



Effect on educational content creators on student motivation and learning outcomes in the pandemic COVID-19

Afni Zahrotulmuna Sya'ro¹, Eka Puspa Dewi²

^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
afni@upi.edu¹, ekapuspa26@upi.edu²

ABSTRACT

The limitations that exist during the COVID-19 pandemic, it requires all people to connect to the internet. As well as in distance learning, students have to look for learning material from other sources. This research is motivated by the fact that students often watch learning videos from educational content creators to look for subject matter that is not yet understood. The purpose of this study is to determine the effect of educational content creators on learning methods, motivation and student learning outcomes. The method used in this research is qualitative and quantitative methods and data collection techniques by distributing questionnaires to target participants, namely junior high school students, high school students and university students. From the research results, it can be seen that the development of instructional video media carried out by educational content creators can increase student motivation and learning outcomes during the COVID-19 pandemic.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 8 Feb 2022

Revised: 25 Mar 2022

Accepted: 22 Apr 2022

Available online: 10 May 2022

Publish: 3 Jun 2022

Keyword:

COVID-19; educational content creator; learning motivation; learning resources; student learning outcomes.

Open access

Curricula: Journal of Curriculum Development is a peer-reviewed open-access journal.

ABSTRAK

Keterbatasan yang ada di masa pandemi COVID-19 mengharuskan semua kalangan masyarakat berhubungan dengan internet. Serta dalam pembelajaran jarak jauh membuat siswa harus mencari materi pembelajaran dari sumber lain. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya fakta bahwa siswa sering menonton video pembelajaran dari content creator edukasi untuk mencari materi pelajaran yang belum dipahami. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh content creator edukasi terhadap cara belajar, motivasi dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah dengan metode kualitatif dan kuantitatif dan teknik pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner kepada target partisipan yaitu siswa SMP, SMA dan Mahasiswa. Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa pengembangan media video pembelajaran yang dilakukan oleh content creator edukasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di masa pandemi COVID-19.

Kata Kunci: COVID-19; hasil belajar siswa; konten kreator edukasi; motivasi belajar; sumber belajar.

How to cite (APA 7)

Sya'ro, A. Z. & Dewi, E. P. (2022). Effect on educational content creators on student motivation and learning outcomes in the pandemic COVID-19. *Curricula: Journal of Curriculum Development*, 1(1), 73-86.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright

2022, Afni Zahrotulmuna Sya'ro, Eka Puspa Dewi. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited.

*Corresponding author: afni@upi.edu

INTRODUCTION

Pandemi COVID-19 di Indonesia semakin hari semakin meningkat dan masih menjadi perhatian negara-negara di dunia saat ini. Sehingga, menyebabkan segala aktivitas kita terhambat dan proses belajar pun dilaksanakan secara daring di rumah saja. Tujuan dari dilaksanakannya pembelajaran jarak jauh itu untuk menghentikan penyebaran virus COVID-19 (Choiri *et al.*, 2021). Penggunaan teknologi yang semakin berkembang dan kemudahan dalam mengakses segala informasi dari berbagai aplikasi ataupun sosial media marak digunakan di kalangan anak-anak atau remaja (Rahardaya, 2021; Schuchard *et al.*, 2019; Udin, 2020). Dikarenakan pembelajaran jarak jauh harus ditempuh oleh para peserta didik itu membuat peserta didik harus mencari sumber lain yang belum dipahaminya (Pajriah, 2020; Lestari *et al.*, 2021; Shalihah, 2018). Oleh sebab itu, mulai banyak platform-platform edukasi yang bermunculan.

Pada awalnya, para peserta didik dapat mencari informasi yang mereka butuhkan hanya dari beberapa artikel yang memuat konten edukasi dari *Google* saja, dimana dalam artikel tersebut hanya menampilkan teks sehingga terkadang membuat peserta didik masih merasa kebingungan. Seiring dengan berjalannya waktu, terutama di masa pandemi COVID-19 banyak aplikasi edukasi bermunculan di kalangan masyarakat yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih baik, seperti menyediakan video penjelasan materi sehingga memungkinkan para peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi. Kebanyakan dari aplikasi ini merupakan aplikasi berbayar, sehingga tidak semua orang dapat menikmati fitur yang ada pada aplikasi tersebut. Disamping itu, karena pandemic COVID-19 platform edukasi mulai dikenal oleh kalangan masyarakat, karena kegunaannya yang diperlukan di masa ini, dimana segala aspek harus berhubungan dengan teknologi (Suparjan *et al.*, 2021).

Pada dewasa ini, penggunaan sosial media di kalangan masyarakat bukan hanya sekedar berinteraksi saja, tetapi juga berbisnis, berpromosi, membangun *image*, sampai kepada pembelajaran. Ada beberapa platform yang sering kali digunakan untuk keperluan pembelajaran, salah satunya yaitu platform *YouTube*. Saat ini, *YouTube* jadi salah satu penyedia informasi yang paling sering digunakan, khususnya untuk konten video. *YouTube* merupakan platform konten video buatan pengguna yang paling banyak digunakan di seluruh dunia (Beautemps & Bresges, 2021; Sari, 2020; Susmiati, 2020). Di ranah edukasi, media berfungsi dan berperan sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar peserta didik (Miftah, 2013). Juga para *content creator* pun turut berkontribusi dengan menghadirkan konten-konten berkualitas yang bisa memperluas wawasan penonton. Di era pandemi saat ini, para peserta didik ternyata banyak mencari informasi terkait pelajaran yang kurang mereka pahami melalui video yang dibuat oleh para *content creator* edukasi yang membuat konten edukasi sering disebut sebagai *content creator* edukasi. Penggunaan media video berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik (Iwantara, 2014; Lubis, 2017; Novianti, 2011; Puteri *et al.*, 2020; Ribawati, 2015). Selain dari hal tersebut, siswa harus menjadi pencipta tentunya sejalan dengan studi tentang Personal Learning Environments (PLE) (Scherer & Barbosa, 2018).

