

The Effect of Puzzle Media on Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes in Elementary School Students

Polina Tikara Biantong^{a,*}, Nurdin Arsyad^b, & Suroyo^a

^aMagister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka, UPBJJ Makassar, Makassar, Indonesia

^bDepartment of Mathematics, Universitas Negeri Makassar, 90223, Makassar, Indonesia

Abstract

Media Puzzle is one of the media for learning and playing with demonstration methods will be able to influence student motivation and learning outcomes. In this research, we will analyze the effect of the use of the demonstration method with puzzle media on learning motivation and learning outcomes in mathematics for class IV SDN 1 Rantepao. The following research was carried out using a quantitative approach and was designed using the pre-experimental one group pretest-posttest model. The following research has a population and sample of fourth grade students at SDN 1 Rantepao, a total of 81 students divided into 3 parallel classes. Using the cluster random sampling technique, class IVa was obtained with 27 samples. Data was collected by testing techniques, student activity sheets, questionnaires, and documentation. Based on the test results obtained $t_{count} = 20.634 > 1.70329$, it can be concluded that there is an influence of the demonstration method with puzzle media on learning motivation. Based on the t test on learning outcomes obtained $\text{sig. (2-tailed)} = 0.000 < 0.05$, it can be concluded that there is an influence of the demonstration method with puzzle media on learning outcomes.

Keywords: Puzzle media, demonstration, learning motivation, mathematics learning outcomes.

1. Introduction

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mensukseskan pembangunan nasional pada segala bidang. Sustainable Development Goals menjelaskan bahwa salah satu tujuan dari pembangunan nasional salah satunya adalah membangun pendidikan yang berkualitas melalui peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran (Bappenas, 2020). Melalui proses pembelajaran yang baik tujuan pendidikan nasional dapat tercapai secara maksimal. Tujuan dari pendidikan nasional dalam undang-undang yaitu mengembangkan manusia Indonesia yang memiliki karakter mulia, kontrol diri, berbudi pekerti, cerdas dan terampil serta memiliki ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sehingga untuk mencapai tujuan tersebut hendaknya pembelajaran dirancang dan disusun sebaik-baiknya oleh guru.

Salah satu pembelajaran yang perlu dilakukan perancangan dan perencanaan dengan baik adalah pelajaran matematika. Karena melalui pelajaran matematika keterampilan dan kemampuan siswa dapat dilatih seperti kemampuan berpikir kritis, kemampuan berpikir sistematis, kemampuan pemecahan masalah, logis dan empiris. Namun pada kenyataannya pembelajaran matematika dipandang sulit untuk dipahami dan cenderung dihindari. Oleh karena itu, butuh penerapan strategi yang tepat oleh guru sehingga memberikan stimulus kepada motivasi dan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan daya dorong untuk mempelajari sesuatu. Keberadaan motivasi dalam belajar memberikan energi kepada seseorang untuk mencapai tujuan belajar. (Suharni & Purwanti, 2018) mengemukakan bahwa motivasi merupakan energi yang dapat menggerakkan seseorang untuk mendorong dan mengarahkan seseorang untuk bertindak dan melakukan aktivitas dalam mencapai tujuan yang ditetapkan atau ingin dicapai. Dalam proses pembelajaran motivasi menggerakkan seseorang untuk belajar dan mencapai target secara individual.

Keberadaan motivasi pada proses belajar memiliki peranan yang penting karena terdapat keterkaitan dengan tingkat

* Corresponding author.

E-mail address: polinatikara.biantong@gmail.com

keberhasilan tercapainya tujuan pembelajaran, Selain itu, motivasi belajar juga mempengaruhi upaya yang dilakukan siswa ketika proses belajar. Jadi tingkat motivasi belajar akan menentukan usaha, upaya daya dan kekuatan siswa dalam proses mencapai tujuan belajar. Adanya motivasi belajar membuat siswa tekun dalam belajar, ulet dalam berusaha, merasa terus butuh akan pengetahuan, selalu ingin berhasil, dan memiliki cita-cita luhur untuk masa depan (Emda, 2018).

