

Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media Video Dilengkapi LKPD *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII Di SMP Katolik Anda Luri

Getrudis Melansia Panda (1), Anita Tamu Ina (2), Audrey Louise Makatita (3)

Jurusan Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba Jl. R Suprpto No.35,
Waingapu, (0387) 62302, 62393

getrudispanda20@gmail.com (1), anitamuina@unkriswina.ac.id (2),
audreymakatita@unkriswina.ac.id (3)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendekatan pembelajaran *numbered head together* (NHT) yang dikombinasikan dengan media video yang menampilkan teka-teki silang LKPD dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Katolik Anda Luri. Jenis penelitian merupakan penelitian eksperimen. Terdiri dari dua kelas: kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tahapan penelitian: persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Sampel untuk penelitian ini terdiri dari 28 siswa kelas VIII A, yang merupakan kelas kontrol, dan 28 siswa kelas VIII E, yang merupakan kelas eksperimen. Teknik dan instrumen pengambilan data yang digunakan adalah tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji validitas dan reliabilitas, analisis deskriptif, uji normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis yaitu uji parametrik (Uji-T sampel *dependent*) menggunakan SPSS. Hasil penelitian dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol 48,93 (*pretest*), 63,86 (*posttest*) dan kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh 60,00 (*pretest*), 83,57 (*posttest*). Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *dependent sample t test* yang memiliki nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,000 artinya nilai tersebut $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *numbered head together* berbantuan media video dilengkapi LKPD *crossword puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII E yang merupakan kelas eksperimen di SMP Katolik Anda Luri.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Numbered Head Together*; Video, *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to *numbered head together* (NHT) learning approach combined with video media featuring LKPD crossword puzzles can affect the learning outcomes of grade VIII students at Anda Luri Catholic Junior High School. The type of research is experimental research. Consists of two classes: experimental class and control class. Research stages: preparation, implementation, and completion. The sample for this study consisted of 28 students of class VIII A, which was the control class, and 28 students of class VIII E, which was the experimental class. The data collection techniques and instruments used were tests. Data analysis techniques used are validity and reliability tests, descriptive analysis, normality and homogeneity tests, hypothesis testing, namely parametric tests (T-test dependent samples) using SPSS. The results of the study can be seen from the comparison of the average value of the control class 48.93 (*pretest*), 63.86 (*posttest*) and the experimental class average value obtained 60.00 (*pretest*), 83.57 (*posttest*). The results of hypothesis testing using the dependent sample t test which has an Asymp. Sig (2-tailed) 0.000 means that the value is < 0.05 so that H_0 is rejected and H_1 is accepted. It can be concluded that the *numbered head together* learning model assisted by video media equipped with LKPD crossword puzzle has a significant effect on the learning outcomes of students in class VIII E which is the experimental class at Anda Luri Catholic High School.

Keywords: Numbered Head Together Learning Model; Video, Crossword Puzzle, Learning Outcomes