Content creator edukasi adalah seseorang yang menyebarkan informasi mengenai pembelajaran yang ditransformasikan ke dalam sebuah gambar, video, dan tulisan yang dibuat secara menarik. Seiring berjalannya waktu, kini *content creator* semakin berkembang

dan merajalela. Tugas dari *content creator* sendiri ialah mengumpulkan ide, data, dan membuat konsep untuk dijadikan sebuah konten. Dengan adanya *content creator* edukasi ini membuat peserta didik yang kurang paham akan materi pembelajaran yang diajarkan oleh gurunya dapat terbantu dengan konten yang dibuat tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa itu *content creator* edukasi dan bagaimana peran *content creator* edukasi sebagai pengembang media untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa di masa pandemi COVID-19. Motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar (Cleopatra, 2015; Febriani, 2017; Masni, 2017). Motivasi juga dapat dilakukan oleh guru dan diupayakan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Suprihatin, 2015). Dengan adanya penelitian ini diharapkan para guru dapat memahami penggunaan media yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan konsep yang dilakukan oleh *content creator* edukasi. Dengan pemahaman ini, diharapkan dapat lebih meningkatkan motivasi dan juga hasil belajar siswa di masa pandemi COVID-19. Selain itu, siswa diharapkan mampu memahami pengaruh yang ditimbulkan akibat menonton video pembelajaran dari *content creator* edukasi dan memahami materi yang disajikan dengan maksimal. *Content creator* memiliki pengaruh pada para audiens, selain dari segi pemasaran yang terbatas (Makeenko & Vyrkovski, 2021).

Dengan demikian, berdasarkan tujuan tersebut, maka rumusan masalah yang akan dijawab pada penelitian ini, ialah sebagai berikut Apa yang dimaksud dengan *content creator* dan *content creator* edukasi. Apa faktor yang mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa dan bagaimana peran *content creator* edukasi sebagai pengembang media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta apa dampak dari *content creator* edukasi terhadap pembelajaran siswa di masa pandemi COVID-19.

LITERATURE REVIEW

Content Creator Edukasi

Content creator merupakan sebutan bagi seseorang yang melahirkan berbagai materi konten baik berupa tulisan, gambar, video, suara, maupun gabungan dari dua atau lebih materi (Sa'diyah & Wasisto, 2019; Kencana & Djamal, 2021; Valiant, 2021). Konten-konten yang dibuat oleh para *content creator* itu biasanya dimuat di platform digital, seperti YouTube, Instagram, Snapchat, WordPress, dan sebagainya.

Topik-topik yang dipilih oleh para *content creator* juga sangat beragam, mulai dari *fashion*, *beauty*, kuliner, edukasi, sampai *daily vlog*. Keberadaan profesi *content creator* tentu tidak lepas dari kemajuan teknologi (Hidayah, 2021; Purwadi & Irwansyah, 2019; Sani et al., 2020). Apalagi dengan semakin terbukanya akses informasi, maka semakin luas kesempatan untuk menjadi seorang *content creator*.

Peran dan tanggung jawab *content creator* adalah (1) Membuat konten yang orisinal dan menarik kemudian dipublikasikan di berbagai media sosial. (2) Menciptakan konten yang bermakna bagi sekumpulan orang atau komunitas yang memiliki kekuatan besar (*power*). (3) Menciptakan pesan persuasif terutama jika bekerja sama dengan pengiklan (*endorsement*). (4) Membuat blog pribadi dan membagikan pikiran, ide juga gagasan (Sapada & Ikbali, 2020; Putri et al., 2019).

Content creator edukasi merupakan seorang *content creator* yang memiliki konten berfokus pada bidang edukasi atau pembelajaran. Target dari konten ini biasanya untuk para siswa, baik dari jenjang dasar sampai perguruan tinggi. Pada saat ini, *content creator* edukasi lebih cenderung membuat kontennya dalam bentuk video pembelajaran. Konten yang dibuat oleh *content creator* edukasi biasanya dimuat di aplikasi yang terkait dengan pembelajaran dan di platform YouTube. YouTube berpotensi sebagai salah satu edukasi bagi anak muda (Rahmawan *et al.*, 2018; Tanjung, 2021; Arifudin & Sulistiyaningsih, 2021).

Motivasi Belajar

Motivasi berasal Bahasa latin yaitu kata *movere* yang memiliki arti dorongan di dalam diri seseorang untuk dapat bertindak sehingga mencapai tujuan tertentu (Arianti, 2019; Prisiska & Furqany, 2021; Suharni, 2021; Hidayat & Sa'diyah, 2020; Zaifullah, 2021). Motivasi adalah hasrat, dorongan dan kebutuhan seseorang untuk dapat melakukan aktivitas tertentu. Sehingga motivasi diartikan sebagai kekuatan yang mendorong tindakan menuju suatu tujuan. Motivasi belajar dalam diri seseorang akan menimbulkan gairah atau meningkatkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar yaitu pemahaman materi dan pengembangan belajar. Selain itu, motivasi belajar adalah sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar secara terus-menerus (Simatupang & Wulandari, 2020; Prisiska & Furqany, 2021; Ernata, 2017).