Adanya motivasi belajar siswa didasarkan pada harapan dapat meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini diasumsikan bahwa ketika siswa memiliki motivasi belajar dengan kategori tinggi maka siswa tersebut dapat tekun pada proses belajar. Selain itu, motivasi belajar akan memberikan stimulasi semangat siswa untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Begitu halnya apabila seorang siswa tidak memiliki motivasi dalam belajar maka siswa akan cenderung kurang bersemangat dalam pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku progresif dan adaptif setelah proses belajar yang mengarah pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Fahrudin et al., 2018). Hasil belajar dapat dijadikan indikator suatu keberhasilan proses pembelajaran karena kompetensi yang hendak dicapai dapat dilihat ketercapaiannya. Selain itu dengan hasil belajar dapat dijadikan dasar keputusan guru dalam pengambilan tindakan membelajarkan siswa. dan melalui hal belajar dapat dijadikan indikator kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran.

Penguasaan materi pembelajaran yang tercermin dalam hasil belajar, dipengaruhi oleh berbagai variabel baik yang berasal dari diri siswa secara individu maupun yang berasal dari luar diri siswa. Faktor dari dalam diri atau internal meliputi intelegensi, kondisi tubuh, kesiapan, minat, bakat, dan gaya belajar. Kemudian faktor yang berasal dari luar atau eksternal meliputi lingkungan fisik, lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat,. Lingkungan sekolah berperan cukup besar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Lingkungan sekolah meliputi strategi guru dalam membelajarkan siswa, teman sebaya, aturan dan iklim sekolah, kondisi kelas dan kebijakan sekolah. Begitu halnya dengan motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor secara eksternal dan internal. Faktor internal seperti cita-cita, pengetahuan awal, ingatan, daya pikir dan kondisi fisik. Sedangkan faktor eksternal seperti lingkungan belajar, fasilitas, lingkungan fisik, dan upaya guru dalam memberikan dukungan kepada siswa (Sudibjo, 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut terdapat kesamaan antara hasil belajar dan motivasi belajar dimana usaha guru dalam membelajarkan siswa memberikan pengaruh terhadap keduanya.

Upaya guru membelajarkan siswa merupakan serangkaian aktivitas yang direncanakan dan diterapkan oleh guru meliputi model pembelajaran yang dipilih, pendekatan yang digunakan, metode pembelajaran dan media pembelajaran. Pemilihan metode dan media pembelajaran harus didasarkan pada tujuan pembelajaran. Melalui metode dan media dapat memudahkan pembelajaran matematika yang memiliki konsep abstrak. Hal ini menunjukkan bahwa dibutuhkan kemampuan guru untuk memilih metode dan mengaplikasikan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat menyenangkan siswa dan tidak membosankan.

Salah satu media pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan merasa senang bagi siswa adalah media puzzle. Hal ini dikarenakan media puzzle merangsang minat belajar siswa dimana siswa diajak untuk memecahkan teka-teki puzzle. Proses ini akan membuat siswa tertantang menemukan solusi tempat bagian-bagian puzzle. Media puzzle merupakan media permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran dimana media ini disajikan dalam bentuk gambar yang terpecah sehingga siswa belajar bagaimana mengidentifikasi objek, memasang suatu bentuk dan dapat merangsang imajinasi dan kemampuan menalar (Aifah et al., 2020).

Pembelajaran menggunakan puzzle dapat membantu siswa untuk mengidentifikasi bentuk, ukuran, geometri suatu objek. Selain itu, penggunaan puzzle juga dapat menstimulasi imajinasi dan kemampuan penalaran siswa (Madrona et al., 2019). Penggunaan media puzzle tidak serta-merta dapat dilakukan dengan baik diperlukan metode yang dapat menjadikannya lebih efektif. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle perlu dibimbing oleh guru sebagai pengajar. Guru perlu mencontohkan kepada siswa cara penggunaannya dan mendemonstrasikannya kepada siswa. Melalui cara ini akan memberikan siswa pemahaman cara menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Metode demonstrasi merupakan salah satu metode pembelajaran dimana guru memperagakan dan menunjukkan mengenai tahapan suatu proses tertentu untuk membelajarkan siswa (Sanjaya, 2019). Metode ini memberikan manfaat dalam memusatkan perhatian siswa, mengarahkan proses pembelajaran, pengalaman dan kesan pembelajaran lebih melekat. Hal ini dikarenakan metode demonstrasi memiliki kelebihan antara lain siswa difasilitasi untuk

memperhatikan secara langsung mengenai tahapan proses suatu pembelajaran yang sedang dikaji, siswa dapat membandingkan teori dengan observasi yang dilakukan karena siswa bukan hanya melihat namun juga mendengar sehingga siswa dapat lebih yakin akan kebenaran materi pembelajaran.

