

**PENGEMBANGAN MEDIA MENCILOK DENGAN STRATEGI SELF
REGULATED PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Dwi Marwanti¹, Lukman Hakim², Kiki Aryaningrum³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

¹Dmarwanti000@gmail.com, ²lukmanhakim1976@gmail.com,

³kikiaryaningrum86@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop Mencilok media with a self-regulated strategy for thematic learning in grade VI of elementary school. This study used the ADDIE development method, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection included questionnaires, learning outcome tests, and documentation. Based on the results of the questionnaire validity study conducted by three validators (media experts, language experts, and material experts), the average score of 92.4% and the one-to-one score of 96.5% can be declared "Very Valid." Meanwhile, the results of the questionnaire practicality questionnaire, using teacher response questionnaires, with an average score of 93.3% and small group response questionnaires with an average score of 91.25%, can be declared "Very Practical." Finally, the effectiveness results obtained from the posttest trial with an average score of 92% were declared "Very Effective." Therefore, using the Mencilok (Mencilok) media with a self-regulated strategy in thematic learning for sixth grade elementary school students is highly suitable.

Keywords: Mencilok Media, Self-Regulated, Thematic

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh media mencilok dengan strategi self regulated pada pembelajaran tematik kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dengan pengumpulan data angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian angket kevalidan yang dilakukan oleh 3 validator (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi) dengan nilai rata-rata 92,4% dan nilai one to one 96,5% dapat dinyatakan "Sangat Valid". Sedangkan pada hasil angket kepraktisan melalui angket respon guru dengan nilai rata-rata 93,3% dan angket respon kelompok kecil (small group) dengan nilai rata-rata 91,25% dapat dinyatakan "Sangat Praktis". Dan terakhir pada tahap hasil keefektifan yaitu didapatkan hasil uji coba posttest dengan nilai rata-rata 92% dapat dinyatakan "Sangat Efektif". Dengan demikian media mencilok dengan strategi self regulated pada pembelajaran tematik kelas VI Sekolah Dasar sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Mencilok, Self Regulated, Tematik

A. Pendahuluan

Di era modern ini, pendidikan mengikuti perkembangan zaman. Pemerintah setiap negara saat ini bertanggung jawab atas pendidikan, yang memerlukan perhatian khusus untuk perbaikan dan pengembangan. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk membuat lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan, dan kepribadian yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat (Pristiwanti, 2022). Oleh karena itu, penting bagi karyawan untuk menyadari pelatihan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kinerja karyawan secara keseluruhan (Maryadi et al., 2021).

Media pembelajaran juga mencakup segala sesuatu yang digunakan, baik benda maupun lingkungan di sekitar peserta didik, untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka (Moto, 2019).

Peneliti melakukan observasi di SD Negeri 6 Babat Banyuasin pada kelas VI ditemukan dua masalah yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran, terbatasnya pengetahuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran dan dibutuhkan inovasi baru dalam mencapai tujuan pendidikan.

Adapun media permainan cinta lingkungan yang mana merupakan alat atau media permainan edukatif yang pembelajaran mandiri dimana dirancang untuk menghibur, serta meningkatkan kesadaran siswa betapa pentingnya menjaga dan melestarikan lingkungan melalui aktivitas bermain, seperti media permainan cinta lingkungan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan papan spin untuk mengajak peserta didik belajar sambil bermain yang menggunakan strategi self regulated. Strategi self regulated disini menjelaskan bahwa menurut El-Ado & Alkharusi dalam (Pradana, 2022) merupakan proses proaktif dimana individu secara konsisten mengatur dan mengelola pikiran, perilaku dan lingkungan mereka untuk memenuhi harapan akademik.

Menurut (Meutia & Ayu, 2020), istilah "self-regulated" digunakan untuk menggambarkan kegiatan belajar yang terdiri dari tiga elemen: mengatur pembelajaran untuk diri sendiri, yang mencakup kegiatan merencanakan, memantau, dan memodifikasi, manajemen metakognitif, dan komitmen untuk selalu belajar secara disiplin.

Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa media mencilok (menarik cinta lingkungan) dengan strategi self regulated pada pembelajaran Tematik merupakan suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Dimana keterbaruannya dengan media mencilok (menarik cinta lingkungan) dengan strategi self regulated pada pembelajaran Tematik terutama pada pembelajaran IPA dengan spin roller manual dan mobile sehingga dengan menggunakan media tersebut dapat menarik perhatian siswa untuk belajar.

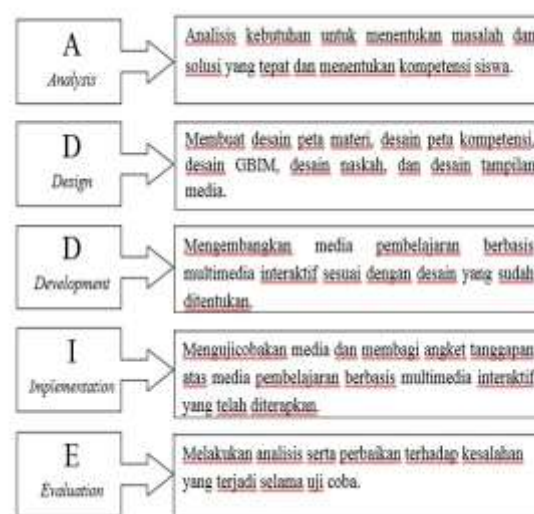
Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis akan meneliti dan mengembangkan media mencilok (menarik cinta lingkungan) dengan strategi *self regulated* pada pembelajaran Tematik terutama pada pembelajaran IPA pada siswa Kelas 6

tema 6 Menuju Masyarakat Sejahtera, sub tema 1 Masyarakat Peduli Lingkungan dengan menggunakan spin roller manual dengan memilih judul "Pengembangan Media Mencilok Dengan Strategi Self Regulated Pada Pembelajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE, yang selalu melibatkan pengembangan berbagai jenis produk seperti model, strategi pengajaran, metode belajar, media, dan bahan ajar. Model ADDIE terdiri dari lima tahap: Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Gambar 1. Model pembelajaran ADDIE



Prosedur pengembangan dimulai dari tahap analisi yaitu terbagi

menjadi dua tahap analisis pada proses pembelajaran di kelas VI SD dan tahap analisis kurikulum. Selanjutnya tahap desain, tahapan ini perancangan suatu produk yang ingin dikembangkan di tempat penelitian yaitu di SD Negeri 6 Babat Banyuasin dengan menggunakan tema 6 Menuju Masyarakat Sejahtera, sub tema 1 Masyarakat Peduli Lingkungan. Pada tahap ini peneliti mendesain produk dengan menggunakan aplikasi canva. Tahap ketiga yaitu pengembangan peneliti melakukan tahap uji coba kevalidan dan kepraktisan dengan bantuan 3 validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, dengan pengisian angket kevalidan yang dilakukan oleh 2 orang dosen dan 1 guru di SD Negeri 6 Babat Banyuasin serta pengisian angket *one to one* yang dilakukan oleh 3 peserta didik. Tujuannya agar media yang akan dikembangkan dapat dikatakan valid dan untuk kepraktisannya di bantu dengan pengisian angket *small group* dan angket respon guru.

Dan pada tahap implementasi atau penerapan disini peneliti melakukan uji coba *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran dan juga melakukan uji coba *posttest* sesudah menggunakan media

pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti apakah layak untuk digunakan. Dan terakhir tahap evaluasi peneliti mengevaluasi lagi media pembelajaran yang akan dikembangkan apakah sudah layak untuk digunakan atau tidak dan memperbaiki media pembelajaran yang telah di validasi oleh validator sesuai dengan komentar dan saran.

Dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket, tes hasil belajar dan dokumentasi. Pada teknik validasi *prototype* adalah prosedur untuk menilai validitas dan kesesuaian rancangan produk sehingga validator dapat memvalidasi produk tersebut. Sedangkan pada teknik analisis data peneliti menggunakan analisis data lembar validasi, analisis data lembar kepraktisan dan analisis data keefektifan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan di SD Negeri 6 Babat Banyuasin, yang terletak di Jl. Palembang-Jambi Km 92 Kampung Sawit 19 Kabupaten Musi Banyuasin. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE, yang

membuat media pembelajaran mencilok dengan strategi self regulated. Pengembangan yang dibuat dapat digunakan dalam proses mengajar di kelas. Ini akan membuat pembelajaran tidak membosankan dan peserta didik lebih aktif.

Pada tahapan analisis setelah dilakukannya observasi oleh peneliti guru lebih dominan masih menggunakan metode ceramah. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran mencilok atau berbentuk seperti spin spinner yang menyenangkan dan menarik untuk dimainkan langsung oleh siswa. Pada tahap desain peneliti menyiapkan bahan yang akan digunakan dengan membuat desain menggunakan aplikasi Canva.

Tahap pengembangan, peneliti akan mengembangkan produk media permainan mencilok berdasarkan gambar animasi pada media dan background permainan mencilok dengan bantuan 3 validator yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Setelah pembuatan produk, proses validasi produk dilakukan hingga selesai. Dinilai oleh para ahli untuk kevalidasian tahapan yang sudah selesai, ketepatan isi materi, dan

kemenarikan media permainan mencilok.

Ketika para ahli mengisi angket yang dirancang dan dibuat oleh peneliti sesuai dengan referensi, validator memberikan komentar dan saran untuk perbaikan. Setelah menerima beberapa validasi dari validator, bahan pedoman untuk revisi produk dibuat. Tahapan revisi akan dilakukan sesuai dengan arahan validator. Berikut hasil validasi oleh validator :

Tabel 1. Hasil Validasi

Sebelum di revisi	Hasil Revisi Validator	Nama Validator
	Tambahkan petunjuk penggunaan media dan buat di satu file terpisah untuk cover yang berisikan tabel capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk permainan serta kuis, perintah dan jawaban	Linda Lia, M.Pd
		

Diagram Persepsi	Diagram persepsi adalah diagram yang menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang ada dalam suatu materi.
Peta Konsep	Peta konsep adalah diagram yang menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang ada dalam suatu materi.
Diagram Persepsi	Diagram persepsi adalah diagram yang menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang ada dalam suatu materi.
Peta Konsep	Peta konsep adalah diagram yang menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang ada dalam suatu materi.

Diagram Persepsi	Diagram persepsi adalah diagram yang menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang ada dalam suatu materi.
Peta Konsep	Peta konsep adalah diagram yang menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang ada dalam suatu materi.
Diagram Persepsi	Diagram persepsi adalah diagram yang menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang ada dalam suatu materi.
Peta Konsep	Peta konsep adalah diagram yang menunjukkan hubungan antara konsep-konsep yang ada dalam suatu materi.

Buat kartu perintah dengan desain bolak balik di bagian depan cover kartu perintah dan di belakang berisikan kalimat perintah dengan desain yang menarik

Sunedi,
M.Pd



Tanpa revisi

Sutris,
S.Pd

Setelah hasil kevalidan, prototype dibuat dan diuji coba oleh validator. Peneliti akan mengikuti pedoman validasi produk seperti materi, bahasa, ahli media, dan *one-to-one*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh validator terhadap media permainan yang dikeluarkan dari angket ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menunjukkan hasil yang baik karena nilai kevalidannya memenuhi standar. Di mana kriteria "Sangat Valid" digunakan untuk 92,4% hasil validasi gabungan. Setelah menghitung angket validasi media, peneliti memeriksa hasil angket validasi *one to one*, di mana hasil validasi mencapai 96,5% dan memenuhi kriteria "Sangat Valid" untuk tempat penelitian.