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Faktor penting dalam kesuksesan suatu negara adalah tingkat pendidikannya. Kualitas penduduk suatu negara menunjukkan tingkat perkembangannya. Pendidikan yang tepat akan mengarah pada peningkatan kualitas manusia yang positif. Pendidikan yang diterima di sekolah diharapkan dapat membantu siswa menjadi orang dewasa yang cakap di masa depan (Kistian, 2018: 71). Menurut Widiastuti (2017: 41), pendidikan dan proses belajar mengajar memiliki keterkaitan yang erat. Kontak antara manusia dengan lingkungannya inilah yang memungkinkan terjadinya proses pengajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran sangat efektif dalam kegiatan proses belajar mengajar jika digunakan dengan tepat (Angraini dkk., 2019:54). Seorang guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang paling efektif untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat di dalam kelas, guru dapat menarik minat siswa terhadap materi dan memastikan bahwa hasil pembelajaran memenuhi standar yang ditetapkan. Dalam proses pembelajaran saat ini pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centred*) guru memberikan informasi dan siswa menerima dan juga banyak pendidik yang masih menggunakan teknik mengajar secara tradisional (konvensional) dimana dalam kegiatan pembelajarannya terdapat ceramah dan pemberian tugas untuk mendidik siswa di kelas (Kistian 2018:74), hal inilah yang menyebabkan banyak dari siswa tidak tertarik, mengabaikan penjelasan guru, dan lebih memilih untuk bermain sendiri. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai sepenuhnya. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII di SMP Katolik Anda Luri, hasil belajar siswa yang buruk dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti siswa yang terlihat bosan, lebih suka bermain, mengobrol dengan teman, atau mengantuk dan lesu. Selain itu, pembelajaran yang berpusat pada guru adalah metode yang digunakan di dalam kelas untuk memfasilitasi pembelajaran. Guru memberikan pengetahuan kepada siswa dengan menggunakan pendekatan *Discovery Learning*, yang menggabungkan penyampaian ceramah tradisional dengan penugasan siswa. Bahkan ketika media digunakan, masih jarang dilakukan dengan baik. Contoh media yang sering digunakan antara lain presentasi PPT, film, dan eksperimen laboratorium. Selain itu, LKPD juga masih jarang digunakan di kelas. Lebih seringnya, guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan secara langsung tanpa memberikan LKPD. Pengamatan yang dilakukan di SMP Katolik Anda Luri selama masa PLP-2, yang menunjukkan bahwa siswa memang lebih suka bermain, menguatkan hal ini. Pada kenyataannya, siswa tidak hanya bermain ketika guru sedang mengajar, tetapi mereka juga sesekali mengerjakan pekerjaan rumah (PR), terbukti tidak semua siswa mengerjakannya. Adapun wawancara dengan beberapa siswa mengungkapkan bahwa, selain guru, siswa juga menghadapi tantangan selama proses pembelajaran. Masalah-masalah berikut ini muncul ketika siswa belajar: 1) penggunaan media yang tidak tepat, yang menghalangi mereka untuk memahami materi pelajaran; 2) siswa yang malu untuk bertanya dan memilih untuk diam ketika guru menjelaskan; 3) siswa kehilangan minat belajar ketika mereka berada dalam kelompok karena teman-temannya bermain; dan 4) kurangnya sumber daya untuk belajar. hanya menggunakan buku-buku perpustakaan dalam kemasannya dan buku cetak yang telah dibeli oleh para siswa. Hasil ujian tengah semester ganjil 2022-2023 untuk kelas IPA Terpadu menunjukkan, hasil ulangan tersebut dikategorikan rendah untuk memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM) 68. Siswa di kelas VIII E memiliki tingkat ketuntasan yang jauh lebih rendah, yaitu 11,5% siswa yang tuntas dan 88% siswa yang tidak tuntas. Berbeda dengan hasil siswa di kelas VIII A, 75% tuntas dan 25% tidak tuntas. Oleh karena itu, SMP Katolik Anda Luri harus memperbaiki dan menyegarkan model dan media

pembelajaran yang digunakan saat ini. Salah satu model pembelajaran yang efektif dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran *Numbered Head Together*, yang pada dasarnya merupakan variasi diskusi kelompok dengan ciri guru hanya menunjuk satu orang siswa yang mewakili kelompoknya, dimana model pembelajaran ini mengutamakan aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang pada akhirnya dipresentasikan di depan kelas (Imam dkk., 2022: 59). Lebih lanjut menurut Hau dkk., (2023:90), salah satu manfaat dari model ini adalah memberikan kesempatan yang sama kepada para siswa untuk memberikan ide-ide segar dan memikirkan pilihan terbaik yang dapat dipilih. Pembelajaran *Numbered Head Together* mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok sehingga setiap anggota bertanggung jawab dan memahami tugas kelompoknya, membuat siswa merasa seolah-olah dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sendiri. Akibatnya, siswa akan lebih terdorong untuk belajar sehingga terjadi peningkatan aktivitas belajar dan peningkatan hasil belajar siswa (Imam dkk, 2022: 59). Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Elemen yang paling penting dalam memberikan pengetahuan atau pesan pembelajaran kepada siswa adalah media pembelajaran. Penggunaan media di dalam kelas diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa (Nurhayani dkk, 2015: 8). media video dan *crossword puzzle* merupakan dua media pembelajaran yang sangat mirip dengan lingkungan yang sering ditemui anak-anak saat ini. Rusman (2012: 220) menyatakan bahwa video dapat menjelaskan proses, menyampaikan gagasan dengan cara yang lebih dipahami oleh siswa, dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, video memiliki kekuatan untuk membentuk sikap siswa terhadap pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu, menyelesaikan teka-teki silang membantu siswa dan guru untuk lebih terhubung, lebih kreatif, kooperatif, dan terlibat dalam pemikiran aktif. Lebih mudah bagi siswa untuk memenuhi semua tujuan pembelajaran dan menguasai keterampilan kognitif ketika media teka-teki silang digunakan di kelas. Pada akhirnya, media video dengan LKPD *crossword puzzle* dapat membantu siswa berperan aktif dalam pendidikan mereka, meningkatkan daya ingat, kreativitas, dan kecerdasan emosional (kesadaran dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar), serta meningkatkan hasil belajar kognitif. Hasil belajar, menurut Sudjana (2006: 22), adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Siswa memperoleh pengalaman belajarnya melalui proses pembelajaran di kelas. Tujuan pembelajaran yang salah satunya adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif (pengetahuan) akan lebih berhasil dicapai jika pengajar lebih kreatif dalam memilih model dan media yang akan digunakan.

