

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan siswa dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman pada era digital ini. Maka dari itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan bagi siswa yang berkualitas dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan, Menurut undang undang No 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan juga proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keberibadian, akhlak mulia, pengendalian diri, kecerdasan, kekuatan spritual keagamaan serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar adalah suatu perubahan prilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan siswa dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar juga merupakan kegiatan berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan dalam mendapatkan pembelajaran.

Menurut Anggraini (2024:16) Pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam sesuatu pembelajaran untuk

mewujudkan tujuan yang ditetapkan. Maka pembelajaran dapat dimaknai sebagai sarana dalam suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan serta membentuk sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik.

Kata media didefinisikan dengan multi makna baik dilihat secara terbatas maupun secara luas. Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pembelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru juga harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam belajar. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru dan siswa mejadi meningkat kemampuannya dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran bagi siswa bisa menggunakan E-LKPD yang dimana ini sangat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan menggunakan E-LKPD dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Satu website yang dapat digunakan untuk membuat E-LKPD adalah *Heyzine Flipbook* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja yang membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi secara mandiri yang dianggap mampu mengarahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman tentang konsep ekonomi.

Arief (2015:149) menyatakan bahwa LKPD salah satu sarana pembelajaran baik LKPD cetak ataupun E- LKPD yang dimana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan pembelajaran sehingga akan terbentuk intraksi yang efektif antara siswa dengan guru, dan dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam peningkatan hasil belajar. Perkembangan E-LKPD dalam pembelajaran yaitu E-LKPD bisa dimaknai sebagai suatu media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang saat ini berkembang ialah E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook*. Canva juga menjadi media pembelajaran yang sering digunakan oleh Guru ataupun peserta didik, dimana mampu memberikan yang terbaik melalui beberapa fitur yang ada pada canva salah satunya membuat logo, banner produk, Pamflet selebaran, Resume/cv sehingga media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan pemahaman tenaga pendidik/peserta didik dalam pembelajaran digital

*Heyzine Flipbook* merupakan website yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk format HTML yang mudah diakses. Website *heyzine Flipbook* memiliki beberapa keuntungan yaitu memberikan ruang gerak bagi guru untuk merancang secara khusus, sistematis dan dilengkapi petunjuk yang berisikan pengalaman belajar dengan mengorganisasikan materi pelajaran yang bisa dipelajari secara mandiri maupun terbimbing. *Heyzine Flipbook* yang sudah menjadi *flipbook* yang dapat diakses dengan menggunakan teknologi seperti : android, I-Phone, tablet, maupun PC. Bahkan dapat diunduh sehingga dapat digunakan dalam bentuk digital maupun cetak.

Dalam pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan E-LKPD dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Ekonomi mampu memfasilitasi siswa belajar dalam meningkatkan hasil belajar. Keterampilan siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan E-LKPD dalam pembelajaran Ekonomi karena tingkat validitas yang dimiliki sangat valid, praktis dan cukup efektif sehingga dapat dijadikan sebagai bahan ajar alternatif karena E-LKPD dapat diakses dimana saja dan kapan saja (Octaviana 2022:2351). Hasil penelitian Sri Rahayu et all (2021:6115) dalam meningkatkan hasil belajar dengan mengembangkan E-LKPD dengan persentase 79,61% termasuk kategori baik. Pengembangan LKPD konvensional menjadi LKPD berbasis elektronik sangat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar.

Pratiwi and Aslam (Sri Rahayu 2021:6115) siswa akan lebih aktif akibat diberikan penjelasan materi dengan model pembelajaran yang dilengkapi dengan audio visual. Bahan ajar berbasis elektronik yang berisi materi, tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik tanpa terhambat oleh apapun kecuali jaringan internet dalam mengakses bahan ajar. Pengembangan media dengan menggunakan teknologi seperti *Flipbook* dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik, karena buku cetak tidak dapat mengimbangi dengan kemampuan *Flipbook* yang menampilkan fitur animasi, gambar, grafik yang dapat mengeluarkan suara sehingga terlihat berbeda dengan buku cetak.

