

Penggunaan Media Powerpoint Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

(Using Powerpoint Media Based on the Canva Application to Increase Students' Learning Motivation)

R. Cahyani^{1)*}, M. Rizal²⁾, H. Hasriyanti³⁾

Universitas Tadulako^{1)*2)}
SD Inpres Bumi Sagu³⁾

*) e-mail: cahyaniiregita136@gmail.com

Abstract

This research is motivated by the fact that learning media still uses the old model with a very simple appearance so that it does not attract the attention of students which results in a lack of student motivation in learning. To overcome this problem the researcher feels it is very necessary to develop digital learning media through this classroom action research. The aim of this research is to increase students' learning motivation through the use of Powerpoint media based on the Canva application. Classroom Action Research (PTK) was carried out in two cycles, involving 15 students. Data collection method using observation sheets. The research results showed that the average student learning motivation was 46.67% in cycle I and increased to 78.33% in cycle II. Thus, it can be concluded that the use of Powerpoint media based on the Canva application can increase students' learning motivation.

Keywords: learning motivation, powerpoint, canva application.

PENDAHULUAN

Pada pembelajaran saat ini, kita sering menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat secara tidak langsung telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia, baik dalam bidang politik, ekonomi, budaya, bahkan bidang pendidikan. Kemajuan teknologi merupakan hal yang tidak dapat kita hindari di zaman modern seperti saat ini, karena semakin maju ilmu pengetahuan maka akan semakin maju pula perkembangan teknologi. Biasanya proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka, namun saat ini pembelajaran dapat dilakukan dari rumah masing-masing, seperti melalui aplikasi zoom, google classroom dan masih banyak media lain yang bisa digunakan [1]. Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan [2].

Media Pembelajaran adalah bagian penting dalam dunia pendidikan, karena erat hubungannya dalam proses pembelajaran. Dari observasi yang peneliti lakukan ditemukan fakta bahwa selama proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan sebagai alat presentasi masih

menggunakan pola atau model lama yang tampilannya masih sangat sederhana sehingga kurang menarik perhatian siswa. Penyebab utamanya antara lain waktu yang terbatas dalam membuat atau mendesain pembelajaran yang menarik, ketersediaan sumber belajar yang terbatas, tidak mudah mendapatkan alat peraga, biaya yang tidak mencukupi dan lain sebagainya [1].

Salah satu jenis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi desain online yang di dalamnya ada berbagai macam desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, dan lain sebagainya. Penggunaannya dalam membuat media ajar sangat menarik dengan desain yang tersedia. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva yaitu sebagai berikut. (1). Memiliki beragam desain yang menarik (2). Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. (3). Menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran secara praktis. (4). Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai [3].

Peranan guru dinilai sangat penting dalam proses pembelajaran. Persiapan yang matang dan terencana sesuai

dengan ketetapan tujuan pembelajaran menjadi indikasi keberhasilan belajar mengajar. Namun, pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik apabila peserta didik tidak memiliki motivasi belajar. Salah satu faktor internal yang mempengaruhi proses belajar peserta didik adalah motivasi [4].

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu baik yang berasal dari dalam maupun dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar [5]. Motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa [6]. Motivasi belajar merupakan dorongan untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu saat berinteraksi dengan lingkungannya dalam proses pembelajaran yang terdiri dari kognitif, afektif dan psikomotorik [7]. Demikian pula halnya menurut Baharuddin & Esa Nur Wahyuni [8] motivasi belajar adalah proses didalam diri individu yang aktif, mendorong, memberikan arah dan menjaga perilaku setiap saat dalam proses belajar.

Sardiman [9] mengemukakan, terdapat tiga fungsi motivasi, yaitu (1) mendorong manusia untuk berbuat, dalam hal ini adalah perbuatan belajar, (2) menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, ke arah tujuan pembelajaran yang diharapkan, (3) menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan secara serasi guna mencapai tujuan, memastikan perbuatan yang dilakukan bermanfaat bagi pencapaian tujuan yang ingin dicapai.