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar (Moslem *et al.*, 2019; Naibaho, 2021; Emda, 2018), yaitu: (1) Cita-cita atau aspirasi siswa. Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk "menjadi seseorang" akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan pelaku belajar. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri. (2) Kemampuan belajar. Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarnya). Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya. (3) Kondisi jasmani dan rohani siswa. Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misalnya siswa yang kelihatan lesu, mengantuk mungkin juga karena malam harinya bergadang atau juga sakit. (4) Kondisi lingkungan kelas. Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datangnya dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan,

menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar. (5) Unsur-unsur Dinamis Belajar. Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali. (6) Upaya Guru Membelajarkan Siswa. Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa.

Motivasi belajar memiliki tiga komponen, yaitu: (1) Komponen harapan; harapan dengan keyakinan diri siswa mengenai kemampuan siswa dalam memahami materi belajar dan dalam mengerjakan tugas. (2) Komponen nilai; mencakup tujuan belajar siswa dan kepercayaan tentang arti belajar dan arti mengerjakan tugas. (3) Komponen afektif; berhubungan terhadap reaksi emosional siswa ketika siswa menghadapi tugas dan pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019; Yunas & Rachmawati, 2018; Ricardo & Meilani, 2017).

Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan (Noor, 2018; Julyanti, 2021; Ricardo & Meilani, 2017; Ruziana *et al.*, 2017). Hasil belajar adalah suatu puncak belajar yang berupa dampak pengajaran yang bermanfaat bagi guru dan siswa. Siswa yang belajar berarti memperbaiki kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan meningkatkan kemampuan-kemampuan tersebut, maka keinginan dan perhatian pada lingkungan sekitar akan bertambah (Apriyani, 2017; Junaidah, 2018).

Bloom menjelaskan bahwa klasifikasi perubahan hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik (Yukentin, 2018; Oktaviana & Prihatin, 2018; Ricardo & Meilani, 2017; Ruwaida, 2019). Masing-masing ranah tersebut dirincikan kembali menjadi beberapa jangkauan kemampuan (*level of competence*). Rincian ini dapat disebutkan sebagai berikut: (1) Aspek kognitif. Aspek kognitif terdiri dari a. *Remembering* (mengingat); dapat mengenal, mengingat, dan memproduksi bahan pengetahuan atau pelajaran yang pernah diberikan. b. *Understanding* (memahami); memahami materi atau gagasan yang diberikan, tanpa perlu menghubungkannya dengan materi lain. c. *Applying* (mengaplikasikan); menggunakan hal-hal yang abstrak dalam situasi yang khusus dan konkret. d. *Analyzing* (menguraikan, menentukan hubungan); menguraikan suatu materi atau bahan yang diberikan menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian, sehingga kedudukan atau hubungan antar bagian yang diungkapkan menjadi jelas. e. *Evaluating* (menilai); memberi pertimbangan mengenai nilai dari bahan dan metode-metode untuk tujuan tertentu. Biasanya dengan menggunakan tolak ukur penilaian. f. *Creating* (menciptakan). (2) Aspek afektif. Aspek afektif terdiri dari a. *Receiving phenomena* (sikap menerima); kepekaan (keinginan menerima atau memperhatikan) terhadap fenomena stimulus atau menunjukkan perhatian yang terkontrol dan terseleksi. b. *Responding to phenomena* (memberikan respon); menunjukkan perhatian aktif tentang suatu fenomena tertentu. c. *Valuing* (nilai); menunjukkan konsistensi perilaku yang mengandung nilai, termotivasi berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang pasti. d. *Organize or conceptualize values* (organisasi); mengorganisasi nilai-nilai yang relevan ke dalam suatu sistem, menentukan hubungan antar nilai, memantapkan suatu nilai yang dominan dan dapat diterima. e.

Internalizing values (menginternalkan nilai sikap); suatu nilai atau sistem nilai telah menjadi karakter. Nilai-nilai tertentu telah mendapat tempat dalam hirarki nilai individu, diorganisasikan secara konsisten dan telah mampu mengontrol tingkah laku individu. (3) Aspek Psikomotorik. Aspek psikomotorik terdiri dari a. *Perception* (Persepsi); kemampuan untuk menggunakan isyarat sensoris untuk memandu aktivitas fisik. b. *Guided responses* (Memandu Respon) yaitu tahap awal pembelajaran yang kompleks, memasukkan imitasi, bisa menyelesaikan langkah-langkah yang terlibat dalam keterampilan sebagaimana diarahkan. c. *Set* (Perangkat); kesiapan untuk bertindak, mengharuskan pembejar mendemonstrasikan sebuah kesadaran atau pengetahuan tentang perilaku yang dibutuhkan untuk menggunakan keterampilan. d. *Mechnism* (Mekanisme); kemampuan untuk melakukan suatu keterampilan motoris yang kompleks, tahapan pembelajaran lanjutan sebuah keterampilan. e. *Origination as initially of skill*; kemampuan untuk mengembangkan keterampilan asli yang dimiliki sebagai pengetahuan awal. f. *Adaptation* (penyesuaian); bisa memodifikasi keterampilan motoris agar sesuai dengan sebuah situasi baru. g. *Complex Overt response* (Respon kompleks yang jelas); kemampuan untuk menggunakan keterampilan psikomotorik yang komplit secara benar.

