

Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Educaplay Pada Subtema Kewajiban dan Hakku di Rumah

Diska Putri Alifya¹, Lina Novita², Rini Sri Indriani³

Universitas Pakuan^{1,2,3}

Corresponding Author: putridiska6@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* pada subtema kewajiban dan hakku di rumah, di kelas III-A SDN Ciheuleut 02 dengan jumlah 23 peserta didik. Pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian diawali dengan melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik, membuat desain produk, kemudian mengembangkan produk evaluasi pembelajaran, melakukan validasi ahli lalu melakukan uji coba terbatas evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* pada subtema kewajiban dan hakku di rumah pada responden yang telah ditentukan. Hasil penelitian validasi dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* ini sangat valid dan sangat layak digunakan dengan memperoleh *persentase* rata-rata sebesar 93,32%. Pada tahap uji coba dibatasi sebanyak 23 peserta didik memberikan responden dengan sangat baik dan sangat menarik digunakan dengan memperoleh *persentase* rata-rata sebesar 88,52%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* pada subtema kewajiban dan hakku di rumah yang dikembangkan pada penelitian ini terbukti valid, mudah dan menarik untuk digunakan peserta didik serta layak untuk dipelajari.

Kata kunci: Pengembangan, Evaluasi Pembelajaran, *Educaplay*

Abstract

The purpose of this study is to produce a learning evaluation product using educaplay on the sub-theme of my obligations and rights at home, in class III-A of SDN Ciheuleut 02 with 23 participants. The development of this product uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research begins with need analysis, curriculum analysis, learner analysis, product design, then developing learning evaluation products, validating experts and conducting limited trials of learning evaluation using educaplay on the sub-theme of my obligations and rights at home on predetermined respondents. The validation research result from subject matter experts, language experts and media experts show that learning evaluation using educaplay is highly valid and very suitable for use, obtaining an average percentage of 93,32%. In the trial phase, with 23 participants, respondents responded very well and found it very interesting to use, obtaining an average percentage of 88,52%. Based on the research results, it can be concluded that learning evaluation using educaplay on the sub-theme of my obligations and rights at home developed in this study is proven to be valid, easy and interesting for learners to use and is worthy of being studied.

Keywords: Development, Learning Evaluation, *Educaplay*

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Melalui pembelajaran, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka, mengembangkan keterampilan yang relevan serta membentuk sikap dan nilai-nilai penting untuk kehidupan. Sehingga mereka menjadi individu yang berkualitas. Evaluasi pembelajaran memiliki peran penting dalam mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan yang ditetapkan dalam kurikulum. Evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur pencapaian akademis, tetapi juga sebagai sarana untuk memahami perkembangan peserta didik secara holistik, baik dari segi kognitif maupun aspek lainnya. Evaluasi pembelajaran membantu guru dan lembaga pendidikan dalam merancang pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta merumuskan strategi perbaikan yang berkelanjutan dalam proses pendidikan. Guru diharapkan dapat bersikap kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran untuk memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Menurut Al-Faruq (2023), evaluasi pembelajaran merupakan proses sistematis untuk mendapatkan informasi mengenai seberapa efektif kegiatan pembelajaran dalam membantu peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal. Samoling (2021) juga mengungkapkan bahwa, evaluasi pembelajaran merupakan alat penting sebagai umpan balik bagi peserta didik, dengan evaluasi ini peserta didik dapat mengetahui sejauh mana mereka telah mencapai tujuan yang telah ditentukan serta memahami bagian mana yang perlu diperbaiki atau dipelajari lebih lanjut. Evaluasi pembelajaran merupakan elemen krusial dari sistem pendidikan dan pengajaran dalam berbagai bentuk dan waktu pengajarannya, Suardipa & Primayana (2023). Kemudian, Fitriani (2018) mengatakan bahwa, evaluasi pembelajaran merupakan proses yang dilakukan untuk menilai apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum. Ketika proses pembelajaran dipandang sebagai proses perubahan tingkah laku peserta didik, peran evaluasi dan penilaian dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting.