2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media video dilengkapi LKPD *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Katolik Anda Luri ?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media video dilengkapi LKPD *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Katolik Anda Luri.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut adalah penjelasannya : Penelitian ini bermanfaat melengkapi kajian teoritis yang berkaitan dengan model pembelajaran *numbered head together* dan media video dilengkapi LKPD *crossword puzzle*. Serta dapat menjadi sarana dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa tetap aktif belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa; dan dapat

menjadi bahan refleksi bagi guru dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam penggunaan model dan media pembelajaran..

II. METODE

Jenis Penelitian Dan Pendekatan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah sejenis penelitian kuantitatif yang menguji hipotesis satu atau lebih variabel independen dengan tujuan untuk mengetahui dampak dari faktor independen terhadap satu atau lebih variabel dependen, menurut Budiyono (2017:90). Selain itu, menurut Margono (2010:106), penelitian eksperimen paling cocok untuk menggunakan pendekatan kuantitatif analitis untuk pengujian hipotesis dalam rangka mengevaluasi hubungan sebab-akibat.

Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Katolik Anda Luri yang berlokasi di Jl. M. T. Haryono No. 21 – Waingapu, Kelurahan Kamalaputi, Kecamatan Kota Waingapu, Kabupaten Sumba Timur, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Waktu pelaksanaan penelitian akan dilakukan pada bulan September-November 2023 semester ganjil tahun ajaran 2023/2024.

Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas VIII di SMP Katolik Anda Luri yang berjumlah 137 orang. Penelitian ini menggunakan 28 orang kelas VIII A (kontrol) dan 28 orang kelas VIII E (eksperimen) di SMP Katolik Anda Luri yang berjumlah 64 siswa sebagai sampel penelitian.

Teknik Sampling

Untuk menentukan sampel penelitian, diperlukan suatu teknik untuk menentukan sampel penelitian. Teknik sampel adalah istilah untuk metode sampel (Sugiyono, 2015:118). Strategi *purposive sampling* digunakan dalam pengambilan sampel penelitian karena peneliti memiliki pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam melakukan pengambilan sampel (Sugiyono, 2015:124).

Variabel

variabel penelitian ini terdiri dari variabel *dependent* (terikat) dan *independent* (bebas). Variabel *dependent* merupakan variabel yang dipengaruhi dari variabel *independent*. Variabel penelitian ini terdiri dari:

- a. Variabel *Independent* (variabel bebas / variabel X) yaitu model pembelajaran *Numbered Head Together* dan media video dilengkapi LKPD *Crossword Puzzle*.
- b. Variabel *Dependent* (variabel terikat/ variabel Y) yaitu hasil belajar siswa pada materi Sistem Pencernaan Pada Manusia kelas VIII SMP Katolik Anda Luri.

Tahapan Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian ini ada tiga prosedur atau tahapan yang dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan surat izin penelitian yang akan dibawa kepada pihak sekolah, selanjutnya, membuat RPP, LKPD *crossword puzzle*, kisi-kisi soal *Pre test* dan *Post test* dan setelahnya mempersiapkan media video dan LKPD *crossword puzzle* yang akan dipakai di kelas eksperimen.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan langkah pertama yang dilakukan yaitu tes (*pretest*) guna mengetahui kondisi awal kelas kontrol dan kelas eksperimen. Langkah kedua yaitu menerapkan model *Numbered Head Together*, media video dan LKPD *crossword puzzle* di kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak diterapkan model dan media yang sama