Berdasarkan yang penulis lakukan bahwa hasil belajar siswa dikelas XI IPS SMA Cerdas Murni ialah sebagai berikut:

**Tabel 1. 1****Nilai Ulangan Harian (UH) Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Cerdas Murni T.A 2023/2024**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
XI IPS	80	34	15	44,12%	19	55,88%

*Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi*

Dari tabel 1.1 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas KKM lebih banyak dibandingkan jumlah siswa yang tuntas dengan rata – rata keseluruhan siswa yang tidak tuntas sebesar 55,88% sebanyak 19 siswa sedangkan siswa yang tuntas sebesar 44,12% sebanyak 15 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mencapai nilai ulangan harian sesuai dengan KKM masih tergolong rendah. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut mengalami permasalahan dan kesulitan dalam proses belajar, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS kurang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru ekonomi kelas XI di SMA Cerdas Murni yaitu disampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi belum efektif karena beberapa faktor yaitu guru kesulitan dalam mengatur waktu saat proses pembelajaran, guru merasa nyaman dengan menggunakan metode ceramah dan keterbatasan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang praktis dan efektif. Dalam proses pembelajaran ekonomi, guru sudah menggunakan salah satu media pembelajaran yaitu LKPD (Lembar Kerja Peserta

Didik) tetapi penggunaan LKPD kurang optimal karena LKPD kurang atraktif seperti cetakan tidak berwarna, gambar kurang jelas dan terkadang isi LKPD tidak sesuai dengan yang diharapkan. Peneliti juga telah melihat bentuk LKPD yang digunakan oleh peserta didik kelas XI dalam proses pembelajaran ekonomi selama semester genap tahun ajaran 2023/2024 yaitu sesuai dengan gambar 1.1 berikut ini:

**Bab 1 APBN dan APBD**

**Kompetensi Inti**

- Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

**Tujuan Pembelajaran**

Setelah mempelajari materi berikut, siswa diharapkan mampu dalam kaitannya dengan pembangunan ekonomi di Indonesia, serta melakukan analisis mengenai fungsi dan peran APBN dan APBD dalam pembangunan ekonomi.

- mahahami peran serta fungsi dari APBN dan APBD
- melakukan analisis mengenai fungsi dan peran APBN dan APBD dalam pembangunan ekonomi.

**Alokasi Waktu**

... jam pelajaran × 12 pertemuan

**Peta Konsep**

```

    graph TD
      A[APBN dan APBD] --> B[Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara]
      A --> C[Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah APBD]
  
```

**Kompetensi Dasar**

- Menganalisis APBN dan APBD dalam pembangunan ekonomi.
- Menyajikan hasil analisis fungsi dan peran APBN dan APBD dalam pembangunan ekonomi.

**Motivasi Belajar**

Pada zaman sekarang, banyak laman-laman di internet yang menyediakan petunjuk-petunjuk melakukan sesuatu dengan mudah dan cepat. Hal ini bertujuan untuk memudahkan orang dalam melakukan suatu pekerjaan. Petunjuk-petunjuk melakukan sesuatu tersebut, biasa disebut sebagai teks prosedur. Suatu prosedur dapat memberikan manfaat, seperti lebih memudahkan dalam menentukan langkah-langkah kegiatan di masa yang akan datang, mengubah pekerjaan berulang-ulang menjadi rutin dan terbatas sehingga menyederhanakan pelaksanaan, serta untuk selanjutnya mengerjakan hal yang serupa saja. Suatu petunjuk atau program kerja yang jelas dan harus dipatuhi oleh seluruh pelaksana, membantu

**Pendidikan Karakter**

Setelah mempelajari materi bab ini diharapkan siswa dapat mengetahui tentang materi APBN dan APBD. Selain itu, siswa harus mampu mengetahui mengenai tahapan atau mekanisme penyusunan APBN dari awal hingga disahkan. Dalam melakukan pemahaman tersebut, memerlukan sikap ingin tahu, mau belajar, dan terbuka terhadap perubahan yang positif. Adapun dengan sikap seperti itu diharapkan mampu membentuk siswa menjadi pribadi yang baik serta cerdas dalam pembelajaran dan dalam kehidupan sehari-hari.

**Refleksi Akademik**

Setelah mempelajari bab ini, apakah Anda sudah menguasai materi-materi berikut? Berilah tanda centang (✓) pada kolom Ya atau Tidak!

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya mampu mengetahui fungsi APBN dan APBD.		
2.	Saya mampu memahami peran APBN dalam perekonomian.		
3.	Saya mampu mengetahui peran APBD dalam perekonomian.		
4.	Saya dapat membedakan antara APBN dengan APBD.		
5.	Saya dapat mengetahui tahapan pembentukan APBN dan APBD.		

