



Komparasi Model *Problem Based Learning* Dan *Discovery Learning* Tipe *Round Robin* Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Trigonometri

Tiara Tri Utami¹, Ike Natalliasari², Dian Kurniawan³

Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia

E-mail: 202151139@student.unsil.ac.id

ABSTRACT

This research aims to find out whether the Problem-Based Learning model is superior to the round-robin Discovery Learning model in optimizing students' mathematical problem-solving abilities. The experiment involved 36 students in Experiment Class 1 and another 36 students in Experiment Class 2. Data was collected through a math problem-solving test with a focus on the topic of trigonometry. The findings show that the Problem-Based Learning model provides better results compared to the round-robin Discovery Learning model, as evidenced by the significance value of 0.017 which is below the threshold of 0.005.

Keywords: *Problem-Based Learning Model, Round Robin Type Discovery Learning Model, Mathematical Problem Solving Ability, trigonometry*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang mencakup transfer pemahaman, keahlian, dan kebiasaan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya, pengetahuan disampaikan dengan berbagai cara seperti pendidikan, pelatihan, dan riset. Pendidikan penting dalam perkembangan individu dan pembangunan bangsa, sebagaimana dikemukakan oleh (Yulianti, 2021), bahwa pendidikan penting dalam meningkatkan kecerdasan masyarakat, membentuk karakter bangsa yang bermartabat, dan menghasilkan generasi yang unggul. Salah satu elemen krusial dalam pendidikan adalah proses pengajaran matematika.

Pembelajaran matematika adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan konsep matematika dengan menggunakan berbagai metode dan strategi. Proses ini melibatkan interaksi antara siswa, materi, guru, dan lingkungan pembelajaran, bertujuan mengembangkan kemampuan matematika siswa. Pengajaran matematika dengan efektivitas tinggi memungkinkan murid berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, menyelesaikan masalah, dan memahami materi secara mendalam. *National Council of Teachers of Mathematics* (dalam Hanisah & Noordiana, 2022) mengemukakan bahwa tujuan pengajaran matematika mencakup berkomunikasi, bernalar, memecahkan masalah, menghubungkan ide-ide, dan membentuk sikap positif terhadap matematika.

Kemampuan dalam menyelesaikan masalah matematika adalah aspek penting yang harus diperhatikan. Menurut (Davita & Pujiastuti, 2020), kemampuan ini mencakup penggunaan pemahaman dan keahlian siswa dalam mencari solusi untuk masalah matematika, yang melibatkan penerapan konsep, keterampilan, dan pemikiran kritis. Indikator kemampuan dalam

menyelesaikan masalah matematika menurut (Barus & Hakim, 2020) yaitu memahami masalah, merencanakan solusi, melaksanakan solusi, dan mengevaluasi kembali. Berdasarkan informasi dari wawancara dengan salah satu guru matematika di kelas X, hanya sebagian kecil siswa yang menguasai kemampuan pemecahan masalah, sesuai dengan penelitian (Melindarwati & Munandar, 2022) yang menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan siswa dalam mengatasi masalah matematika adalah sekitar 31,575%, yang tergolong rendah. Trigonometri sering dianggap sulit oleh siswa karena konsep-konsep yang abstrak, notasi kompleks, dan banyak rumus yang harus dihafal (Alfahnum & Astriani, 2023).

Trigonometri merupakan materi yang sangat sesuai untuk melatih keterampilan dalam menyelesaikan masalah matematika, karena siswa harus mampu menangani masalah dengan mengikuti tahapan pemikiran yang logis. Dalam pembelajaran trigonometri, siswa tidak hanya perlu menghafal rumus, tetapi juga harus mengasah kemampuan analitis, pemikiran kritis, dan strategi pemecahan masalah. Beberapa siswa sering menganggap trigonometri sebagai topik yang sulit dipahami. (Alfahnum & Astriani, 2023) mengungkapkan bahwa siswa cenderung menghadapi tantangan saat mempelajari trigonometri. Kesulitan ini bisa disebabkan oleh konsep-konsep abstrak, notasi yang kompleks, dan banyaknya rumus trigonometri yang harus diingat.