Tahap Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa praktis dan efektif peserta didik menggunakan media menclok. Dengan dilakukannya angket respons guru menunjukkan hasil yang baik karena nilai praktisnya memenuhi persyaratan. Dimana untuk hasil kepraktisan diperoleh 93,3% dengan kriteria "Sangat Praktis" untuk diterapkan di tempat penelitian. Selanjutnya dari hasil kepraktisan *small group* (kelompok kecil). Setelah

dilihat dari hasil yang diikuti oleh 10 peserta didik. Terdapat nilai tertinggi yaitu 95% dengan kriteria sangat praktis. Nilai terendah 90% dengan pencapaian kriteria sangat praktis. Kesimpulan prototype II dari angket *small group* (Kelompok Kecil) mendapatkan nilai rata-rata 91,25%. Maka dapat dinyatakan produk media permainan mencilok sangat praktis untuk digunakan.

Dengan hasil keefektifan dari uji coba sebuah produk pada kelompok besar yang diikuti oleh 23 peserta didik di kelas VI dengan melakukannya *pre test* terlebih dahulu sebelum menggunakan media kemudian dilanjutkan melakukan *post test* setelah menggunakan media. Berdasarkan hasil soal prettest oleh 23 peserta didik, maka 20 peserta didik dapat dikatakan TUNTAS dan 5 peserta didik yang BELUM TUNTAS, yang mendapat nilai tertinggi 100 yaitu 5 peserta didik dengan kriteria TUNTAS, 3 peserta didik mendapatkan nilai 90 dengan kriteria TUNTAS, 10 peserta didik mendapatkan nilai sedang 80 dengan kriteria TUNTAS, 3 peserta didik mendapatkan nilai terendah 60 dengan kriteria BELUM TUNTAS, dan 2 peserta didik mendapatkan nilai

terendah 50 dengan kriteria BELUM TUNTAS Sehingga memperoleh nilai rata-rata 86,9% yang dinyatakan efektif. Selanjutnya hasil uji coba tahap posttest maka 22 peserta didik dapat dikatakan TUNTAS dan 5 peserta didik yang BELUM TUNTAS, yang mendapat nilai tertinggi 100 yaitu 5 peserta didik dengan kriteria TUNTAS, 3 peserta didik mendapatkan nilai 90 dengan kriteria TUNTAS, 10 peserta didik mendapatkan nilai sedang 80 dengan kriteria TUNTAS, 2 peserta didik mendapatkan nilai sedang 70 dengan kriteria TUNTAS, 1 peserta didik mendapatkan nilai terendah 60 dengan kriteria BELUM TUNTAS, dan 2 peserta didik mendapatkan nilai terendah 50 dengan kriteria BELUM TUNTAS Sehingga memperoleh nilai rata-rata 92% yang dinyatakan efektif.

Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media permainan mencilok dengan strategi *self-regulated* adalah media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 6

Babat Banyuasin pada kelas VI dengan pengembangan media pembelajaran mencilok diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan hasil angket validasi dari tiga validator (ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi), media permainan mencilok dianggap sangat valid dengan nilai rata-rata 92,4% dan nilai *one to one* 96,5%. Dengan kriteria sangat valid, media permainan mencilok sangat layak dikembangkan.

Menurut hasil survei yang dilakukan oleh peneliti media permainan mencilok, tahap kepraktisan akan terdiri dari penyebaran sampel kepada guru dan siswa. Tahap ini akan mencakup angket respons guru dengan nilai rata-rata 93,3% dan angket respons kelompok kecil (*small group*) dengan nilai rata-rata 91,25% dengan kriteria yang sangat praktis untuk digunakan.