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar sebagai berikut: (1) faktor lingkungan meliputi lingkungan alami, dan lingkungan sosial budaya. (2) faktor instrumental meliputi kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru. (3) kondisi fisiologis, (4) kondisi pskiologis meliputi minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif (Ardiansah, 2019; Syafi'i et al., 2018; Kurniawan et al., 2017; Yuzarion, 2017).

METHODS

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik survey dalam mengumpulkan data di lapangan. Sementara instrumen penelitian yang digunakan adalah dengan metode angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang terbuka dan tertutup. Untuk angket dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala *Likert* dan jawaban singkat dengan jumlah 9 pertanyaan. Sampel terdiri dari 33 orang yang terdiri dari 22 orang mahasiswa, 5 orang SMA/SMK, dan 6 orang Umum. Target dalam penelitian kali ini disebarakan kepada anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai dengan jenjang perguruan tinggi serta orang-orang yang selalu menggunakan internet untuk proses pembelajaran melalui *content creator* edukasi.

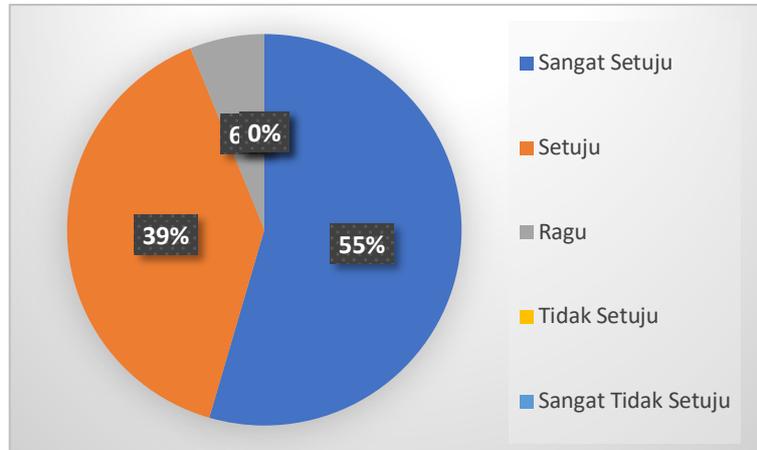
Dalam penelitian ini, penulis menggunakan instrumen berupa angket online dengan memanfaatkan Google Form. Isi dari angket online ini yaitu pendapat dari responden mengenai pengaruh *content creator* edukasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di masa pandemi COVID-19.

RESULT AND DISCUSSION

Hasil dari penelitian dengan menggunakan penyebaran angket melalui Google Form, mendapatkan 66.7% responden yang berstatus mahasiswa. Dari pertanyaan yang diajukan oleh peneliti mengenai seberapa sering responden dalam menonton video *content creator* mengenai pembelajaran. Dan hasil dari pertanyaan tersebut sebanyak 14 orang atau 42.4%

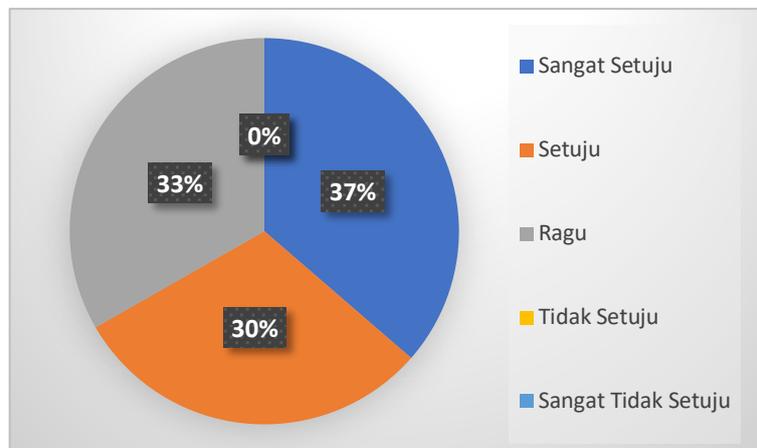
menjawab sering menonton video *content creator* edukasi. 9 orang atau 27.3% menjawab jarang menonton video, 7 orang atau 21.2% menjawab selalu menonton video *content creator* edukasi dan terdapat 3 orang atau 9.1% menjawab pernah. Dan tidak ada responden yang memilih tidak pernah menonton video *content creator* edukasi.