Tujuan dari evaluasi pembelajaran, untuk menilai sejauh mana peserta didik telah mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan dan sejauh mana metode pengajaran dan materi pembelajaran yang efektif serta untuk memberikan umpan balik kepada pendidik dan peserta didik agar mereka dapat meningkatkan pengalaman belajar. Menurut Mahirah (2017), evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apakah peserta didik telah menguasai mata pelajaran yang diajarkan serta memastikan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan yang diharapkan. Phafiandita (2022) mengatakan bahwa evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pencapaian prestasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga untuk memahami sejauh mana kemampuan peserta didik yang kurang dapat diperbaiki dengan menempatkannya dalam situasi belajar yang cocok dengan tingkat kemampuannya. Menurut Fitriani (2018), tujuan dari evaluasi pembelajaran untuk memberikan gambaran tentang kemajuan belajar peserta didik, setelah mengikuti pembelajaran dalam periode tertentu, serta sebagai sarana bagi guru untuk melakukan refleksi terhadap metode pengajaran mereka. Evaluasi pembelajaran memberikan umpan balik kepada peserta didik untuk memahami apa yang perlu diperbaiki dan memotivasi mereka untuk terus belajar. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa, evaluasi pembelajaran merupakan proses penting dalam pendidikan untuk memastikan efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan-tujuan pendidikan.

Mengacu pada hasil wawancara dengan guru kelas III-A di SDN Ciheuleu 02 Bogor pada tanggal 30 November 2023, bahwa hingga saat ini penggunaan evaluasi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar belum optimal dan kurang inovatif. Terdapat beberapa faktor yang menjadi kendala bagi guru dalam pengembangan evaluasi pembelajaran, seperti keterbatasan waktu dan kurangnya kreativitas serta fasilitas. Membuat evaluasi pembelajaran yang

digunakan belum dapat memberikan pemahaman yang maksimal kepada peserta didik. Evaluasi pembelajaran yang masih berbasis cetak sebenarnya dianggap merepotkan salah satunya karena harus lebih menjelaskan apa yang peserta didik isi, kemudian dalam penilaiannya membutuhkan waktu karena memperoleh nilai secara manual. Dengan perkembangan teknologi ini, guru dan peserta didik dapat mengetahui dan belajar tentang kemajuan teknologi yang bisa dipakai untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Permasalahan tersebut dapat di atasi dengan pemanfaatan alat evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan praktis serta mengintegrasikan perkembangan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dengan bantuan educaplay. Hal ini dapat dilihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Surachmi & Sison (2024), peneliti mengembangkan media pengajaran dalam era digital berbasis educaplay sebagai platform yang menarik dan interaktif. Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Ida Dian Sukmawati dan Tri Pujiani (2022), membuktikan bahwa belajar sambil bermain dapat menarik perhatian peserta didik dalam meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menunjukkan keikutsertaan mereka dalam proses pembelajaran dan keterlibatan tersebut akan mengoptimalkan pencapaian hasil belajar yang optimal. Penggunaan game online menggunakan educaplay dalam evaluasi pembelajaran terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan di dalam kelas baik dari sudut pandang guru maupun peserta didik.

Diharapkan artikel ini dapat menginspirasi pembaca, mendorong untuk mencapai tujuan dan memberikan informasi yang dapat menginspirasi pembaca. Dengan adanya pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay*, guru dan peserta didik akan sangat terbantu dalam proses belajar mengajar.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang menghasilkan produk tertentu yang dikembangkan dan melakukan validasi atau efektifnya dalam pendidikan atau pembelajaran. Menurut Sudaryono (2016), penelitian R&D digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam pengembangan produk, diperlukan pengembangan yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai sehingga tahapan dan langkah- langkah pengembangan menjadi terarah. Pengembangan evaluasi pembelajaran ini menggunakan model ADDIE, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam strategi pembelajaran. Metode ADDIE dilaksanakan 5 tahapan utama yaitu menganalisis (*Analysis*), mendesain (*Design*), mengembangkan (*Development*), menerapkan (*Implementation*) dan mengevaluasi (*Evaluation*). Pada penelitian dan pengembangan ini terdiri dari 1 muatan pelajaran PPKn di kelas III-A. Subjek pertama yaitu validator terdiri 3 orang pengajar yang ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Serta 1 orang guru kelas yang ahli materi. Subjek kedua dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas III- A SDN Ciheuleut 02 Bogor yang terdiri dari 23 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui respon peserta didik dalam penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay*. Dalam teknik ini, seluruh populasi dalam kelas tersebut dijadikan sampel penelitian tanpa ada seleksi khusus. Total sampling (Sampel Keseluruhan) digunakan karena jumlah populasi relatif kecil dan masih memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh. Pada angket validasi menggunakan skala likert ada 5 kriteria yang diterjemahkan ke dalam angka dari satu hingga 5, dengan (1) Sangat Kurang, (2) Kurang, (3) Cukup, (4) Baik, (5) Sangat Baik. Hasilnya kemudian dianalisis dengan menghitung persentase skor butir soal jawaban untuk setiap pertanyaan survei.