Metode demonstrasi mempermudah berbagai jenis penjelasan dan menghindari kesalahan yang dapat muncul dalam metode ceramah. Siswa diharapkan akan dapat melibatkan diri dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan. Metode demonstrasi berbantuan puzzle membuat pelajaran Matematika yang selama ini dipandang menegangkan menjadi menarik khususnya pada materi pecahan. Penelitian berikut memiliki tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan metode demonstrasi dengan media puzzle terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

2. Research Methods

Untuk mengetahui pengaruh akan dianalisis melalui data statistik yang berupa angka atau melalui pendekatan kuantitatif. Penelitian berikut menggunakan satu kelas eksperimen yang diberikan tes awal dan tes akhir atau one group pretest dan posttest. Populasi penelitian berikut yaitu siswa kelas IV SD Negeri 1 Rantepao yang berjumlah 81 siswa yang terbagi dalam tiga kelas paralel, yaitu kelas IVa, IVb, IVc. Adapun jumlah setiap kelas yaitu kelas IVa berjumlah 27 siswa, kelas IVb berjumlah 27 dan kelas IVc berjumlah 27. Ketiga kelas tersebut dalam pembagiannya tidak dikelompokkan dalam kriteria tertentu sehingga dapat dikatakan ketiga kelas tersebut bersifat homogen. Dan untuk menentukan sampel digunakan probability sampling model cluster random sampling. Setelah dilakukan pengacakan diperoleh sampel kelas IVa yang berjumlah 27 siswa.

Data dikumpulkan menggunakan instrumen angket untuk data motivasi siswa dalam belajar matematika yang diberikan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantuan media puzzle. Untuk data hasil belajar dikumpulkan menggunakan instrumen test yang juga diberikan sebelum dan setelah pembelajaran (pretest-posttest). Selain itu, untuk mengontrol jalannya pembelajaran digunakan pedoman observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Data yang diperoleh akan dianalisis secara statistik secara deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan motivasi dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran sedangkan analisis inferensial dengan uji statistik parametrik digunakan untuk menguji pengaruh perlakuan. Uji pengaruh menggunakan uji t sampel berpasangan dengan membandingkan rata-rata pretest dan rata-rata posttest menggunakan metode yang sudah banyak dikenal, sebutkan nama metodenya saja.

3. Results and Discussion

3.1 Motivasi Belajar Siswa

Hasil angket motivasi belajar matematika yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif sebagai berikut.

Tabel 1. Deskripsi motivasi belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantuan media puzzle.

Statistics			
Preangket - Postangket motivasi Belajar			
N	Valid	27	27
	Missing	0	0
Mean		17.4074	28.0370
Median		17.0000	27.0000
Mode		16.00	25.00
Std. Deviation		3.80545	5.17004
Minimum		12.00	20.00
Maximum		25.00	37.00

Dari 27 jumlah responden rata-rata motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran yaitu 17.4074. Sedangkan rata-rata motivasi setelah pembelajaran yaitu 28.037. dengan skala maksimum 40 dan minimum 10 data tersebut menunjukkan

bahwa rata-rata motivasi belajar matematika setelah pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dengan media puzzle mengalami peningkatan. Pada preangket data tengahnya adalah 17 dan data yang paling banyak muncul adalah 16. Sedangkan pada postangket diperoleh data tengah data yaitu 27 dengan data yang sering muncul yaitu 25. Kedua data memiliki standar deviasi 3.80545 dan 5.17004. data minimum preangket yaitu 12 dan data tertingginya 25. Data terendah postangket yaitu 20 sedangkan data tertingginya adalah 37. Berikut deskripsi distribusi frekuensi dan persentasenya.

Tabel 2. Deskripsi distribusi frekuensi dan persentase motivasi belajar matematika. Sebelum pembelajaran.