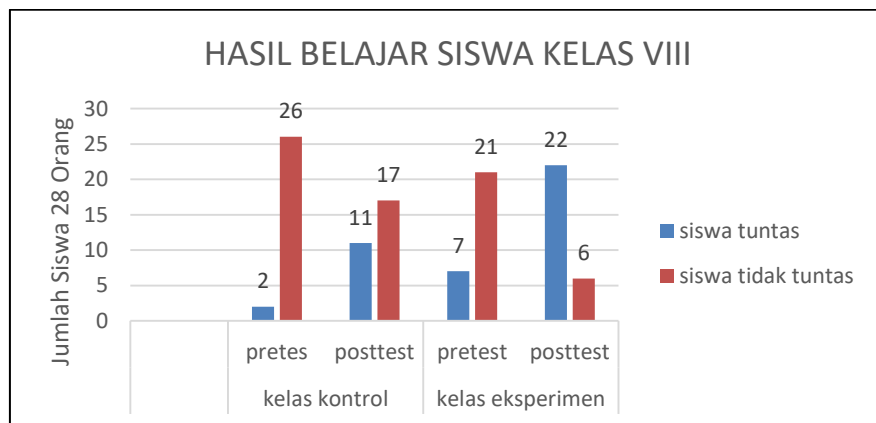
dan langkah yang ketiga, untuk mengetahui kondisi akhir setelah pemberian media diberikan *posttest* terhadap kelas kontrol dan juga eksperimen.

3. Penyelesaian

Langkah pertama yang dilakukan setelah memperoleh data dari hasil pelaksanaan penelitian maka dilakukan pengolahan dan analisis data selanjutnya langkah kedua, membuat kesimpulan dari hasil penelitian dalam bentuk laporan hasil penelitian.

III. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil analisis deskriptif pada tabel 1 sebagai berikut :



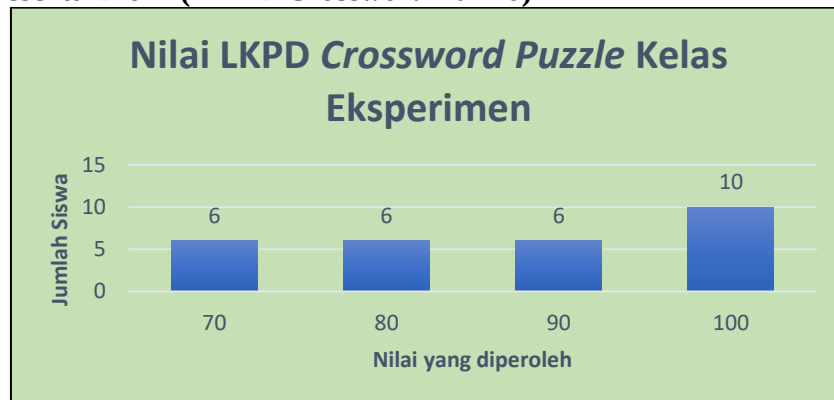
Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar

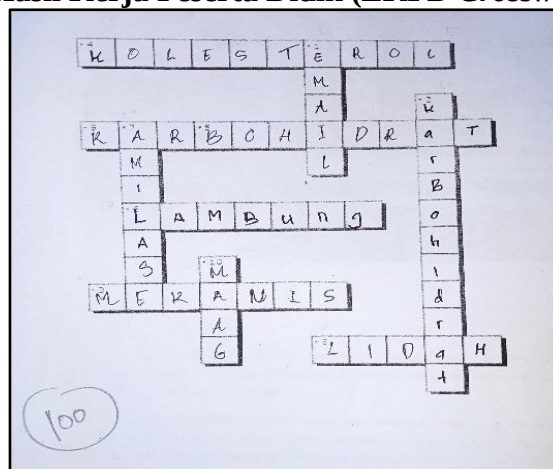
Data	Kelas kontrol		Kelas eksperimen	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Nilai Maximum	30	70	50	70
Nilai Minimum	30	70	75	100
Mean	48,93	59,64	60,00	90,71
Standar Deviation	13,149	11,701	7,201	6,341
Siswa yang Tuntas	2	11	7	22
Siswa yang Tidak Tuntas	26	17	21	6

Berdasarkan (diagram 1 & tabel 1) hasil analisis hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen, *pretest* kelas kontrol (VIII A) diperoleh nilai rata-rata yaitu 48,93 dan jumlah yang tuntas hanya 2 siswa sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata 59,64. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari nilai sebelumnya yaitu *pretest*, namun nilai rata-rata tersebut belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 68 dan jumlah yang tuntas hanya 17 siswa. Pada kelas eksperimen (VIII E) berdasarkan nilai rata-rata *pretest* diperoleh hasil 60,00 dan jumlah yang tuntas hanya 7 siswa, setelah diberikan perlakuan maka hasil nilai rata-rata *posttest* yaitu 90,71. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari nilai sebelumnya yaitu *pretest*, nilai rata-rata tersebut sudah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 68 dan jumlah yang tuntas 22 siswa, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol.