Motivasi belajar yang kurang optimal terlihat pada peserta didik kelas VB SD Inpres Bumi Sagu. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti mendapati suasana kelas yang kurang kondusif pada saat pembelajaran berlangsung. Ketika guru menjelaskan materi di depan kelas, sebagian peserta didik tidak memperhatikan. Begitu juga saat presentasi, sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan kelompok yang sedang presentasi. Kompri [10] mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi baik bagi guru dan siswa adalah sangat penting dalam mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, yaitu kurangnya motivasi belajar pada peserta didik yang disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran inovatif berbasis digital sudah mulai berkembang pada saat ini. Salah satu media pembelajaran inovatif berbasis digital adalah aplikasi Canva. Media Canva menjadi salah satu solusi yang ditawarkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Dengan desain yang beragam dan menarik, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan.

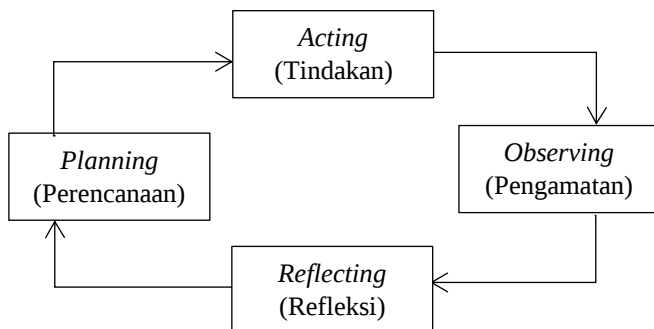
Uraian di atas menjadi dasar pemikiran bagi peneliti sehingga sangat perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VB SD Inpres Bumi Sagu dengan menggunakan media powerpoint berbasis aplikasi canva. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perbaikan kualitas pembelajaran.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di SD Inpres Bumi Sagu yang beralamat di jl. Suprpto No. 55, Desa/Kelurahan Besusu Tengah, Kecamatan Palu Timur, Kota Palu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VB SD Inpres Bumi Sagu Tahun Ajaran 2024/2025. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Subjek penelitian berjumlah 15 orang siswa kelas VB di SD Inpres Bumi Sagu. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin sebagaimana disadur dalam penelitian Pragista dan Alfiandra [11] Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru yang juga bertindak sebagai peneliti di kelasnya sendiri atau bekerja sama dengan pihak lain dengan cara merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif

dan partisipatif guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui suatu tindakan tertentu. Alur penelitian PTK Model Kurt Lewin dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian PTK (Model Kurt Lewin)

Peneliti melaksanakan pengajaran dan observasi selama aktivitas belajar mengajar. Lembar observasi motivasi belajar siswa menjadi instrumen utama dalam penelitian ini. Lembar observasi untuk melihat motivasi dan keaktifan siswa dalam pelaksanaan tindakan. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi yang dilakukan meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menghitung persentase motivasi belajar siswa, sedangkan kualitatif dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan hasil penelitian. Melalui proses analisis data, peneliti dapat melakukan kesimpulan tentang kebenaran yang diinginkan dalam penelitian [12]. Indikator yang digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa yaitu (1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya, (2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, (3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, (4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk

pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya [1]. Untuk mengetahui keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas ini, penulis menetapkan indikator capaian penelitian motivasi belajar siswa yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Capaian Penelitian Motivasi Belajar Siswa

Capaian	Kriteria
75-100%	Tinggi
51-74%	Sedang
25-50%	Rendah
0-24%	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto [13]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Sebelum memulai penelitian, peneliti telah melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui kondisi awal siswa dan mengidentifikasi sumber permasalahan serta solusi yang diharapkan. Setelah itu dilakukan kegiatan Penelitian Tindakan Kelas dengan mengikuti alur PTK Model Kurt Lewin, yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Tahap perencanaan dimulai dengan peneliti merancang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas. Rancangan ini mencakup pembuatan modul ajar, instrumen penilaian, LKPD, bahan ajar, dan media pembelajaran Powerpoint berbasis aplikasi Canva yang berisi materi, video pembelajaran dan games. Dalam perancangan tersebut, peneliti memastikan bahwa modul ajar dan media pembelajaran Powerpoint tidak hanya relevan dengan materi yang diajarkan, tetapi juga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Inovasi yang dilakukan peneliti pada penelitian ini adalah pembuatan media Powerpoint berbasis aplikasi Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pembuatan materi yang visual dan menarik. Dengan menggunakan aplikasi Canva, peneliti mendesain media pembelajaran Powerpoint agar terlihat sangat menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa

dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, diharapkan perencanaan pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VB SD Inpres Bumi Sagu.

