

PENGEMBANGAN *VIDEO GAME* EDUKATIF SILASNUM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL KELAS VII PADA MATERI ALJABAR

Wisam Jaya Pratama¹, Alifiani², Gusti Firda Khairunnisa³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Malang

Email: wisamjayapratama@gmail.com,

Abstrak

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk *Video game* edukatif Silasnum sebagai media pembelajaran digital, hasil pengembangan dan hasil uji coba dari media pembelajaran digital Silasnum. Diharapkan, dapat menjadi alternatif media pembelajaran matematika yang baru. Pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4-D dengan tahapan 1) *define* (pendefinisian), 2) *design* (perancangan), 3) *develop* (pengembangan), dan 4) *disseminate* (penyebaran). Berdasarkan hasil validasi produk, penilaian produk oleh validator ahli materi memenuhi kriteria valid dengan nilai 4, penilaian produk oleh validator ahli media memenuhi kriteria valid dengan nilai 3,16, penilaian produk oleh validator praktisi memenuhi kriteria praktis dengan nilai 3,088, dan penilaian produk oleh *user*/pengguna memenuhi kriteria valid dengan nilai 3,24. Dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran Silasnum adalah valid dan praktis sehingga bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran digital, *Video game*, Silasnum, aljabar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sudah dapat diterima oleh seluruh elemen masyarakat, terlihat dari banyaknya masyarakat yang sudah menggunakan telepon selular sebagai sarana komunikasi dan informasi hingga penggunaan jaringan internet. Badan Pusat Statistik (2020) menyatakan penggunaan telepon selular di Indonesia mengalami peningkatan, mencapai 63,53% pada tahun 2019, dan banyaknya pengaksesan internet meningkat dari 21,98% menjadi 47,69%. Teknologi kini kian dimanfaatkan dalam segala bidang seperti pendidikan, pemerintahan, hukum, kesehatan, hingga pertanian.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dapat dirasakan seperti adanya media pembelajaran digital dan bahan pembelajaran digital lain. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (2018) terdapat sebanyak 64,55% dari sekolah jenjang SD, sebanyak 19,22% dari sekolah jenjang SMP, dan 16,23% jumlah sekolah jenjang SMA dari 4.014 sekolah yang tersebar pada 34 provinsi di Indonesia yang telah memaksimalkan teknologi dalam sektor pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam menunjang pendidikan di jenjang SMP masih diperlukan pengembangan lebih lanjut.

Berdasarkan hasil observasi awal secara luring (luar jaringan) terhadap 29 peserta didik di Kota Batu dengan subjek kelas VII jenjang SMP sederajat diperoleh fakta sebanyak 86% peserta didik ketika belajar matematika memerlukan media pembelajaran digital berbentuk videogame. Dalam hal ini peserta didik berpendapat bahwa dengan menggunakan media belajar peserta didik yang berbentuk videogame dapat menurunkan ketegangan dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini didukung dengan ketersediaan laptop dan handphone yang dimiliki peserta didik sebesar 86%. Berdasarkan pernyataan dari Lutphyta, S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika dan

sebagai wali kelas VII di MTs Hasyim Asy'ari Kota Batu memaparkan bahwa powerpoint merupakan media pembelajaran digital yang dipergunakan selama proses pembelajaran matematika.

Lukman dan Mulyati (2019) dalam penelitiannya memaparkan bahwa penggunaan aplikasi game matematika pada kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa pandangan peserta didik terhadap sebuah masalah atau kesulitan akan menjadi sebuah tantangan yang harus diselesaikan. Tantangan yang diselesaikan oleh peserta didik haruslah dalam keadaan optimis serta tidak dalam kecemasan, serta dalam penugasan yang diberikan pada tingkat sulit menjadikan sebuah dorongan guna mengarahkan potensi yang dimiliki peserta didik.

Pembelajaran Aljabar pada kelas VII kerap dijadikan sebuah tantangan bagi peserta didik dalam mempelajari hal baru terkait penggunaan variabel. Peserta sering merasa kesulitan dalam mengembangkan logika matematikanya. Dalam memahami materi aljabar dengan pengembangan logika matematika peserta didik diperlukan media pembelajaran yang mendukung.

