Gerantang) dengan metode *role playing* serta dukungan media digital berbasis *AI voice-over*. Komponen model meliputi (1) Sintaks pembelajaran: Analisis nilai moral, bermain peran berbasis AI, refleksi karakter, dan peneguhan nilai melalui kegiatan proyek mini, (2) Sistem sosial: pembelajaran kolaboratif dan kontekstual, (3) Prinsip reaksi: guru sebagai fasilitator dan pemandu nilai, dan (4) Sistem pendukung: RPP, Lembar Aktivitas Siswa (LAS), serta media animasi digital Cupak Gerantang.

Animasi digital Cupak Gerantang dengan bantuan AI yang digunakan untuk mendukung penerapan model *role playing* pada penelitian ini yaitu sebagai berikut



Gambar 1. Media animasi digital Cupak Gerantang berbantuan AI

Fitur *Artificial Intelligence (AI)* yang digunakan dalam pengembangan media animasi Cupak Gurantang berbasis Role Playing ini memanfaatkan dua platform berbasis web, yaitu ElevenLabs dan Dreamface AI. Platform ElevenLabs digunakan untuk menghasilkan dan memodifikasi karakter suara sesuai dengan tokoh dalam cerita, sehingga setiap karakter memiliki identitas vokal yang khas dan ekspresif. Sementara itu, Dreamface AI berfungsi untuk mengintegrasikan suara hasil dari ElevenLabs ke dalam karakter digital, sehingga gerakan bibir dan ekspresi wajah tokoh selaras dengan narasi yang diucapkan.

Model awal kemudian divalidasi oleh dua ahli; (1) ahli media pembelajaran yaitu bapak SG selaku akademisi bidang desain dan (2) ahli pembelajaran/pedagogi yaitu ibu RR selaku akademisi dengan fokus riset Pendidikan dasar. Penilaian dilakukan terhadap aspek isi, tampilan, kesesuaian teknologi, kejelasan sintaks, serta potensi penerapan dalam pembelajaran karakter di sekolah dasar. Dari sisi media pembelajaran, model memperoleh rata-rata skor 3,65 dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual, animasi, integrasi *fitur AI voice-over*, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar dinilai sangat baik dan layak digunakan. Penilaian tinggi pada aspek tampilan visual (3,75) dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD (3,70) menegaskan bahwa media animasi Cupak Gerantang memiliki daya tarik dan interaktivitas yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Dari sisi pembelajaran dan pedagogi, diperoleh rata-rata skor 3,66 dengan kategori sangat valid. Aspek dengan nilai tertinggi adalah relevansi nilai moral dalam konteks budaya lokal (3,80), menunjukkan bahwa model pembelajaran ini berhasil mengintegrasikan nilai-nilai karakter berbasis budaya Sasak dengan pendekatan *role playing* dan dukungan teknologi AI.

Secara keseluruhan, kedua ahli menyatakan bahwa model pembelajaran Cupak Gerantang berbasis *Role Playing* dan AI memiliki tingkat kevalidan tinggi dan layak untuk diuji coba di sekolah dasar.

Assessment Stage (Tahap Penilaian)

Tahap penilaian bertujuan untuk menguji kepraktisan model pembelajaran Cupak Gerantang berbasis *Role Playing* dan Artificial Intelligence (AI) sebagai media penguatan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal Sasak. Uji coba terbatas dilakukan untuk melihat sejauh mana model dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran nyata di sekolah dasar. Uji coba terbatas dilaksanakan di SD Negeri 1 Jenggala, Kabupaten Lombok Utara, dengan melibatkan 20 siswa kelas V dan satu orang guru kelas sebagai pelaksana pembelajaran. Tujuan utama uji coba ini adalah menilai kejelasan sintaks, kemudahan penerapan model, serta kesesuaian media animasi berbasis AI dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan mengikuti sintaks model yang telah dikembangkan, yaitu:

- Orientasi cerita dan pengenalan karakter, menggunakan media animasi *Cupak Gerantang* dengan dukungan *AI voice-over*.
- Analisis nilai moral, di mana siswa mengenali pesan karakter dari tokoh-tokoh dalam cerita.
- Kegiatan *role playing*, siswa memainkan peran karakter utama untuk menginternalisasi nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama.
- Refleksi nilai karakter, berupa diskusi kelas dan simpulan moral yang dipandu guru.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa dan guru diminta untuk mengisi angket respon untuk menguji Tingkat kepraktisan model pembelajaran. Angket memuat aspek kemudahan penerapan, kejelasan langkah pembelajaran, dan daya tarik media animasi *Cupak Gerantang*.