Jika sudah menguasai materi-materi tersebut, Anda boleh mengerjakan soal-soal penilaian harian berikut ini.

**Glosarium**

alokasi : penentuan banyaknya barang yang disediakan untuk suatu tempat  
 anggaran : suatu rencana yang disusun secara sistematis dalam bentuk angka dan dinyatakan dalam unit moneter yang meliputi semua aktivitas perusahaan untuk jangka waktu tertentu di masa yang akan datang  
 investasi : akumulasi suatu bentuk aktiva dengan suatu harapan mendapatkan keuntungan pada masa depan

**Gambar 1. 1 LKPD IPS Ekonomi SMA / MA Semester 2 Kelas XI**

*Sumber : LKPD IPS Ekonomi untuk SMA / MA Semester 2 Kelas XI*

Berdasarkan gambar 1.1 dapat dikatakan bahwa penyebab penggunaan media pembelajaran LKPD belum efektif adalah LKPD hanya tersedia dalam bentuk media cetak, tampilan gambar kurang berwarna sehingga tidak jelas untuk dipahami siswa, scan QR yang tersedia didalam buku kurang sesuai dengan materi belajar, tugas mandiri didalam LKPD kurang menantang siswa untuk berpikir

tingkat tinggi terhadap materi pembelajaran, bahasa yang kurang komunikatif terhadap siswa dan kesimpulan setiap materi sangat sedikit sehingga siswa kesulitan untuk memahami bahasa yang baku disetiap penjelasan materi sehingga proses pembelajaran terasa membosankan bagi siswa dan LKPD hanya sebagai wadah siswa dalam menjawab soal tanpa memahami konsep materi secara benar.

Penggunaan LKPD juga belum memotivasi siswa dalam mengerjakan tugas sekolah secara mandiri dan memilih untuk meniru pekerjaan temannya. Siswa akan menjadi kurang berinisiatif dan tidak mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal itu akan menyebabkan guru mata pelajaran ekonomi ingin menggunakan LKPD interaktif tetapi masih kurang pengetahuan dalam mewujudkannya sehingga guru berpendapat dengan menggunakan LKPD berbentuk media cetak sebagai media pembelajaran sudah cukup efisien dan lebih mudah diterapkan dalam pembelajaran. Apabila guru dapat menggunakan LKPD dengan efektif dan efisien maka dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu penting untuk peningkatan efektifitas dalam pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan praktis seperti Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD).

Adanya website *heyzine flipbook* membuat guru menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran, pada proses pemanfaatan *heyzine flipbook* yang diawali dengan penjelasan guru, bagaimana penggunaan *heyzine flipbook* dan memberikan edukasi untuk menjelaskan bahwa *heyzine flipbook* berbeda dengan link dari aplikasi lainnya. *Heyzine Flipbook* memudahkan siswa dalam pembelajaran, maka dari itu dengan adanya *heyzine flipbook*

memungkinkan proses pembelajaran terlaksana akan efektif dan menyenangkan yang melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Kelebihan *heyzine flipbook* dalam proses pembelajaran disekolah menurut Heppy Mafudhotul Auwaliah (2023:50) dikatakan ada 5 kelebihan *heyzine Flipbook* ialah sebagai berikut : dapat diakses secara mandiri, dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring secara klasikal dengan bantuan LCD proyektor, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang enjoy dan dapat memperkenalkan kepada siswa teknologi melalui kegiatan pembelajaran, dapat diunduh secara gratis dalam bentuk pdf dan dapat dibuka secara berulang – ulang, tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar karena tidak memerlukan aplikasi untuk mengunduh tetapi dapat diakses secara online melalui website *Heyzine Flipbook*.

Kekurangan *Heyzine Flipbook* yaitu fitur untuk membalik halaman terkadang mengganggu tampilan tersemat kecil untuk pengguna. Dan pada *flipbook* berbasis *Heyzine* tidak ada tool penanda untuk menandai halaman mana yang sudah dibaca, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses penyusunan dalam memodifikasi media dan membutuhkan jaringan internet yang stabil dalam mengakses *heyzine Flipbook*.