Responden yang sudah menggunakan pembelajaran online melalui *content creator* edukasi sudah dari sejak lama sebelum pandemi COVID-19 ialah mencapai 25 orang atau 75.8%. Sedangkan yang menjawab menonton ketika pandemi ialah 8 orang atau 24.2%. Adapun jawaban dari responden dalam pengaruh *content creator* edukasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di masa Pandemi COVID-19 dapat dijelaskan sebagai berikut:



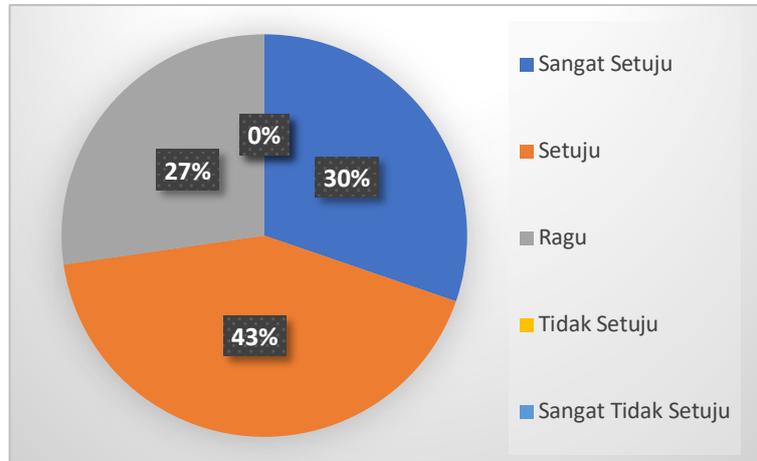
Gambar 1. Grafik respon terhadap pernyataan menonton video *content creator* edukasi dapat menambah wawasan
Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil analisis data pada **Gambar. 1** diatas bahwa pada pertanyaan pertama respon dari responden terhadap menonton video *content creator* mengenai edukasi/pembelajaran dapat menambah wawasan yaitu sebanyak 18 orang atau 55% yang menyatakan sangat setuju bahwa video *content creator* edukasi dapat menambah wawasan, 13 orang atau 39% yang mengatakan setuju dan 2 orang atau 6% yang mengatakan ragu. Tidak ada responden yang memilih pernyataan "tidak setuju" atau "sangat tidak setuju".



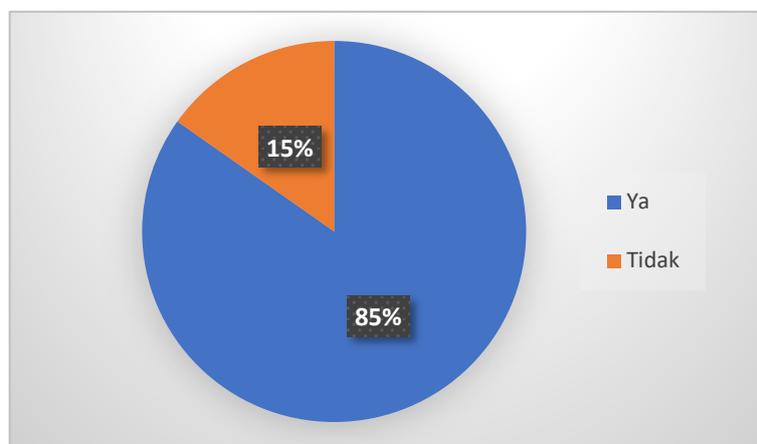
Gambar 2. Grafik respon terhadap pernyataan menonton video *content creator* edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar
Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil analisis data pada Gambar. 2 bahwa pada pertanyaan kedua yaitu mengenai dengan menonton video *content creator* edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar. Sebanyak 12 orang atau 37% yang menyatakan sangat setuju, 10 orang atau 30% menyatakan setuju, dan 11 orang atau 33% yang menyatakan ragu. Tidak ada responden yang memilih "tidak setuju" atau "sangat tidak setuju".



Gambar 3. Respon terhadap pernyataan menonton video *content creator* edukasi dapat meningkatkan pemahaman materi
Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil analisis data pada Gambar. 3 diatas bahwa pemahaman materi saat menonton video *content creator* edukasi yaitu sebanyak 10 orang atau 30% menyatakan sangat setuju, 14 orang atau 43% yang menyatakan setuju, 9 orang atau 27% yang menyatakan ragu. Dan tidak ada responden yang memilih "tidak setuju" atau "sangat tidak setuju".



Gambar 4. Grafik respon terhadap pernyataan menonton video *content creator* edukasi dapat meningkatkan hasil belajar
Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil analisis data pada Gambar. 4 di atas bahwa *video content creator* dapat meningkatkan hasil belajar responden. Sebanyak 28 orang atau 85% menyatakan "Ya" dan 5 orang atau 15% menyatakan "Tidak". Dari 33 responden yang mengisi alasan dari jawaban di atas, peneliti akan mencantumkan beberapa alasan dari responden, diantaranya yaitu:

1. Karena sudah banyak *content creator* - *content creator* kreatif yang membuat inovasi-inovasi baru sehingga content yang disampaikan mudah diterima dan tidak membosankan. Walaupun tujuan utamanya adalah untuk pembelajaran, para *content creator* sudah tau bagaimana caranya membuat orang memahami edukasi/pembelajaran dengan unik dan menyenangkan. Pada akhirnya tujuan utama tersebut tersampaikan kepada para penonton sehingga orang-orang dapat mengaplikasikan edukasi/pembelajaran tersebut dengan mudah.
2. Menonton *video content creator* pembelajaran atau tidak itu tergantung pada diri masing-masing, apakah ia menonton hanya untuk menonton atau sambil belajar? menonton saja tidak cukup jika tidak mengamalkannya maka tetap kembali pada apa yang di lakukan sebagai penunjang pembelajaran yang tidak hanya dari satu sisi saja.
3. Jika konten dari pembelajaran tersebut memiliki materi yang tepat sasaran, mudah dipahami, objektif, dan memenuhi sebagian besar faktor yang mempengaruhi pemahaman seseorang, maka jelas *video* pembelajaran tersebut dapat membantu dan meningkatkan hasil belajar.
4. Karena format *video* dapat lebih mudah dipahami dari pada hanya tulisan atau audio, contohnya *video* animasi 3D
5. Karena mungkin ada beberapa *content creator* yang bisa menjelaskan atau menyampaikan sebuah pembelajaran secara singkat dan mudah dipahami atau cara penyampaiannya yang enak membuat kita mudah dalam memahaminya.