Tahap tindakan. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Peneliti mulai menerapkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yaitu Powerpoint pada pembelajaran IPAS di kelas VB. Kegiatan dimulai dengan tahap pendahuluan, dimana peneliti membuka kelas dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya peneliti meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. Setelah itu, peneliti mengajak siswa menyanyikan Lagu “Berkibirlah Benderaku” dan memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme. Setelah itu, peneliti memberikan literasi singkat kepada siswa. Lalu menyampaikan materi yang akan dipelajari. Kemudian peneliti melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, pembelajaran masuk ke tahap inti. Dalam tahap ini, peneliti memperkenalkan masalah untuk dipecahkan yang dituangkan dalam Powerpoint dan LKPD yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Setelah itu, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Kemudian peneliti memperlihatkan materi dan video pembelajaran yang telah peneliti buat menggunakan aplikasi Canva agar lebih menarik sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian peneliti membimbing siswa dalam penyelesaian masalah. Lalu siswa menyusun hasil kerja kelompok dari pemecahan masalah yang diberikan. Kemudian siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya

di depan kelas. Siswa yang lain dalam kelompok diminta untuk memberikan tanggapan atau pertanyaan. Lalu siswa melakukan review dan memberikan tanggapan terhadap hasil kerja kelompok. Kemudian siswa memperbaiki/menyempurnakan hasil kerjanya berdasarkan tanggapan dan masukan dari kelompok lain. Setelah itu, pembelajaran masuk ke tahap penutup, dimana peneliti melakukan kegiatan refleksi atas proses pembelajaran yang telah dilakukan. Kemudian, siswa memberikan kesimpulan tentang penyelesaian dari permasalahan. Setelah itu, kelas ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah seorang siswa.

Pengamatan berdasarkan hasil tindakan yang telah diberikan kepada peserta didik kelas VB SD Inpres Bumi Sagu, peneliti mengobservasi perubahan motivasi belajar peserta didik. Motivasi berasal dari dorongan dalam suatu usaha yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan suatu hal dan mempunyai tekad dan antusiasme yang tinggi [14]. Motivasi merupakan hasrat dan keinginan untuk berhasil yang terkait dengan kemauan, kebutuhan, keinginan dan kewajiban peserta didik untuk melakukan tindakan dalam situasi tertentu [15]. Proses pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II diukur dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran. Observasi dilaksanakan pada hari dimana kegiatan sedang berlangsung yang meliputi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui keterlaksanaan proses pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi pada Pelaksanaan Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya	8	53,33	14	93,33
Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran	7	46,67	10	66,67
Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan	6	40	13	86,67
Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya	7	46,67	10	66,67

Hasil observasi yang dilakukan selama proses pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dimana dari data tabel di atas diperoleh beberapa keterangan bahwa dari 15 siswa yang mengikuti pembelajaran pada siklus I dan siklus II dengan indikator ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya yang semula 53,33% naik menjadi 93,33%, pada indikator siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran yang semula sebanyak 46,67% naik menjadi 66,67%, kemudian pada indikator siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan semula sebanyak 40% menjadi 86,67%, dan pada indikator siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya yang semula hanya 46,67% naik menjadi 66,67%. Dari data tersebut indikator motivasi belajar siswa pada siklus II berada pada kategori tinggi berdasarkan Tabel 1 Indikator Capaian Penelitian Motivasi Belajar Siswa, karena rata-rata motivasi belajar pada siklus II berada pada angka 78,33%. Sehingga dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran maka penelitian dinyatakan tuntas dan berhasil. Secara keseluruhan bahwa proses penelitian ini telah dilakukan secara bertahap mulai dari siklus I dan siklus II. Perkembangan yang dicapai telah menunjukkan hasil yang signifikan terkait motivasi dan keaktifan siswa.