Menurut Tavidigiridze (2016) literasi merupakan proses membaca dan menulis yang mencakup berbagai jenis keterampilan seperti membaca, menulis, memproses informasi, ide dan pendapat, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Kemudian Resti (2020) berpendapat bahwa numerasi merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk (a) menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari dan (b) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dan sebagainya), lalu menggunakan interpretasi hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Kemampuan numerasi menjadi kemampuan lanjutan ketika peserta didik sudah diajarkan matematika di dalam kelas. Sehingga dapat didefinisikan literasi numerasi seperti yang dijabarkan oleh Susanto (2021) yang berpendapat bahwa literasi numerasi atau literasi matematika merupakan kemampuan dalam penerapan konseptual serta keterampilan numerik dalam memecahkan masalah nyata dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari, seperti partisipasi dalam kehidupan rumah, pekerjaan dan masyarakat. Oleh karena itu, dengan memfokuskan matematika terapan pada kehidupan nyata, peserta didik akan memperoleh kemampuan dan kepercayaan diri dalam berpikir tentang angka, simbol, penafsiran dan penganalisaan situasi sehari-hari dan memecahkan masalah.

Berdasarkan latar belakang ini disusun suatu media pembelajaran digital dengan nama Silasnum (Sistem Literasi Numerasi). Silasnum merupakan media pembelajaran berbasis *Video game*. Basis *Video game* dipilih agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta dapat mengembangkan kemampuan literasi numerasi peserta. Melalui Silasnum, peserta didik dapat membuat kenyamanan saat belajar matematika, lebih tertarik untuk memecahkan masalah matematika. Dengan tujuan dari pengembangan ini adalah menghasilkan pengembangan Silasnum sebagai media pembelajaran digital berbasis *Video game* edukatif kelas VII SMP pada materi aljabar

METODE

Dalam melaksanakan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan model 4-D. Menurut Kristanti (2017) model 4-D terdiri dari empat tahap yaitu: (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Develop*, dan (4) *Disseminate*. Pemilihan model pengembangan 4D didasarkan pada pertimbangan model yang disusun secara sistematis dalam baik dari tahapan persiapan hingga tahapan penyebaran media. Sebagai langkah, model pengembangan 4D memiliki langkah-langkah sebagai berikut: 1) *definition*, aktivitas yang dilakukan untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan pengembangan. 2) *Design*, yaitu aktivitas yang dilakukan dengan perancangan suatu produk, 3) *development*, yaitu kegiatan mengembangkan suatu produk berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya, dan 4) *disseminate*, yaitu kegiatan akhir dengan mendistribusikan suatu produk.

Adapun tahapan penelitian sebagai berikut.

Tahapan pendefinisian (*define*)

Tahap definisi bertujuan untuk menentukan dan menetapkan persyaratan untuk pembangkitan silasnum. Semua yang dilakukan adalah menentukan dan mengatur kondisi untuk persiapan. Hal ini diawali dengan analisa limit tujuan materi yang dikembangkan, yaitu materi aljabar saja. Tahap selanjutnya melibatkan beberapa analisa, antara lain:

1) Analisa ujung depan

Dalam analisa ini membutuhkan pengembangan media pembelajaran Silasnum digital karena bertujuan untuk meningkatkan dan menilai masalah dalam pembelajaran matematika.

2) Analisa peserta didik

Tujuan dari analisa ini adalah untuk mencari informasi serta melakukan pengkajian terhadap karakteristik peserta didik. Analisa ini memiliki dua aspek diantaranya yaitu mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang memiliki kaitan dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan pengembangan kepribadian peserta didik.

3) Analisa tugas

Analisa ini merupakan tahapan untuk menentukan isi suatu unit pembelajaran. Analisa ini berguna untuk memberikan gambaran rinci tentang isi materi yang disajikan dalam program Silasnum.

Tahapan perancangan (*design*)

Dalam tahap perancangan terbagi menjadi 3 tahapan yaitu, perancangan konsep, perancangan skenario, dan perancangan struktur menu. Pada bagian perancangan konsep ditentukan ide dasar (*Basic Idea*) dari Silasnum secara keseluruhan. Kemudian pada bagian perancangan skenario ditentukan penokohan serta tempat adegan. Sedangkan perancangan struktur menu ditentukan bagian-bagian tombol didalam menu utama.