Berdasarkan hasil analisis data dari pertanyaan peneliti mengenai hambatan/kekurangan yang terjadi ketika menonton *video content creator* edukasi. Dari 33 responden yang mengisi pertanyaan tersebut, peneliti akan mencantumkan beberapa jawaban mengenai hambatan dari menonton *video content creator*, diantaranya yaitu:

1. Umumnya karena masalah sinyal, kualitas *video*, dan cara penyampaian yang berbeda-beda. Serta tidak adanya interaksi antara pendidik (dalam *video*) dan peserta didik
2. Hambatannya banyak yang pertama membutuhkan kuota dan jaringan ya meski ada kuota Kemendikbud tapi terkadang tidak cukup terus materinya juga kurang masuk karena mungkin pembelajaran yang tidak biasa dan tidak bisa bertanya langsung.
3. Materi yang disampaikan tidak terstruktur (atau audience tidak mengikuti tahapan yang seharusnya/asal klik *video*), kemampuan kreator dalam menyampaikan kurang baik (bisa jadi karena suasana yang membosankan, tidak menyampaikan secara detail sehingga terdapat "kekosongan materi" yang tidak bisa secara langsung dimengerti oleh audience, dan lain-lain), penyampaian tidak disertai dokumen tertulis (kadang berpengaruh untuk materi yang berat), tidak menyertakan referensi dari materi yang disampaikan (sehingga tidak bisa mempelajari lebih dalam), dan sebagainya.

4. Terkadang ada video yang berdurasi lama tetapi penjelasan diulang-ulang sehingga penonton jenuh. Lebih baik durasi singkat tetapi yang disampaikan *to the point* langsung ke hal2 yang penting dan perlu diketahui.
5. Terkadang ada video yang penjelasannya singkat (kurang detail penjelasannya atau terlalu ringkas). Dan terkadang ada juga materi yang kurang dapat sepenuhnya dari apa yang telah disampaikan.

Discussion

Dari hasil analisis data diatas dapat diketahui bahwa banyak sekali siswa dari berbagai jenjang yang mencari materi yang belum mereka pahami melalui video pembelajaran yang dibuat oleh *content creator* edukasi. Bahkan sebanyak 75,8% atau 25 orang dari 33 orang telah melakukan hal tersebut sebelum adanya pandemi COVID-19. Keberadaan *content creator* edukasi dianggap sudah cukup membantu peserta didik dalam belajar dibanding dengan harus terus mendengarkan penjelasan dari guru yang akhirnya menimbulkan rasa bosan dan malas untuk memperhatikannya. Video pembelajaran yang dibuat oleh *content creator* edukasi pun dapat diputar kembali, sehingga bagi para siswa yang merasa belum terlalu memahami suatu materi dapat menontonnya kembali. Selain dapat membantu para siswa, *content creator* edukasi juga dapat membantu guru dalam menambah referensi. Hal ini cukup membuktikan pendapat para responden yang setuju terhadap pernyataan bahwa menonton video *content creator* mengenai edukasi/pembelajaran dapat menambah wawasan.

Berdasarkan hasil analisis data diatas menunjukkan bahwa sebanyak 12 orang atau 36.4% yang menyatakan sangat setuju dan 10 orang atau 30.3% menyatakan setuju terhadap pernyataan bahwa dengan menonton video *content creator* edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini dikarenakan video pembelajaran yang dibuat oleh *content creator* edukasi sering disertai dengan instruksi pembelajaran dan animasi sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang besar dalam diri siswa untuk lebih mendalami. Rasa ingin tahu dan suasana belajar yang menyenangkan merupakan aspek terciptanya motivasi belajar yang tinggi.

Selain itu, animasi yang disertai instruksi pembelajaran yang dihadirkan dapat memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga membuat siswa termotivasi untuk belajar. Dengan adanya motivasi, maka siswa akan terdorong untuk belajar mencapai sasaran dan tujuan karena yakin dan sadar akan kebaikan tantang kepentingan dan manfaatnya dari belajar. Bagi siswa, motivasi itu sangat penting karena dapat menggerakkan perilaku siswa kearah yang positif sehingga mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta mampu menanggung resiko dalam studinya. Adanya animasi juga menyebabkan indera yang dilibatkan siswa tidak terbatas pada indera visual saja, tetapi juga indera pendengaran. Semakin banyak indera yang dilibatkan dalam pembelajaran, semakin banyak informasi yang didapat, sehingga berpengaruh pada semakin tingginya pemahaman konsep siswa. Dapat dilihat pada gambar Respon Gambar 2 dan 3.