SMA Cerdas Murni adalah salah satu sekolah yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikannya pada siswa. Namun, dalam sistem pembelajaran ekonomi masih ada tantangan dalam menghadirkan cara baru dalam melakukan pembelajaran seperti halnya LKPD oleh sebab itu peneliti akan mengembangkan LKPD menjadi E-LKPD berbasis *heyzine Flipbook*. LKPD

(cetak) mungkin tidak lagi menjadi metode yang paling efektif dalam berinteraksi dengan siswa yang saat ini sudah terbiasa dengan perkembangan teknologi digital.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD). Media pembelajaran E-LKPD yang dikembangkan dengan menggunakan *Heyzine Flipbook* yang digunakan sebagai aplikasi yang dapat mengedit tampilan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) menjadi lebih menarik. Dengan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) mempermudah penyampaian pesan pembelajara secara ringkas, praktis dan meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik sehingga terbentuk interaktif dan efektif antara peserta didik dengan pendidik dalam proses pembelajaran siswa di kelas XI IPS SMA Cerdas Murni.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Penggunaan LKPD yang sudah ada disekolah SMA Cerdas Murni khususnya kelas XI IPS pada mata pelajaran Ekonomi kurang efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan media pembelajaran yang kurang untuk mendukung pemahaman siswa, hal tersebut terlihat dari hasil belajar pada ujian harian yang tuntas KKM berjumlah 15 siswa atau dalam presentasi yaitu 44,12% dari jumlah keseluruhan 34 siswa.

Beberapa permasalahan yang diidentifikasi peneliti berdasarkan latar belakang sebagai berikut:

1. Tampilan gambar pada LKPD kurang berwarna, bahasa yang digunakan terlalu baku, tugas mandiri yang kurang menantang siswa untuk berfikir secara kritis, kesimpulan setiap materi sedikit sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar dan belum memanfaatkan media elektronik
2. LKPD belum dipadukan dengan Website Berbasis Heyzine yang memuat digital book

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan E-LKPD menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap : Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).
2. E-LKPD yang dikembangkan dipadukan dengan website *Heyzine Flipbook* yang memuat Digital Book.
3. Materi yang dimuat dalam E-LKPD adalah materi perpajakan kelas XI IPS.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah pengembangan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* mata pelajaran ekonomi valid digunakan untuk siswa kelas XI IPS SMA Cerdas Murni tahun ajaran 2023/2024?

2. Apakah pengembangan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* mata pelajaran ekonomi efektif dan praktis digunakan untuk siswa kelas XI IPS SMA Cerdas Murni tahun ajaran 2023/2024?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diidentifikasi tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis pengembangan E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* mata pelajaran ekonomi yang valid untuk siswa kelas XI IPS SMA Cerdas Murni Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk menganalisis efektivitas dan praktikalitas E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* pada mata pelajaran ekonomi untuk siswa kelas XI IPS SMA Cerdas Murni Tahun Ajaran 2023/2024.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Sebagai peneliti pengembangan, maka hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan satu kajian ilmiah dalam bidang pendidikan serta menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Selain itu juga dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran ekonomi yang inovatif dan kreatif.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi guru

1. Pengembangan media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mempermudah guru dalam menyajikan informasi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa
2. Mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran aktif dan menyenangkan melalui penggunaan aplikasi *Heyzine flipbook* sebagai media pembelajaran dikelas

### b. Bagi sekolah

1. Memberikan petunjuk dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif serta efektif sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Media pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat yang positif dalam meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran hingga meningkatkan mutu siswa disekolah.

### c. Bagi Prodi Pendidikan Ekonomi

1. Menjadikan hasil pengembangan sebagai media dalam mengumpulkan data dalam kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan dalam membangun dan mengembangkan prodi Pendidikan ekonomi menjadi lebih berkualitas.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media yang lebih kreatif selanjutnya.

d. Bagi Siswa

1. Pengembangan media pembelajaran E-LKPD berbasis *Heyzine Flipbook* ini dapat dijadikan pedoman untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran dimana saja sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik dalam meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disajikan oleh guru karena media yang digunakan mampu mewadahi setiap karakteristik siswa yang beragam

e. Bagi Peneliti

1. Menambah pengetahuan dan pengalaman tentang cara mendesain media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbasis *heyzinne flipbook* dan mengetahui pengaruhnya dalam meningkatkan mutu pendidikan.
2. Merupakan salah satu usaha menerapkan ilmu yang diperoleh dibangku kuliah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.