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan

No	Persentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
1	81-100%	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	61-80%	Baik	Layak, direvisi seperlunya
3	41-60%	Cukup	Cukup layak, cukup banyak revisi
4	21-40%	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
5	0-20%	Sangat Kurang	Tidak layak, harus revisi total

Pada angket respon peserta didik, menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana. Data yang diperoleh, diolah dengan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Dalam memaknai dan menginterpretasikan hasil analisis data, digunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Respon Peserta Didik

Persentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Menarik
61%-80%	Menarik
41%-60%	Cukup Menarik
21%-40%	Kurang Menarik
0%-20%	Tidak Menarik

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pada data yang diperoleh yakni, produk yang telah dibuat mendapatkan persentase dari ahli media sebesar 80% dengan kategori “layak”, validasi ahli bahasa sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”, validasi dosen ahli materi sebesar 93,3% dengan kategori “sangat layak” dan validasi guru ahli materi sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”. Sedangkan pada uji penelitian di dapatkan hasil yakni pada evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* pada subtema kewajiban dan hakku di rumah oleh peserta didik diperoleh skor 88,52% dengan kategori “sangat menarik”. Hasil validasi oleh ahli dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Validasi ke-1 Oleh Ahli Media

Hasil Validasi Oleh Ahli Media	
Total Skor	38
Total Maksimal Skor	55
Skor Keseluruhan	$(38:55) \times 100\% = 69,0\%$
Persentase	69,09%
Kriteria	Layak

Tabel 4 Hasil Validasi ke-2 Oleh Ahli Media

Hasil Validasi Oleh Ahli Media	
Total Skor	44
Total Maksimal Skor	55

Hasil Validasi Oleh Ahli Media	
Skor Keseluruhan	$(44:55) \times 100\% = 80\%$
Persentase	80%
Kriteria	Layak

Tabel 5 Hasil Validasi ke-1 Oleh Ahli Bahasa

Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa	
Total Skor	32
Total Maksimal Skor	40
Skor Keseluruhan	$(32:40) \times 100\% = 80\%$
Persentase	80%
Kriteria	Layak

Tabel 6 Hasil Validasi ke-2 Oleh Ahli Bahasa

Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa	
Total Skor	40
Total Maksimal Skor	40
Skor Keseluruhan	$(40:40) \times 100\% = 100\%$
Persentase	100%
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 7 Hasil Validasi ke-1 Oleh Ahli Materi

Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	
Total Skor	20
Total Maksimal Skor	30
Skor Keseluruhan	$(20:30) \times 100\% = 66,66\%$
Persentase	66,66%
Kriteria	Layak

Tabel 8 Hasil Validasi ke-2 Oleh Ahli Materi

Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	
Total Skor	28
Total Maksimal Skor	30
Skor Keseluruhan	$(28:30) \times 100\% = 93,3\%$
Persentase	93,3%
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 9 Hasil Validasi Materi Oleh Guru Kelas SDN Ciheuleut 02

Hasil Validasi Oleh Guru Kelas	
Total Skor	30
Total Maksimal Skor	30
Skor Keseluruhan	$(30:30) \times 100\% = 100\%$
Persentase	100%
Kriteria	Sangat Layak

Setelah evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* pada subtema kewajiban dan hakku di rumah menggunakan *educaplay* dinyatakan sangat layak oleh para ahli, kemudian peneliti melakukan uji terbatas kepada 23 peserta didik kelas III-1 SDN Ciheuleut 02 Bogor. Uji terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pengembangan. Hasil angket respon peserta didik sebagai berikut :

Tabel 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Hasil Angket Respon Peserta Didik	
Skor Keseluruhan	2.036:23=88,52%
Persentase	88,52%
Kriteria	Sangat Menarik

Penelitian dan pengembangan pada evaluasi pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap pertama yaitu melakukan analisis untuk mengumpulkan suatu informasi awal untuk menganalisis kebutuhan. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai keadaan dan kebutuhan peserta didik serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas III-A SDN Ciheuleut 02 Bogor dengan melakukan observasi dan wawancara. Tahap kedua yaitu perancangan desain tampilan pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay*. Rancangan desain pada penelitian yaitu memuat pemilihan template, pembuatan soal, pemilihan gambar untuk menunjang soal-soal, pengaturan waktu, pengacakan soal dan juga *leaderboard* pada soal. Tahapan ketiga merupakan tahapan proses pengembangan pada evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebelum diuji coba terbatas kepada peserta didik, agar penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* telah selesai, maka selanjutnya yaitu melaksanakan validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Validator menilai setiap aspek serta memberikan saran dan komentar. Tahapan keempat pada tahap implementasi, pelaksanaan uji coba terbatas. Evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* uji coba pada peserta didik kelas III-A SDN Ciheuleut 02 Bogor. Peserta didik diminta mengerjakan evaluasi menggunakan platform *educaplay* sesuai dengan instruksi yang diberikan. Setelah uji coba, dilakukan pengumpulan data mengenai respon peserta didik terhadap penggunaan *educaplay* dalam evaluasi pembelajaran. Data dari respon peserta didik dianalisis untuk mengetahui sejauh mana evaluasi menggunakan *educaplay* membantu dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi uji media desain pada evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* pada subtema kewajiban dan hakku di rumah, dilakukan oleh Bapak M.Iqbal Suriyansyah, M.Pd, menilai bahwa evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* pada subtema kewajiban dan hakku di rumah layak digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian angket dengan total perolehan 80%.