Jika melihat kembali keterkaitan antara motivasi dan hasil belajar bahwa jika motivasi belajar siswa tinggi, maka akan baik juga hasil belajar yang ia peroleh, dapat langsung

disimpulkan bahwa dengan menonton video yang dibuat oleh *content creator* edukasi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, berdasarkan hasil analisis data diatas sebanyak 5 orang dari 33 orang atau 15.2% menyatakan bahwa dengan menonton video dari *content creator* edukasi tidak dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini didasari oleh kondisi atau alasan siswa yang menonton video itu sendiri, apakah memang berniat untuk menambah wawasan atau hanya tertarik menonton saja. Alasan lain yang mendasari pendapat ini juga dipengaruhi oleh kualitas dan isi video yang ditonton siswa apakah tepat sasaran atau tidak. Disamping itu, sebanyak 28 orang lainnya atau 84.8% menyatakan setuju terhadap pernyataan bahwa dengan menonton video dari *content creator* edukasi dapat meningkatkan hasil belajar. Mereka berpendapat bahwa banyak *content creator* edukasi yang mulai berinovasi menyediakan bahan ajar atau video yang menarik disertai dengan pengemasan dan penyampaian materi yang baik sehingga materi dapat lebih mudah dimengerti oleh siswa yang tentu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa keberadaan *content creator* edukasi sangat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran, terlebih lagi pada masa pandemi COVID-19 ini. Siswa dapat lebih memahami materi yang dijelaskan dalam video pembelajaran yang dibuat oleh *content creator* edukasi dibandingkan dengan penjelasan dari yang mereka dapat sebelumnya. Kemudahan siswa dalam memahami materi ini didukung oleh adanya animasi yang disertai instruksi pembelajaran yang dihadirkan. Hal ini tentu dapat memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga membuat siswa termotivasi untuk belajar. Dengan adanya motivasi, maka siswa akan terdorong untuk belajar mencapai sasaran dan tujuan karena yakin dan sadar akan kebaikan tentang kepentingan dan manfaatnya dari belajar. Bagi siswa, motivasi itu sangat penting karena dapat menggerakkan perilaku siswa kearah yang positif sehingga mampu menghadapi segala tuntutan, kesulitan serta mampu menanggung resiko dalam studinya. Jadi, semakin besar motivasi yang dimiliki oleh seorang siswa, semakin besar pula kemungkinan ia mendapatkan hasil belajar yang baik.

Untuk menciptakan *content* yang membantu peserta didik dalam belajar dengan media video agar tidak membosankan, diharapkan seorang *content creator* juga mampu mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Hal ini tentu akan membuat konten yang Ia buat semakin bermanfaat dan memenuhi tujuannya sebagai media kreatif dalam menyampaikan materi pada peserta didik dengan cara yang interaktif dan kreatif.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

Apriyani, D. D. (2017). Pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2), 115-123.

- Ardiansah, F. (2019). Pengaruh penggunaan media video terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI pada pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-8.
- Arianti, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Arifudin, D., & Sulistiyarningsih, E. (2021). The short-term training of content creation and digital marketing bagi pelajar di Purwokerto. *Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 98-106.
- Beautemps, J., & Bresges, A. (2021). What comprises a successful educational science YouTube video? a five-thousand user survey on viewing behaviors and self-perceived importance of various variables controlled by content creators. *Frontiers in Communication*, 5, 600595.
- Choiri, M., Fajrin, M. C., Novianti, T. A., & Ms, E. N. K. P. (2021). Dampak pandemi COVID-19 terhadap penerapan pembelajaran online di Indonesia: sebuah tinjauan pustaka. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(1), 29-40.
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh gaya hidup dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2), 168-181.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Ernata, Y. (2017). Analisis motivasi belajar peserta didik melalui pemberian reward dan punishment di SDN Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 781-790.
- Febriani, C. (2017). Pengaruh media video terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11-21.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), 181-188.
- Hidayah, A. (2021). Studi kritis terhadap Jovi Adhiguna sebagai content creator yang bergaya androgini di era globalisasi. *Communications*, 3(2), 149-160.
- Hidayat, N. K., & Sa'diyah, M. (2020). Upaya meningkatkan motivasi anak mempelajari Al-Qur'an melalui vidio animasi pada masa pandemi COVID-19. *Jurma: Jurnal Program Mahasiswa Kreatif*, 4(1), 124-132.
- Iwantara, I. W., Sadia, I. W., & Suma, K. (2014). Pengaruh penggunaan media video YouTube dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1), 1-13.
- Julyanti, E., Rahma, I. F., Chanda, O. D., & Nisah, H. (2021). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 7(1), 7-11.
- Junaidah, A. (2018). Pengaruh gaya mengajar, model pembelajaran STAD dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS. *Inspirasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 15(1), 39-46.
- Kencana, W. H., & Djamal, M. F. (2021). Startup television: new form in digital journalism. *Ikra-Ith Humaniora: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(2), 1-12.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik dasar otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), 156-162.
- Lestariwati, D., Mushafanah, Q., & Kiswoyo, K. (2021). Analisis gaya belajar siswa berprestasi kelas V di SD Negeri Bancak 01 Kecamatan Gunungwungkal Kabupaten Pati. *DwijaLoka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(4), 464-475.
- Lubis, S. P. W. (2017). Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas XII. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 1(2), 169-174.