Tahapan pengembangan (*develop*)

Pada tahap pengembangan terdapat dua langkah yang harus dilalui yaitu penilaian ahli dan uji coba pengembangan. Penilaian ahli pada pengembangan ini terdiri dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi. Tahap ini dilakukan guna menghasilkan produk Silasnum yang sudah divalidasi oleh para ahli dan praktisi. Pada tahap ini rancangan awal produk akan divalidasi oleh tiga ahli yakni, materi, media, serta praktisi. Setelah rancangan pertama dikatakan valid, akan dilanjutkan kepada uji coba kepada pengguna. Namun apabila didapati belum valid, maka dilakukan perbaikan (perevisian) sesuai masukan, saran dan pertimbangan dari para ahli dan praktisi

Dalam Uji coba pengembangan, Silasnum diuji cobakan kepada pengguna. Pengguna dari media Silasnum adalah peserta didik yang sedang menempuh kelas VII jenjang SMP/MTs di wilayah Kota Batu dengan dipilih dengan menggunakan metode *purposive sampling*, dimana pengambilan peserta didik didasari atas tujuan penelitian. Peserta didik dipilih secara heterogen dengan kualifikasi, (1) peserta didik berstatus sebagai peserta didik aktif kelas VII jenjang SMP/MTs, (2) lokasi SMP/MTs peserta didik berada di Kota Batu Provinsi Jawa Timur. Tujuan dari Kualifikasi untuk mendapatkan informasi bahwa peserta didik memiliki taraf informasi edukasi yang relatif sama yaitu kelas VII jenjang SMP/MTs yang berada di lingkungan pendidikan Kota Batu.

Tahapan penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran dilakukan guna mempromosikan dan menyebarkan media Silasnum interaktif agar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Penyebaran ini bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan dan mengetahui efektivitas media Silasnum. Penyebarluasan serta penerapan media pembelajaran silasnum ini dilakukan dengan cara dipublikasi dalam *public website*.

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan Silasnum menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Dalam data kualitatif diperoleh hasil dari tanggapan guru beserta peserta didik terhadap angket penilaian kebutuhan dan tanggapan dari validator. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil berbentuk skor penilaian hasil angket analisa kebutuhan, dan angket validasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Silasnum menggunakan validasi instrumen dan angket.

Dalam melakukan analisa validasi instrumen, Adapun rumus pengolahan data

$$S = \frac{\sum x_1}{N}$$

Keterangan :

S = rata-rata per aspek

$\sum x_1$ = Jumlah seluruh skor per item

N = Banyaknya butir item pernyataan

dalam inteprestasi hasil analisa data validasi, dengan skor $3 \leq A \leq 4$ memenuhi nilai valid tanpa memerlukan revisi, $2 \leq A < 3$ memenuhi kurang valid dengan memerlukan sedikit revisi, dan $1 \leq A < 2$ menyatakan bahwa instrumen dinyatakan tidak valid, dengan memerlukan banyak revisi

HASIL

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran digital Silasnum berbasis *Video game* edukatif pada materi aljabar kelas VII. Media Silasnum ini di format menggunakan *RPG Maker MV*. Materi dalam media Silasnum ini disesuaikan dengan menggunakan kurikulum 2013.

Media pembelajaran ini membahas materi aljabar tentang operasi aljabar. Tahap yang dilakukan adalah tahap *define* meliputi analisa kebutuhan peserta didik dan guru, analisa materi, analisa tugas, dan perumusan tujuan. Selanjutnya adalah tahap *design*, yaitu melakukan penyusunan format Silasnum, mendesain Silasnum, dan melakukan penyusunan instrument penilaian Silasnum. Pada tahap *develop* dilakukan uji validasi draf kepada validator ahli, praktisi, dan pengguna. Sedangkan tahap *disseminate* dilakukan dengan melakukan publikasi dan perilsan didalam *game website itch.io*

Media pembelajaran Silasnum memiliki beberapa tampilan yaitu tampilan awal, tampilan materi, dan tampilan opsional. Berikut tampilan bagian Silasnum.



Gambar 1 Tampilan Pembuka Aplikasi**Gambar 2 Tampilan Permainan****Gambar 3 Tampilan Fitur Opsional**

Pada uji validasi media pembelajaran Silasnum, terdapat tiga validator yaitu validator ahli materi, validator ahli media, validator praktisi. Adapun hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada Tabel 1

Tabel 1. Hasil Analisa Data Validasi Ahli Materi

Aspek	Nilai	Kriteria kevalidan
Materi	100	Valid
Soal latihan	100	Valid
Kebahasaan	100	Valid
Grafis	100	Valid
Pembelajaran	100	Valid