Untuk mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah matematika, diperlukan sebuah model pembelajaran, diantaranya *Problem Based Learning* yang memperlihatkan situasi permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari (Anggiana, 2019). Sintaks dari model *Problem Based Learning* yaitu fokus siswa pada masalah, organisasi proses belajar mengajar, bimbingan dalam penyelidikan baik individu maupun kelompok, pengembangan dan presentasi hasil karya, serta evaluasi dan analisis dari proses pemecahan masalah tersebut. Keunggulan dari model ini mencakup pemahaman konsep yang lebih baik, keterlibatan aktif siswa, pengetahuan yang didasarkan pada skema kognitif siswa, dan relevansi masalah dengan kehidupan nyata. Namun, *Problem Based Learning* juga memiliki kekurangan seperti minat siswa yang rendah, persiapan yang memerlukan waktu lama, dan kebutuhan pemahaman mendalam tentang cara memecahkan masalah (Sriwati, 2021).

Selain *Problem Based Learning*, model *Discovery Learning* juga berpotensi membantu mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah matematika (Febrian et al., 2023). *Discovery Learning* memungkinkan siswa mendapatkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip secara mandiri dengan eksperimen, tanpa informasi langsung (Melindarwati & Munandar, 2022). Sintaks *Discovery Learning* mencakup memberikan stimulasi, merumuskan masalah, mengumpulkan data, memproses informasi, mengembangkan bukti, dan menarik kesimpulan (Khasinah, 2021).

Selain model pembelajaran, penting untuk memperhatikan peran aktif siswa dalam proses belajar matematika, yang dapat dikaitkan dengan konsep "*Round Robin*" dalam diskusi dan kolaborasi dengan teman sekelas. (Miftahussaadah & Izzati, 2022) menjelaskan bahwa dalam tipe *Round Robin*, setiap anggota kelompok menjawab pertanyaan bergantian menggunakan kata-kata, kalimat, atau pernyataan singkat. Tanggapan diberikan secara bergiliran dari satu individu ke individu lainnya, memastikan bahwa semua anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berbicara. Tipe ini memastikan partisipasi merata dalam diskusi dan memungkinkan setiap individu untuk berkontribusi. Ini sangat relevan dengan *Discovery Learning*, yang menekankan aktivitas eksplorasi sebagai bagian dari pembelajaran, sehingga *Round Robin* menjadi salah satu tipe dalam model *Discovery Learning*.

Discovery Learning tipe *Round Robin* memulai pembelajaran dengan aktivitas eksplorasi yang terkait dengan kemampuan pemecahan masalah matematika. Dalam model ini, siswa diberi kesempatan bergantian untuk menyampaikan ide atau jawaban terhadap suatu masalah atau topik pembelajaran. Model *Discovery Learning* tipe *Round Robin* terdiri dari langkah-langkah berikut: (1) Stimulasi, di mana guru memberikan pertanyaan atau rangsangan menarik untuk membangkitkan minat siswa terhadap topik pembelajaran, terdapat tahapan *Round Robin* yaitu siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil; (2) Pernyataan Masalah, terdapat tahapan *Round Robin* di mana guru menyajikan sebuah permasalahan dan memberi waktu kepada siswa untuk memikirkannya; (3) Pengumpulan Data, terdapat tahapan *Round Robin* di mana siswa bergantian menyampaikan solusi atau ide tanpa penjelasan mendalam; (4) Pengolahan Data, terdapat tahapan *Round Robin* di mana siswa mempertimbangkan tanggapan mereka secara mandiri dan menuliskannya sebelum sesi berikutnya dimulai; (5) Pembuktian, terdapat tahapan *Round Robin* di mana selama sesi, siswa secara bergantian menyampaikan solusi atau jawaban mereka kepada anggota kelompok dan ketua kelompok mencatat setiap jawaban; dan (6) Penarikan Kesimpulan, di mana guru memandu diskusi untuk merangkum ide dan solusi dari setiap kelompok, serta membantu siswa menarik kesimpulan terkait dengan topik pembelajaran.