Hasil validasi uji bahasa yang dilakukan oleh Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd, menilai bahwa bahasa yang disusun dalam evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* sudah masuk dalam kriteria sangat layak dengan hasil skor angket uji kelayakan 100%. Kemudian, hasil validasi uji materi oleh ahli materi yaitu Ibu Mira Mirawati, M.Pd, menilai bahwa materi sudah sangat layak dengan hasil skor angket uji kelayakan 93,3%. Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh guru kelas SDN Ciheuleut 02 yaitu Ibu Marina Meiningtias, S.Pd, sangat layak dengan hasil skor angket uji kelayakan 100%.

Setelah melewati tahap validasi ahli, produk siap untuk diuji coba. Tahap selanjutnya yaitu implementasi, tahap ini dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 23

peserta didik kelas III-A SDN Ciheuleut 02. Setelah peserta didik mencoba melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *educaplay* pada subtema kewajiban dan hakku di rumah, kemudian dilakukan pengisian angket oleh peserta didik yang berisi 10 pernyataan dengan tujuan untuk mengetahui respon peserta didik yang diberikan setelah melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* yang dikembangkan. Dilihat dari angket respon peserta didik yang diberikan setelah menggunakan evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* dengan memperoleh respon sangat menarik dengan nilai persentase rata-rata sebesar 88,52% termasuk dalam kriteria “sangat menarik”. Sehingga penggunaan evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* secara umum dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* pada subtema kewajiban dan hakku di rumah, proses pengembangan evaluasi pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pada tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan di SDN Ciheuleut 02 untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung melalui observasi dan wawancara. Pada tahap kedua, membuat rancangan desain tampilan, isi materi soal dan gambar. Kemudian, pada tahap ketiga ini peneliti mengembangkan desain yang telah dirancang sebelumnya menjadi produk evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* yang disesuaikan dengan materi dan dibalut dengan template dan gambar yang menarik. Setelah produk selesai, peneliti melakukan validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi untuk mengetahui kekurangan produk yang dikembangkan dan melakukan perbaikan untuk memperoleh produk yang maksimal. Selanjutnya ditahap keempat implementasi, tahap uji coba produk pada 23 peserta didik kelas III-A untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk. Pada tahap kelima evaluasi, pada tahap ini peneliti mendapatkan saran dan komentar dari para ahli melalui angket penelitian yang diberikan pada saat validasi.

Hasil validasi pada pengembangan evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan dengan hasil analisis data dari angket ahli media memperoleh hasil *persentase* sebesar 80%. Ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 100%. Ahli materi oleh dosen memperoleh *persentase* sebesar 93,3% dan ahli materi oleh guru memperoleh *persentase* 100%. Berdasarkan hasil uji coba respon peserta didik yang dilakukan kepada kelas III-A sebanyak 23 peserta didik memperoleh respon yang sangat menarik dengan persentase 88,52%. Hal tersebut menunjukkan produk yang dikembangkan sebagai evaluasi pembelajaran menggunakan *educaplay* pada subtema kewajiban dan hakku di rumah layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran .

5. Daftar Pustaka

Al-faruq, Z. (2023). Peran penggunaan desain evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158-171.

Data, T. P. *Observasi. Wawancara, Angket dan Tes.*

Mahirah, B. (2017). Evaluasi belajar peserta didik (siswa). *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(2).

Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi evaluasi pembelajaran di kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111-121.

- Samoling, I. E., Ismanto, B., & Rina, L. (2021). Evaluasi program pembelajaran ekonomi secara daring pada masa pandemi Covid di SMAN 2 Salatiga. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 1(3), 125-131.
- Sison, K. J. S. (2021, December). *EDUCAPLAY AS TEACHING MEDIA IN VIRTUAL CLASSES*. In *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference* (Vol. 3, pp. 1-6).
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sukmawati, I. D., & Pujiani, T. (2023). ENHANCING CLASSROOM ENGAGEMENT USING ONLINE GAMES. *Lingua*, 19(1), 75-92.
- Surachmi, S., & Sison, K. J. S. (2021). Education Where the Learning Group Is. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE*, 1-6.