Interval	Kategori	Pre-angket	
		Frekuensi	%
33-40	Sangat Tinggi	0	0%
26-32	Tinggi	0	0%
18-25	Rendah	11	41%
10-17	Sangat Rendah	16	59%

Tabel 3. Deskripsi distribusi frekuensi dan persentase motivasi belajar matematika. setelah pembelajaran.

Interval	Kategori	Post-angket	
		Frekuensi	%
33-40	Sangat Tinggi	6	22%
26-32	Tinggi	11	41%
18-25	Rendah	10	37%
10-17	Sangat Rendah	0	0%

Berdasarkan distribusi frekuensi preangket dapat dilihat bahwa seluruh siswa dalam kelas tersebut memiliki motivasi belajar dalam kategori rendah dan sangat rendah. Sedangkan pada postangket diperoleh data bahwa setelah diberikan pembelajaran 22% memiliki motivasi belajar matematika yang sangat tinggi dan 41% siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Hal ini baik untuk siswa karena keberadaan motivasi belajar mendorong siswa aktif dalam belajar. Sesuai dengan (Haq, 2018) yang menyatakan bahwa motivasi belajar mendorong siswa untuk memiliki hasrat terhadap pembelajaran dan merangsang rasa ingin tahu siswa.

Selanjutnya adalah menguji pengaruh metode demonstrasi dengan media puzzle terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan uji statistik dengan uji t nilai t hitung adalah 20.634 dan lebih dari 1.70329 ($20.634 > 1.70329$) maka kesimpulannya terdapat pengaruh metode demonstrasi dengan media puzzle terhadap motivasi belajar. Adanya pengaruh metode ini membuktikan bahwa penggunaan metode demonstrasi mempermudah pemahaman siswa dan memberikan pengalaman langsung yang dilihat siswa ketika guru memperagakan. (Ramayulis, 2015) yang menyatakan bahwa metode demonstrasi mendorong siswa untuk terlibat secara aktif ketika proses belajar. Selain itu kombinasi dengan penggunaan media puzzle memberikan pengalaman bermakna dan menyenangkan karena siswa tertarik dan merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan puzzle. Hal ini merangsang adanya peningkatan motivasi belajar siswa.

Keberadaan motivasi dalam belajar didasarkan pada asumsi setiap suatu tindakan selalu memiliki sebab atau pemicunya, sehingga keaktifan siswa dalam proses belajar memiliki hubungan dengan motivasinya. Keberadaan motivasi belajar juga muncul dari adanya keinginan untuk memenuhi kebutuhannya. Semakin besar keinginan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya maka akan mendorong seseorang untuk bertindak yang mengarah pada tujuannya itu (Suharni & Purwanti, 2018)

3.2 Hasil Belajar

Hasil belajar yang dikumpulkan melalui instrumen test kemudian dideskripsikan sebagai berikut.

Data hasil belajar sebelum diberikan perlakuan memiliki rata-rata 44.8148 sedangkan setelah diberikan perlakuan yaitu 74.4444. Dari rata-rata kedua data tersebut mengindikasikan terdapat peningkatan hasil belajar matematika yang diperoleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dengan media puzzle mendorong meningkatnya hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar juga ditunjukkan rata-rata posttest telah mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Median data pretest 45.00 dan pada posttest 75.00. modus data pretest yaitu 40 sedangkan data posttest memiliki modus data 70.0. terdapat perbedaan standar deviasi skor nilai pretest dan posttest yaitu 9.55565 dan 12.88509. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran data pretest lebih merata. Pada nilai pretest skor maksimum yang diperoleh yaitu 65 sedangkan skor minimum yaitu 30. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa sebelum pembelajaran masuk dalam kategori kurang. Sedangkan pada posttest diperoleh skor maksimum yaitu

100 dan skor terendah yaitu 50. Hal ini menunjukkan dalam kelas tersebut telah ada siswa yang memperoleh nilai dengan skor maksimal. Selain itu terdapat pula siswa yang memperoleh kategori kurang untuk lebih lengkap berikut distribusi frekuensi data hasil belajar sebelum dan setelah perlakuan.

Tabel 4. Deskripsi hasil belajar siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantuan media puzzle.