Tabel 1. Hasil analisis kepraktisan

Aspek Kepraktisan	Skor Rata-rata	Kategori
Kemudahan penerapan model	3,50	Praktis
Kejelasan langkah pembelajaran	3,40	Praktis
Kesesuaian media animasi dengan metode <i>role playing</i>	3,47	Praktis
Daya tarik dan motivasi belajar siswa	3,43	Praktis
Rata-rata keseluruhan	3,45	Praktis

Rata-rata skor kepraktisan sebesar 3,45 yang berada pada kategori praktis menunjukkan bahwa model pembelajaran Cupak Gerantang berbasis *role playing* dan AI mudah diterapkan dalam pembelajaran karakter di sekolah dasar. Guru menyatakan bahwa alur pembelajaran tersusun dengan jelas sehingga langkah-langkahnya mudah diikuti, sementara media animasi dan dukungan suara berbasis AI membantu memperjelas pesan moral dalam cerita. Di sisi lain, siswa merasa kegiatan bermain peran membuat pembelajaran lebih menarik dan memberi kesempatan untuk mengalami nilai karakter secara langsung dalam situasi yang nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan Arends (2012) yang menjelaskan bahwa *role playing* mampu membangun keterlibatan emosional dan pemaknaan nilai secara kontekstual.

Hasil uji coba terbatas tersebut mengindikasikan bahwa model pembelajaran ini memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Model tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Penggunaan cerita rakyat sebagai basis pembelajaran turut memperkuat internalisasi nilai karena dekat dengan pengalaman budaya siswa (Suyatno, 2020). Selain itu, pemanfaatan teknologi AI dalam media pembelajaran mendukung kreativitas, perhatian, dan minat belajar peserta didik (Hwang & Tu, 2021). Dengan demikian, model Cupak Gerantang berbasis *role playing* dan AI layak untuk diterapkan pada pembelajaran karakter di sekolah dasar, khususnya dalam konteks kearifan lokal Sasak.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan model pembelajaran *Role Playing* berbasis kearifan lokal Cupak Gerantang berbantuan AI sebagai upaya revitalisasi nilai karakter di sekolah dasar. Hasil validasi menunjukkan model berada pada kategori sangat valid dan praktis, dengan rata-rata skor kepraktisan 3,45. Model ini mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan membantu siswa memahami nilai kejujuran, tanggung jawab, serta kerja sama melalui kegiatan bermain peran. Integrasi *AI voice-over* menjadikan media animasi lebih hidup dan menarik, sehingga memperkuat proses internalisasi nilai karakter

REFERENSI

- Aditama, P. W., & Lesmana, P. S. W. (2020). Implementasi Komik Interaktif Cerita Rakyat Cupak Grantang dengan Bahasa Isyarat Berbasis Mobile. *Janapati: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 9(2).
- Agung, B. (2023). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Islamic Journal of Education*, 2(1). <https://doi.org/10.54801/ijed.v2i1.173>

- Amalia, N. A., Listyarini, I., & Budiman, M. A. (2021). Analisis Pemahaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Bermain Peran di Kelas II. *Mimbar Ilmu*, 26(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.28177>
- Andini, T. Y., & Ramiati, E. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawa Anak. *Potensia*, 5(1).
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill.
- Bancin, M. G., Corry, C., & Haloho, B. (2023). Pemahaman Nilai-Nilai Kepahlawanan Soekarno Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Role Playing. *Journal on Education*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2357>
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Gumilang, G. S. (2021). Penguatan Kearifan Lokal Dalam Menghadapi Problematika Remaja Di Sekolah. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar ..., 11(2)*.
- Hwang, G. J., & Tu, N. T. (2021). Roles and research trends of artificial intelligence in education: A bibliometric mapping analysis. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 1–18. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100011>
- Kamaruddin, I., Sujarot, Septiani, V., Handayani, E. S., Muhammadong, & Kesek, M. N. (2023). Peran Pendidikan dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2).
- Makrifah, A. N., Harsiatib, T., & Mashfufahb, A. (2023). Penerapan Assessment for Learning dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Gaya Hidup Berkelanjutan di Kelas 1 SD. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2). <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.380>
- Maruti, E. S., Malawi, I., Hanif, M., Budyartati, S., Huda, N., Kusuma, W., & Khoironi, Moh. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Jenjang Sekolah Dasar. *Abdimas Mandalika*, 2(2). <https://doi.org/10.31764/am.v2i2.13098>
- Mawardi, T., Mohd Jufry, F. D., & Renda, R. (2021). Cupak Gerantang Traditional Theater: Interpretation of Text Meaning as Effort to Strengthen Character. *International Journal of Creative Industries*, 3(8). <https://doi.org/10.35631/ijcrei.38007>
- Nieveen, N., & Folmer, E. (2013). Formative evaluation in educational design research. *Educational Design Research. Part A: An Introduction*.
- Puspawati, L. P., & Suastika, I. M. (2021). The Play of Cupak Gerantang in Wayang Kulit and Traditional Dramas and Values in Balinese and Sasak Society in Lombok. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, 540. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.248>
- Rahmani, U. R. Y., Yuliatin, R. R., & Imtihan, Y. (2021). Estetika Pertunjukan Drama Tradisional Cupak Gurantangdi Sanggar Dewi Anjani Dusun Kelotok Desa Wakan Kecamatan Jerowaru Kabupaten Lombok Timur-. *TAMUMATRA: Jurnal Seni Pertunjukkan*, 3(2).
- Revalina, A., Moeis, I., & Indrawadi, J. (2023). Degradasi Moral Siswa-Siswi Dalam Penerapan Nilai Pancasila Ditinjau Dari Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1). <https://doi.org/10.21067/jmk.v8i1.8278>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3). <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>