Dari pembahasan tersebut, penulis memutuskan untuk membandingkan model *Problem Based Learning* dengan model *Discovery Learning* tipe *Round Robin* pada konteks kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Model *Problem Based Learning* menekankan terhadap pengembangan ingatan siswa, sedangkan *Discovery Learning* tipe *Round Robin* berfokus pada penemuan konsep atau prinsip baru secara berkelompok.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis eksperimen betul- betul. Rancangan penelitian menggunakan *posttest-only control design*, di mana dua kelompok eksperimen terlibat dan siswa menerima perlakuan khusus, kemudian diukur melalui tes akhir (*posttest*). Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas X SMA N 1 Parigi, yang berjumlah 12 kelas. Sedangkan sampel penelitian diambil secara acak, terdiri dari dua kelas X IPA 3 dan X IPA 5. Rancangan penelitian ini mengikuti definisi yang disajikan oleh Rusfendi (2010, p.51) sebagai berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian

A	X_1	O
A	X_2	O

Keterangan :

A = Kelompok eksperimen I dan II diambil secara acak

X_1 = Kelas Eksperimen I (Penggunaan model *Problem Based Learning*)

X_2 = Kelas Eksperimen II (Penggunaan model *Discovery Learning* tipe *Round Robin*)

O = Tes kemampuan pemecahan masalah matematika

Data dihasilkan dari uji tes kemampuan dalam memecahkan masalah matematika pada materi trigonometri. Data dianalisis menggunakan uji statistik yaitu uji *Independent Samples T-Test* menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah proses belajar mengajar selesai, siswa diberi *posttest* 2 soal uraian, dengan skor maksimal 20, untuk mengevaluasi kemampuan pemecahan masalah matematika mereka. *Posttest* dilaksanakan ketika seluruh siswa sudah melaksanakan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dan model *Discovery Learning* tipe *Round Robin*. Data hasil *posttest* untuk kedua model pembelajaran tersebut kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif.

Hasil analisis statistik deskriptif memberikan gambaran tentang sebaran skor *posttest* siswa pada kedua model pembelajaran. Analisis ini mencakup nilai rata-rata, median, simpangan baku, dan lainnya, yang memberikan pemahaman mendalam tentang kinerja siswa dalam pemecahan masalah matematika. Informasi ini penting untuk mengevaluasi efektivitas masing-masing model pembelajaran dalam mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

Disamping itu, analisis statistik deskriptif dapat membantu untuk memahami pola-pola khusus dalam data, seperti perbedaan signifikan antara kelompok siswa yang terlibat dalam model *Problem Based Learning* dan kelompok yang menggunakan *Discovery Learning* tipe *Round Robin*. Oleh karena itu, temuan analisis ini memberikan landasan yang kokoh untuk membuat kesimpulan mengenai efektivitas kedua model pembelajaran dalam konteks menyelesaikan masalah matematika.

Setelah menganalisis tes kemampuan pemecahan masalah matematika yang mengikuti kelas eksperimen I dengan menggunakan model *Problem Based Learning* diperoleh hasil statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Model *Problem Based Learning*

Hasil Posttest Model Problem Based Learning

N	Valid	36
	Missing	0
Mean		14.56
Median		14.00
Mode		12 ^a
Std. Deviation		3.359
Variance		11.283
Range		12
Minimum		8
Maximum		20
Sum		524

Sedangkan hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematika dari siswa kelas eksperimen II menggunakan model *Discovery Learning Tipe Round Robin*, menunjukkan data statistik deskriptif sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Statistik Deskriptif Model *Discovery Learning* tipe *Round Robin*

Hasil Posttest Model *Discovery Learning* Tipe *Round Robin*

N	Valid	36
	Missing	0
Mean		12.69
Median		12.00
Mode		12
Std. Deviation		3.115
Variance		9.704
Range		13
Minimum		7
Maximum		20
Sum		457