Hasil Kerja Peserta Didik (LKPD *Crossword Puzzle*)



Gambar 2. Hasil Kerja Peserta Didik (LKPD *Crossword Puzzle*)



Gambar 3. Hasil Kerja Peserta Didik (LKPD *Crossword Puzzle*)

Berdasarkan Gambar 2, yang menunjukkan hasil pengerjaan LKPD *Crossword Puzzle* untuk setiap siswa di kelas eksperimen (VIII E), sebanyak 28 siswa mendapatkan nilai sempurna yaitu 68 atau lebih. Hal ini ditegaskan kembali pada gambar 3, yang menunjukkan hasil kerja satu kelompok yang menjawab semua pertanyaan dengan tepat atau mendapatkan nilai sempurna 100 pada LKPD *Crossword Puzzle* yang diberikan.

Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas adalah dua uji penting yang harus dilakukan sebelum analisis data dapat dimulai. Tujuan dari uji validitas adalah untuk memastikan apakah pertanyaan-pertanyaan tes sesuai atau valid untuk digunakan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Person Product Moment* digunakan dalam tes ini. Jika sebuah kumpulan data memenuhi kriteria dan memiliki nilai signifikansi (Sig.) < dari 0.05, maka dianggap sah. Di sisi lain, tujuan dari uji reliabilitas adalah untuk memastikan seberapa konsisten suatu pengukuran ketika dilakukan terhadap hal yang sama. Pengujian reliabilitas menggunakan SPSS statistik 26 dengan nilai *alpha Cronbach* dengan kriteria (1) Jika nilai *alpha cronbach* > 0,06 maka kuesioner bersifat reliabel; (2) Jika nilai *alpha cronbach* < 0,06 maka kuesioner bersifat tidak reliabel. Berikut data hasil uji prasyarat yang dimaksud.

IV. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah; Model pembelajaran *numbered head together* dengan media video yang dilengkapi dengan LKPD *crossword puzzle* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di kelas VIII E, kelas eksperimen di SMP Katolik Anda Luri. Kesimpulan ini didukung oleh temuan

penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari siswa kelas eksperimen yang memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,00 yang menunjukkan kemampuan awal siswa, dan sesudah perlakuan pembelajaran, nilai rata-rata *posttest* sebesar 83,57. Temuan uji *t sample dependen*, yang memiliki nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,000 dan nilai $< 0,05$, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, semakin mengkonfirmasi hal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, T. W. P., Rahmi, R., & Delyana, H. (2019:54). Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Disertai Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 5(1), 54.
- Budiyono. (2017). Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan. Surakarta: UNS Press.
- Hau, E. M., Vidriana, O. B., & Riwa, R. H. E. (2023:90). Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Umbu Ratu Nggay. *Jurnal Inovasi Penelitian (JIP)*. 4(1), 89-98.
- Imam, Hairul., Hikmawati., Kosim., & Muhammad Taufik. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Sanggar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi (JPFT)*. 8. 58-66.
- Kistian, A. (2018:71). Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas IV SDN 4 Banda Aceh. *Jurnal Genta Mulia*. IX (2). 71-82.
- Margono, S. (2010:106). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhayani, E. 2015. Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1-10.
- Rusman. (2012:220). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Slamet, R & Wahyuningsih, Sri. (2022:53). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Kerja. *Jurnal Manajemen & Bisnis Aliansi*, 17 (2), 51-58.
- Sudjana, N. (2006:22). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015:114-208). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H., Irmawati., Helmi, A., Ersis, W. A. (2021:68). Media Film Dokumenter dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1), 65-78.
- Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2017:41). Pengembangan *Crossword Puzzle Accounting* (CPA) Berbasis Elektronik sebagai Media Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 40-53.

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
18 Januari 2024	15 Februari 2024	02 Maret 2024	Ya