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan refleksi terhadap kelebihan dan kekurangan media Powerpoint berbasis aplikasi Canva yang telah diberikan kepada peserta didik. Tujuan refleksi ini adalah untuk menemukan solusi atas masalah yang muncul selama proses pembelajaran. Kelebihan yang terlihat selama siswa menggunakan media Powerpoint berbasis aplikasi Canva ini adalah peningkatan motivasi belajar peserta didik yang signifikan. Namun, kekurangan yang ditemui adalah masih adanya beberapa siswa yang kurang berusaha dalam mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Masalah ini dapat diatasi dengan memastikan

semua siswa memiliki akses yang memadai terhadap sumber informasi, baik buku, internet maupun perpustakaan.

Penggunaan media Powerpoint berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang terlihat dari respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran terlihat sangat aktif. Hal ini terlihat ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya, siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan dan siswa yang mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya. Dari skor rata-rata siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa nilai rata-rata menunjukkan peningkatan yaitu 46,67% pada siklus I menjadi 78,33% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Powerpoint berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media Powerpoint berbasis aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas VB SD Inpres Bumi Sagu. Hal ini terlihat dari skor rata-rata pada siklus I yaitu 46,67% menjadi 78,33% pada siklus II. Perilaku siswa berubah dari siswa yang tidak aktif selama proses pembelajaran menjadi siswa yang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa dengan inovasi yang baru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada pihak prodi PPG Prajabatan Universitas Tadulako dan pihak sekolah SD Inpres Bumi Sagu yang telah memfasilitasi dan membantu berjalannya penelitian ini.

REFERENSI

- [1] W. W. Astuti, J. Jasmi, R. Rahmat, and B. Basrudin, "PENERAPAN SMART PRESENTATION BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA," *Jurnal Guru Membangun*, vol. 42, no. 1, 2023, doi: 10.26418/gm.v42i1.63427.
- [2] N. Agustian and U. H. Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran," *ISLAMIKA*, vol. 3, no. 1, pp. 123–133, Jan. 2021, doi: 10.36088/islamika.v3i1.1047.
- [3] R. E. Tanjung and D. Faiza, "CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, vol. 7, no. 2, p. 79, Jun. 2019, doi: 10.24036/voteteknika.v7i2.104261.
- [4] Y. Wahyuni and S. Netti, "Analisis Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas XII IPA SMA Bunda Padang," vol. 12, no. 1, 2021.
- [5] M. Monika and A. Aman, "PERAN EFIKASI DIRI DAN MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, vol. 2, no. 2, pp. 219–226, Aug. 2017, doi: 10.17509/JPM.V2I2.8111.
- [6] R. Bakar, "The Effect of Learning Motivation on Student's Productive Competencies in Vocational High School, West Sumatra," *International Journal of Asian Social Science*, vol. 4, no. 6, pp. 722–732, 2014, Accessed: May 12, 2025. [Online]. Available: <https://ideas.repec.org/a/asi/ijoass/v4y2014i6p722-732id2672.html>
- [7] S. A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- [8] E. N. Wahyuni and B. Baharuddin, *Teori Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia, 2015.
- [9] A. M. Sardiman, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*, 1st ed. Jakarta: Rajawali Press, 2011.
- [10] K. Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif guru dan siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosida Karya, 2016.
- [11] C. A. Pragista and A. Alfandra, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Canva di SMP Negeri 38 Palembang," *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, vol. 1, no. 2, pp. 31–36, Oct. 2023, doi: 10.57235/jleb.v1i2.1167.
- [12] L. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- [13] S. Arikunto, *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- [14] N. Isnawati, dan Samian, A. Prodi Pendidikan Akuntansi FKIP-UMS, and D. Prodi Pendidikan Akuntansi FKIP -UMS, "KEMANDIRIAN BELAJAR DITINJAU DARI KREATIVITAS BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA," *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, vol. 25, no. 1, pp. 128–144, Jun. 2015, doi: 10.2317/JPIS.V25I1.825.
- [15] S. Suharni and P. Purwanti, "UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA," *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, vol. 3, no. 1, Feb. 2018, doi: 10.31316/G.COUNS.V3I1.89.