Langkah berikutnya adalah melakukan uji statistik prasyarat, yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah data dalam penelitian berdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan perangkat lunak SPSS Versi 23, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

Model Pembelajaran		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	Model <i>Problem Based Learning</i>	.121	36	.200*	.952	36	.122
	Model <i>Discovery Learning</i> Tipe <i>Round Robin</i>	.128	36	.147	.966	36	.326

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas dilihat pada nilai *Shapiro-Wilk*, menunjukkan nilai signifikansi untuk *posttest* model *Problem Based Learning* sebesar 0,122, serta untuk model *Discovery Learning* tipe *Round Robin* sebesar 0,326. Dengan nilai signifikansi $> 0,05$, dapat disimpulkan sampel-sampel tersebut memiliki distribusi yang bersifat normal.

Langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengevaluasi apakah sampel yang diperoleh memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas penting untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang seimbang sebelum dilakukan uji lanjutan, dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Mate

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.371	1	70	.246

Berdasarkan hasil uji homogenitas, dilihat dari hasil signifikansi sebesar 0,246. Dengan nilai tersebut $> 0,05$, dapat disimpulkan sampel-sampel yang diperoleh berasal dari populasi yang memiliki homogenitas. Karena sampel yang diperoleh memiliki distribusi yang bersifat normal serta memiliki homogenitas, maka uji prasyarat analisis memenuhi.

Setelah memenuhi syarat uji prasyarat analisis, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian dengan teknik statistika yaitu uji *independent sampel t-test* untuk menilai model pembelajaran yang lebih baik antara *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning* tipe *Round Robin*. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi perbedaan antara kedua model pembelajaran tersebut. Pengujian ini juga bertujuan untuk menentukan model pembelajaran yang lebih tepat untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran materi trigonometri. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Posttest Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	Equal variances assumed	1.371	.246	2.438	70	.017	1.861	.764	.338	3.384
	Equal variances not assumed			2.438	69.606	.017	1.861	.764	.338	3.384

Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,017. Dikarenakan nilai signifikansi $< 0,05$, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Sehingga dapat disimpulkan yaitu kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* lebih baik daripada yang menggunakan model *Discovery Learning* tipe *Round Robin*. Hasil ini juga konsisten dengan analisis statistik deskriptif sebelumnya, di mana mean nilai *posttest* untuk model *Problem Based Learning* adalah 14,56, sedangkan untuk model *Discovery Learning* tipe *Round Robin* adalah 12,69. Kesimpulan ini mengonfirmasi bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* lebih baik dalam mengoptimalkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika pada pembelajaran materi trigonometri.

Penelitian dilakukan di SMA N 1 Parigi dengan melibatkan kelas X IPA 3 menggunakan model *Problem Based Learning* dan kelas X IPA 5 menggunakan model *Discovery Learning* tipe *Round Robin* pada materi trigonometri selama empat pertemuan. Materi trigonometri yang diajarkan yaitu menjelaskan aturan sinus dan aturan cosinus, serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan aturan sinus dan aturan cosinus di kehidupan sehari-hari. Penelitian mencakup

perencanaan pembelajaran, lembar kerja, dan soal kemampuan pemecahan masalah matematika. Setelah tiga pertemuan, siswa mengikuti *posttest* untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah. Model *Problem Based Learning* dimulai dengan masalah nyata yang mendorong kolaborasi siswa untuk mencari informasi dan solusi. Siswa kelas X IPA 3 awalnya kurang aktif berdiskusi dan perlu dorongan guru untuk bertanya dan berdiskusi. Dengan bimbingan, mereka menjadi lebih mampu menyelesaikan masalah dan memeriksa jawaban mereka sendiri pada pertemuan ketiga.

Model *Discovery Learning* tipe *Round Robin* diterapkan di kelas X IPA 5, di mana siswa bekerja dalam kelompok, bergantian menyumbangkan ide, dan mendiskusikan hasil. Awalnya, banyak siswa yang pasif dan kesulitan memahami materi, tetapi dengan dorongan guru, partisipasi mereka meningkat. Meski ada kemajuan, beberapa siswa masih menyalin jawaban dari teman. Guru mencatat partisipasi setiap siswa untuk memastikan kontribusi mereka dalam diskusi kelompok. Beberapa siswa tetap pasif saat presentasi hasil jawaban, sehingga guru harus menunjuk mereka untuk presentasi.