Dari hasil validasi didapatkan kesimpulan bahwa media Silasnum dapat dipergunakan sebagai alat bantu pembelajaran dengan nilai kevalidan 100%. Analisa data hasil dari validasi ahli

media merupakan penilaian ahli terhadap media pembelajaran Silasnum. Hasil analisa data seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisa Data Validasi Ahli Media

Aspek	Nilai	Kriteria kevalidan
Penyesuaian tampilan	85	Valid
Pembelajaran	73	Cukup valid

Dari hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media Silasnum dapat dipergunakan menjadi alat bantu pembelajaran dengan nilai persentase kevalidan sebesar 79%, namun berdasarkan masukan dan saran dari verifikator dapat kami tunjukkan bahwa ada beberapa hal yang perlu perbaikan. Kemudian dilakukan analisa secara aspek dengan melakukan perhitungan terhadap persentase skor pada setiap aspeknya. Adapun hasil analisa oleh praktisi dipaparkan pada Tabel 3 berikut

Tabel 3. Hasil Analisa Data Validasi Praktisi

Aspek	Nilai	Kriteria kevalidan
Materi	83	Praktis
Soal latihan	75	Cukup praktis
Kebahasaan	80	Praktis
Grafis	73	Cukup praktis
Pembelajaran	75	Cukup praktis

Dari analisa hasil validasi praktisi didapatkan bahwa media Silasnum memenuhi nilai kevalidan dengan kategori praktis dengan tambahan sedikit perbaikan serta presentase kepraktisan sebesar 77,2%. Setelah praktisi dan validator ahli melakukan validasi serta pemenuhan terhadap kriteria kelayakan, Silasnum yang dikembangkan dapat dilakukan validasi oleh pengguna. Validasi ini dilakukan dengan tujuan guna mengetahui nilai kepraktisan media Silasnum pada materi aljabar kelas VII jenjang SMP/MTs. Dalam pengembangan ini, subjek validasi merupakan 8 peserta didik kelas VII jenjang SMP/MTs yang bersekolah di wilayah Kota Batu. Hasil analisa validasi pengguna beserta presentase penilaian peraspek disajikan pada Tabel 4 berikut

Tabel 4. Hasil Analisa Data Validasi Pengguna

Aspek	Skor pengguna/User								Rata-rata	Kriteria kepraktisan
	1	2	3	4	5	6	7	8		
Aspek materi	79	75	75	79	66	79	91	79	78	Cukup Praktis
Aspek kualitas tampilan	75	75	100	81	75	81	81	87	82	Praktis
Aspek pembelajaran	79	75	91	87	75	91	91	87	84	Praktis
Kesimpulan									81	Praktis

Presentase 81% dengan nilai kevalidan tanpa revisi didapatkan pada media pembelajaran Silasnum berdasarkan hasil analisa validasi pengguna pada 8 peserta didik kelas VII jenjang SMP/MTs. Sehingga media pembelajaran Silasnum dapat digunakan secara umum.

PEMBAHASAN

Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah uji coba kevalidan yaitu validasi media, materi, praktisi, dan pengguna/user. Berdasarkan uji coba yang dilakukan kepada tiga validator, untuk validator ahli materi menunjukkan rata-rata nilai validator adalah 4 (100%) sesuai dengan kriteria yang ditentukan maka hasil validator materi termasuk ke dalam kategori sangat valid dan siap digunakan. Selanjutnya ahli media dengan nilai validator 3,16 (79%) termasuk ke dalam kategori valid dengan sedikit revisi. Terakhir pada praktisi dengan nilai 3,088 (77,2%) yang termasuk ke dalam kategori praktis dengan sedikit revisi.

Setelah pengembang melakukan analisis materi, media dan praktisi. Diperoleh rata-rata nilai dari kelompok validator didapat 3,416 (85,4%) yang masuk ke dalam kategori valid dan praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran Silasnum bernilai valid dan praktis. Setelah proses uji validasi selesai tahap selanjutnya adalah uji coba pengguna/user yang dilakukan kepada peserta didik kelas VII jenjang SMP/MTs yang bersekolah di wilayah Kota Batu. Setelah data terkumpul diperoleh rata-rata peraspek dari semua pengguna adalah 3,24 (81%). Maka dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran digital Silasnum adalah valid.