- Makeenko, M. I., & Vyrkovskij, A. V. (2021). Potential for non-institutionalized creators of entertainment and educational content to influence the audience. *Zhurnalistika*, 5, 74-99.
- Masni, H. (2017). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 5(1), 34-45.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Moslem, M. C., Komaro, M., & Yayat, Y. (2019). Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran aircraft drawing di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 258-265.
- Naibaho, S. W., Siregar, E. Y., & Elindra, R. (2021). Analisis faktor-faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa MTS Negeri 1 Tapanuli Tengah disaat pandemi COVID-19. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 304-312.
- Noor, T. (2018). Rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01).
- Novianti, N. R. (2011). Kontribusi pengelolaan laboratorium dan motivasi belajar siswa terhadap efektivitas proses pembelajaran penelitian pada SMP Negeri dan Swasta di Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat. *Saung Guru*, 1(1), 158-166.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis hasil belajar siswa pada materi perbandingan berdasarkan ranah kognitif revisi taksonomi Bloom. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 81-88.
- Pajriah, S. (2019). Pemanfaatan metode resource based learning dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Artefak*, 3(2), 147-160.
- Prisiska, P., & Furqany, S. (2021). Upaya membangkitkan motivasi belajar pendidikan agama Islam tingkat anak-anak pada masa COVID-19 di Gampong Jeulingke dengan penerapan komunikasi persuasif. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 210-225.
- Purwadi, P., & Irwansyah, I. (2019). Peran public information officers dalam komunikasi layanan perpustakaan digital melalui Facebook. *Baca: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 40(1), 55-72.
- Puteri, W. A., Maharani, D. A., & Wulandari, A. (2020). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama masa pandemi COVID-19 pada SD N 1 Serayu Larangan. *Abdipraja (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 122-129.
- Putri, D. W., Safira, A., & Wattimena, G. H. (2019). Presentasi diri beauty influencer Abel Cantika melalui YouTube channel. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 12(1), 30-45.
- Rahardaya, A. K. (2021). Studi literatur penggunaan media sosial TikTok sebagai sarana literasi digital pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(2), 308-319.
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Preciosa Alnashava, J. (2018). The potential of YouTube as educational media for young people. *EduLib*, 8(1), 81-98.
- Ribawati, E. (2015). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 1(1), 134-145.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Ruwaida, H. (2019). Proses kognitif dalam taksonomi Bloom revisi: analisis kemampuan mencipta (C6) pada pembelajaran fikih di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51-76.
- Ruziana, R., Imran, I., & Salim, I. (2017). Analisis penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Teluk Keramat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(7), 1-8.
- Sa'diyah, U., & Wasisto, J. (2019). Evaluasi informasi berbasis web pada konten kanal YouTube "Kok Bisa?". *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(4), 239-248.

- Sani, A., Hidayat, M., & Sjafirah, N. A. (2020). Pemahaman petugas kehumasan kementerian dalam negeri tentang peran humas pemerintah. *Profesi Humas*, 4(2), 215-236.
- Sapada, A. T., & Ikbal, M. (2020). Optimasi penggunaan media sosial Instagram dalam peningkatan pelayanan balai besar pengembangan keselamatan dan kesehatan kerja Makassar. *Jurnal Administrasi Publik*, 16(1), 57-70.
- Sari, L. (2020). Upaya menaikkan kualitas pendidikan dengan pemanfaatan YouTube sebagai media ajar pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1074-1084.
- Scherer Bassani, P. B., & Barbosa, D. N. F. (2018). Designing for authorship: students as content creators using mobile devices in educational settings. *Learning and Collaboration Technologies: Design, Development and Technological Innovation*.1(5), 3-19.
- Schuchard, R., Crooks, A., Stefanidis, A., & Croitoru, A. (2019). Bots fired: examining social bot evidence in online mass shooting conversations. *Palgrave Communications*, 5(1), 1-12.
- Shalihah, S. (2018). Kreativitas mengajar mahasiswa PPL II jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin Tahun 2015/2016. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 61-75.
- Simatupang, D. R. T., & Wulandari, I. S. M. (2020). Motivasi mahasiswa perawat Universitas Advent Bandung dalam menghadapi pembelajaran daring pada masa pandemik COVID-19. *Nursing Inside Community*, 3(1), 1-7.
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 172-184.
- Suparjan, E., Hidayad, A., Ilyas, Z., & Nurimansyah, M. (2021). Respon mahasiswa terhadap pembelajaran menggunakan Google Classroom di masa pendemi COVID-19 pada mata kuliah konsep dasar PKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 51-59.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia melalui penerapan model discovery learning dan media video dalam kondisi pandemi COVID-19 bagi siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 210-215.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodyah, S. K. (2018). Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Tanjung, M. R. (2021). Video chanel YouTube sebagai media baru pembelajaran creative art. *Proporsi: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 6(2), 114-123.
- Udin, A. F. (2020). Efektivitas penggunaan media online dalam meningkatkan hasil belajar pada mahasiswa saat awal pandemi COVID-19. *La-Tahzan: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(02), 84-98.
- Valiant, V. (2021). Penyajian konten podcast yang berkualitas pada aplikasi Spotify. *Ikon: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 26(3), 247-263.
- Yukentin, Y., Munawaroh, M., & Winarso, W. (2018). Analisis hasil belajar matematika siswa ditinjau dari perbedaan kepribadian ekstrovert dan introvert. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 163-168.
- Yunas, T. B., & Rachmawati, M. A. (2018). Kemampuan mengajar guru dan motivasi belajar fisika pada siswa di Yogyakarta. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 1(2), 60-75.
- Yuzarion, Y. (2017). Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 2(1), 107-117.
- Zaifullah, Z. (2021). Urgensi reward dan punishment dalam meningkatkan motivasi belajar pendekatan teori Peter M. Blau (teori pertukaran). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 4(1), 42-46.