Analisis statistik menggunakan SPSS menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan model *Problem Based Learning* lebih baik dibandingkan dengan model *Discovery Learning* tipe *Round Robin*. hipotesis dengan independent samples-t test menolak H_0 dan menerima H_1 , menunjukkan keunggulan *Problem Based Learning* dalam memperbaiki kemampuan pemecahan masalah matematika. Penelitian sebelumnya juga mendukung hasil ini, mengindikasikan bahwa *Problem Based Learning* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika.

Secara keseluruhan, model *Problem Based Learning* lebih baik dalam memperbaiki kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dibandingkan dengan model *Discovery Learning* tipe *Round Robin*. Keunggulan *Problem Based Learning* terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam menguasai materi melalui penyelesaian masalah bersama, yang meningkatkan pemahaman mereka. Di sisi lain, penerapan model *Discovery Learning* tipe *Round Robin* menghadapi kendala seperti kurangnya pemahaman dasar siswa, keterbatasan waktu, kolaborasi yang kurang efektif, dan kurang fokus pada materi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan model *Problem Based Learning* lebih baik dalam mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi trigonometri daripada yang menggunakan model *Problem Based Learning*. Temuan ini didukung oleh hasil uji hipotesis, di mana nilai signifikansi sebesar $0,017 < 0,05$, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua model pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian menegaskan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* memiliki dampak terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, terutama dalam konteks pembelajaran materi trigonometri. Maka, model ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif yang efektif dalam proses pembelajaran trigonometri. Selain itu, kedua model pembelajaran ini dapat menjadi objek penelitian lebih lanjut dalam memperdalam pemahaman terhadap kemampuan matematis siswa dalam konteks lainnya, menjadi potensi penelitian lanjutan bagi peneliti di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfahnum, M., & Astriani, M. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Thor Math* Pada Materi Trigonometri. *Edu-Sains*, 12(2), 38–49.
- Anggiana, A. D. (2019). Implementasi Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 4(2), 56–69.
- Barus, M. D. B., & Hakim, A. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Metode *Practice Rehearsal Pairs* pada Siswa SMA Al-Hidayah Medan. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 74–78.
- Davita, P. W. C., & Pujiastuti, H. (2020). Anallisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gender. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 110–117. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.23601>
- Febrian, S. A., Rahmawati, F., & Fatih 'adna, S. (2023). Pengaruh *Missouri Mathematics Project* Berbantuan *Math City Map* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Journal for Research in Mathematics Learning*, 6(3), 307–316. <http://dx.doi.org/10.24014/juring.v6i3.23567>
- Hanisah, & Noordyana, M. A. (2022). Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Penyajian Data di Desa Bojong. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 131–140. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1588>
- Khasinah, S. (2021). *Discovery Learning*: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal Muddrrisuna : Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402–413. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>
- Melindarwati, T., & Munandar, D. R. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Materi Bilangan Bulat. *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)*, 7(1), 13–24. <https://doi.org/10.31949/th.v7i1.3720>
- Miftahussaadah, D., & Izzati, N. (2022). Perbandingan antara Model Pembelajaran *Auditory Intellectually Repitition* dan *Kolaboratif Tipe Round Robin* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 6(1), 37–47. <https://doi.org/10.21009/jrpms.061.04>
- Sriwati, I. G. A. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Indonesian Journal of Education Development*, 2(2), 302–313. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i1.4787>
- Ruseffendi, E.T. (2010). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non Eksakta Lainnya*. Bandung: Tarsito
- Yulianti. (2021). Pentingnya Pendidikan Karakter Untuk Membangun Generasi Emas Indonesia. *CERMIN: Jurnal Penelitian*, 5(1), 28–35. https://doi.org/10.36841/cermin_unars.v5i1.969