Dari uji validasi ahli, praktisi, dan pengguna/user diperoleh rata-rata nilai validasi adalah 3,328 (83,2%). Maka dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran Silasnum adalah valid dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari rumusan masalah tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran digital Silasnum berbasis videogame dengan materi aljabar kelas VII jenjang SMP/MTs dilakukan pengembangan dengan menggunakan model 4D. Model ini terdiri dari empat tahapan yaitu define, design, develop, dan disseminate. Dengan ada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan awal dan tujuan, pengembang melakukan penyebaran angket kepada 29 peserta didik kelas VII jenjang SMP/MTs di lingkungan Kota Batu. Angket kebutuhan guru disebarkan kepada guru pelajaran matematika kelas VII MTs Hasyim Asy'ari Kota Batu. Hasil yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan peserta didik adalah 86% peserta didik dan 100% guru setuju jika dikembangkan media pembelajaran berbasis videogame. Pada tahap ini hasil pengembangan media pembelajaran Silasnum berupa materi yang dikemas dengan alur cerita yang memiliki basis videogame. Adapun genre videogame yang digunakan dalam media pembelajaran digital Silasnum adalah Role Playing Game (RPG). Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah uji coba kevalidan yaitu validasi media, materi, praktisi, dan pengguna/user. Berdasarkan uji coba yang dilakukan kepada tiga validator, untuk validator ahli materi menunjukkan rata-rata nilai validator adalah 4 (100%) sesuai dengan kriteria yang ditentukan maka hasil validator materi termasuk ke dalam kategori sangat valid dan siap digunakan. Selanjutnya ahli media dengan nilai validator 3,16 (79%) termasuk ke dalam kategori valid dengan sedikit revisi. Terakhir pada praktisi dengan nilai 3,088 (77,2%) yang termasuk ke dalam kategori valid dengan sedikit revisi. Setelah pengembang melakukan analisis materi, media dan praktisi. Diperoleh rata-rata nilai dari kelompok validator didapat 3,416 (85,4%) yang masuk ke dalam kategori valid dan siap digunakan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran Silasnum adalah valid. Setelah proses uji validasi selesai tahap selanjutnya adalah uji coba pengguna/user yang dilakukan kepada peserta didik kelas VII jenjang SMP/MTs yang bersekolah di wilayah Kota Batu. Setelah data terkumpul diperoleh rata-rata peraspek dari semua pengguna adalah 3,24 (81%). Maka dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran digital Silasnum adalah valid. Dari uji validasi ahli, praktisi, dan pengguna/user diperoleh rata-rata nilai validasi adalah 3,328 (83,2%). Maka dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran Silasnum adalah valid dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah

dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya digunakan di luar Kota Batu, atau disebarakan melalui jaringan terbuka seperti melalui pengaksesan internet dalam website itch.io.

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) bagi guru, perlu dilakukannya pendampingan terhadap peserta didik dalam proses belajar yang bertugas sebagai fasilitator, sehingga guru hanya memberikan keterangan jika diperlukan oleh peserta didik kemudian perhatian khusus perlu diberikan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan rendah dalam penguasaan teknologi dan pemahaman materi agar peserta didik dapat selalu termotivasi untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Silasnum. (2) bagi peserta didik, media pembelajaran digital Silasnum ini dapat dijadikan sebagai sumber sekunder belajar peserta didik dalam mempelajari materi aljabar. Sehingga dapat membantu pemahaman materi aljabar peserta didik kemudian media pembelajaran digital Silasnum ini dapat dijadikan sarana untuk belajar mandiri serta mengukur pemahaman secara mandiri.

DAFTAR RUJUKAN

- BPS Provinsi Jawa Timur. 2016. *Statistik Pemuda Provinsi Jawa Timur 2016*. Surabaya: BPS Provinsi Jawa Timur.
- Kristanti, D., & Julia, S. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Maju*, 38-50.
- Lukman, D. H., & Mulyati, R. M. 2019. Aplikasi Game Matematika dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Matematis. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, Vol 12(1), 129-141.
- Resti, Y., Zulkarnain, & S, E. K. 2020. Peningkatan Kemampuan Numerasi Melalui Pelatihan Dalam Bentuk Tes Untuk Asesmen Kompetensi Minimum Bagi Guru SDIT Auladi Sebrang Ulu 2 Palembang. *Avoer* 12, 670-673.
- Susanto, D., Sihombing, S., Magdalena, M. R., & Kusuma, A. W. 2021. *Inspirasi Pembelajaran yang Memperkuat Numerasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI.
- Tavdgiridze. 2016. Literacy Competence Formation Of The Modern School. *Journal Of Education And Practice*, 7(26), 107-110.