Hasil tes uji coba menggunakan media permainan mencilok akan menunjukkan keefektifannya. Latihan soal memperoleh nilai rata-rata 92% dengan kriteria yang sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan mencilok yang menggunakan strategi self-regulated dikembangkan dengan cara yang valid, praktis dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifan, A (2022) Mengembangkan Media Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. Jurnal Inovasi Penelitian.
- Anggela et al. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis Discovery Learning Pada Materi Statistik Untuk Siswa Kelas IV SD. Jurnal Ilmiah Aquinas.
- Arigiyati et al. (2019). Validasi Instrumen Modul Komputasi Matematika. Jurnal Ilmiah Aquinas.
- Asmani, (2021). Implementasi pembelajaran tematik pada kelas rendah. Jurnal Pendidikan.
- Budi Astuti. (2021) Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar. Jurnal Edukasi.
- Deni dalam Wirasari (2020). Inovasi Pendidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Dwiyogo,Wasis.(2018).Pembelajaran Berbasis Blended Learning
- Fathurrohman, (2022). Media Pembelajaran Tematik SD kelas Rendah. Jurnal Pendidikan
- Hamzah. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. Jurnal CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Harlistyarintica dalam Inda (2022). Penanaman Pendidikan Karakter Cinta Lingkungan Melalui Jari Kreasi Sampah Bocah Cilik Di Kawasan Parangtritis. Jurnal Pendidikan Anak. Vol. 6 Hal. 20-30.

- Irwan, dkk. (2018). Hubungan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD 231 Inpres Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Talakar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*.
- Iswar, A., A Riawarda, & Ismail. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Spin Game Pada Materi Shalat Kewajibanku Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar*.
- Kawuryan, S., Hastuti, W., & Supartinah. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional dan Berorientasi Pendekatan Saintifik.
- Kusuma, D. A. (2020). Dampak Penerapan Pembelajaran Daring Terhadap Kemandirian Belajar (Self Regulated Learning) Mahasiswa Pada Mata Kuliah Geometri Selama Pembelajaran Jarak Jauh Dimasa Pandemi
- Lesmana, H., Djunaidi, & Firdaus, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Spinner Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Negeri 33 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*.
- Masyithah, A., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Rangsang Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi*.
- Meylinda, 2022 Media Pembelajaran sebagai Alat Mempermudah Proses Pembelajaran Siswa kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Muhtadi, A. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Untuk Sekolah Dasar Kelas Rendah.
- Meutia, & Ayu. (2020). Meningkatkan Self Regulated Learning Pada Mahasiswa Melalui Creative Art Teori dan Aplikasi. *Jurnal JIHAFAS Vol. 3 No.2*.
- Nurhabibie, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik dan Komponen Siswa SMK Negeri 3 Wonosari.
- Pradana, K. &. (2022). Mengembangkan Kemampuan Self-Regulated Learning Bidang Metakognisi. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*.
- Pratama, M., Lian, B., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Papan Sumber Daya Alam Original Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*.
- Pristiwanti, d. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol. 4 No. 6 Tahun 2022*.
- Rusman, (2019). Pembelajaran Tutor Sebaya dengan Media Game pada Anak kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan*
- Rizqi Utami, B., & Sukengsi, I. (2020). Menumbuhkan Karakter Cinta Lingkungan Melalui Pembelajaran Berbasis Outbound.
- Santrock, J. W., (2022). Psikologi Pendidikan. Edisi Kedua. Jakarta: Panada Media Group.
- Septiani, Y., Destiniar, & Nurhasana, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Spin (Roda Putar) Pada

- Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Rambang. Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri.
- Simanjuntak, S., & Imelda. (2018). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Realistik Dengan Konteks Budaya Batak Toba.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2020). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta.
- Supraptingsih,dkk. Dalam Mirandani (2022). Tematik. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Suryani, & Seto. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan Pada Golden Age. Jurnal Obsesi.
- Tira, Arafat, Y., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Replika Katak Pada Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD. Jurnal Pendidikan dan Konseling.
- Trianto. (2020). Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi aksara.
- Wina Sanjaya. (2019). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jgakarta. Kencana.
- Yoenanto, N, H dalam Rikka (2021). Hubungan Antara Self Regulated Learning Dengan Self Efficacy Pada Siswa Akselerasi Sekolah Menengah Pertama Di Jawa Timur. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Airlangga. INSAN. Vol. 12. No.02, hlm 90.
- Yudhi Munadi dalam Munajir (2022). Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta : Referensi
- Zimmerman, B, J & Martinez-Pons dalam Azman (2020). Construct Validation Of a Strategy Model of Student Self-Regulated Learning. Dalam Journal of Educational Psychology, hlm, 280-190.