Statistics			
Pretest- Posttest hasil belajar			
N	Valid	27	27
	Missing	0	0
Mean		44.8148	74.4444
Median		45.00	75.00
Mode		40.00	70.00
Std. Deviation		9.55565	12.88509
Minimum		30	50
Maximum		65	100

Tabel 5. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantuan media Puzzle

Interval	Kategori	Pretest	
		Fre	%
90-100	Sangat Baik	0	0%
80-89	Baik	0	0%
70-79	Cukup	0	0%
0-69	Kurang	27	100%

Tabel 6. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan metode demonstrasi berbantuan media Puzzle

Interval	Kategori	Posttest	
		Fre	%
90-100	Sangat Baik	5	19%
80-89	Baik	5	19%
70-79	Cukup	11	41%
0-69	Kurang	6	22%

Distribusi frekuensi pretest seluruh siswa 100% masuk dalam kategori kurang. Sedangkan pada posttest hasil belajar siswa tampak bahwa 5 siswa atau 19% siswa masuk kedalam kategori sangat baik dengan nilai 90-100. Terdapat 5 siswa atau 19% yang masuk kedalam kategori baik dengan rentang nilai 80-89. Pada rentang 70-79 dengan kategori cukup terdapat 11 siswa atau 41%. Dan siswa yang belum memenuhi standar yaitu 6 orang atau 22%. Hal ini menjadi bukti bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu 75% dari total siswa dalam kelas.

Berdasarkan uji hipotesis nilai sig. (2-tailed) yang diperoleh yaitu 0.000. Karena $0.000 < 0.05$ maka kesimpulannya adalah terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dengan media puzzle terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 1 Rantepao. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran memberikan pengaruh pada hasil belajar atau kemampuan siswa. Salah satu faktor luar atau eksternal yang memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa yaitu metode pengajaran yang dilakukan guru. dari sebab itu pemilihan metode pembelajaran hendaknya dilakukan penyesuaian terhadap materi atau bahan ajar.

Pembelajaran menggunakan media puzzle mendorong siswa agar berkonsentrasi dan teliti serta melatih kesabaran siswa. Dalam menggunakan media puzzle ketika mengerjakan soal matematika yang diberikan siswa dapat menyelesaikannya menggunakan dua pendekatan. Yang pertama siswa dapat menjawab pertanyaan dengan menyelesaikan materi pecahannya yang kedua yaitu menyelesaikan bentuk puzzle yang cocok dengan bentuknya (Sesanti, 2018). Hal ini akan memberikan stimulus kepada siswa untuk mengenal mengenai konsep hubungan antara

teori dan pada prakteknya. Keadaan ini dapat mempengaruhi kemampuan kognitif siswa sehingga hasil belajar siswa dapat terpengaruh.

4. Conclusion

Analisis statistik menggunakan uji t sampel berpasangan diperoleh $t_{hitung} = 20.634 > 1.70329$ maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dengan media puzzle terhadap motivasi belajar. Berdasarkan uji t pada hasil belajar diperoleh nilai sig. (2-tailed) = $0.000 < 0.05$ maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dengan media puzzle terhadap hasil belajar.

Media puzzle baik digunakan dalam pembelajaran oleh karena itu pengembangan media dalam bentuk puzzle dan sejenisnya diharapkan dapat dilakukan pada penelitian yang selanjutnya.

References

- Aifah, R. R., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Media Permainan Puzzle Tetris Mathematics pada Materi Bangun Datar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 51–58.
- Bappenas. (2020). *Pedoman Teknis Penyusunan Rencana Aksi Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB)/ Sustainable Development Goals (SDGs)*. Kementerian PPN/Bappenas.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14–20. <https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>
- Haq, A. (2018). Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi. *Jurnal Pendidikan Islam Vicratina*, 3(1), 193–214.
- Madrona, P. G., Iniesta, J. R., Espinosa, A. I. G., & Sánchez, J. (2019). Intervention Guidelines on Teaching Social and Motor Skills in Kindergarten. *American Journal of Sports Science and Medicine*, 2(6A), 9–12. <https://doi.org/10.12691/ajssm-2-6a-3>
- Ramayulis. (2015). *Ilmu Pendidikan Islam*. Kalam Mulia.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada Media Group.
- Sesanti, N. R. (2018). Media Puzzle Sogam (Soal Dan Gambar) Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(2), 93–101. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i2.2690>
- Sudibjo, N. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi*. 10(1), 145–161.
- Suharni, & Purwanti. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.