



Gambaran Preferensi Metode Pembelajaran (Edgar Dale's Cone of Experience) Mahasiswa/I Prodi Sarjana Pendidikan Dokter UNPRI berdasarkan Tipe Kepribadian (16Personalities)

Chrestellone Surya Wijaya¹, Qori Fadillah^{2*}, Irza Haicha Pratama³

^{1,3}Fakultas Kedokteran, Kedokteran Gigi, dan Ilmu Kesehatan, Universitas Prima Indonesia

²PUI Phyto Degenerative & Lifestyle Medicine, Universitas Prima Indonesia

Email: chrestellonesw@gmail.com, qorifadillah@gmail.com*, irzahp12@gmail.com

ABSTRAK

Edgar Dale's Cone of Experience, salah satu teori pembelajaran yang paling sering disalahartikan dalam dunia pendidikan. Jika bicara mengenai pendidikan, saat ini peran dari aspek non-kognitif seperti kepribadian menjadi semakin penting. MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) merupakan salah satu instrumen yang paling dikenal dan digunakan secara luas di dunia. Dari hal ini, terciptalah penelitian yang memiliki tujuan untuk mencari gambaran preferensi serta rekomendasi metode pembelajaran berdasarkan tipe kepribadian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, variabel diambil melalui database dan kuesioner yang dibuat sendiri melalui google form serta dari 16Personalities yaitu NERIS Type Explorer®, lalu data dianalisis secara statistik deskriptif. Dari 280 sampel, ENFJ-A / ENFJ-T menjadi tipe kepribadian yang paling dominan. Verbal Symbols menjadi metode pembelajaran yang paling banyak dipilih serta menjadi rekomendasi metode pembelajaran dalam lingkup pembelajaran kuliah pakar. Di lain sisi dalam lingkup pembelajaran praktikum, Demonstrations menjadi metode pembelajaran yang paling banyak dipilih, sedangkan untuk rekomendasinya ada empat metode pembelajaran yaitu Recordings, Radio & Still Pictures, Motion Pictures & Educational Television, Demonstrations serta Direct Purposeful Experiences. Namun perlu digarisbawahi bahwasannya temuan yang tertulis dalam narasi di atas hanyalah sebagian informasi yang diringkas berdasarkan data yang paling mencolok, sedangkan untuk mengetahui detail terkait preferensi serta rekomendasi metode pembelajaran dari ke-16 tipe kepribadian, kita dapat melihatnya di bagian hasil dan pembahasan.

Kata kunci: metode pembelajaran; tipe kepribadian; Edgar Dale's Cone of Experiences; MBTI (Myers-Briggs Type Indicator); 16Personalities

ABSTRACT

Edgar Dale's Cone of Experience is one of the most frequently misunderstood learning theories in the field of education. When discussing education today, the role of non-cognitive aspects, such as personality, is becoming increasingly important. The Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) is one of the most well-known and widely used instruments in the world. Based on this, a study was conducted with the aim of identifying preferences and providing recommendations for learning methods based on personality types. This study employed a quantitative approach, with variables obtained through a database and a self-developed questionnaire distributed via Google Forms, as well as data from 16Personalities using the NERIS Type Explorer®. The data were then analyzed using descriptive statistics. From a sample of 280 participants, ENFJ-A / ENFJ-T emerged as the most dominant personality type. Verbal Symbols was the most frequently chosen learning method and was therefore recommended for expert lecture context. On the other hand, in practical learning contexts, Demonstrations was the most preferred method. As for the recommended methods in practical learning, four methods were identified: Recordings, Radio & Still Pictures, Motion Pictures & Educational Television, Demonstrations, and Direct Purposeful Experiences. However, it is important to note that the findings presented in the above narrative are only a summarized portion of the most prominent data. To gain a more detailed understanding of the learning preferences and recommendations for all 16 personality types, one must refer to the results and discussion sections.

Keywords: learning methods; personality type; Edgar Dale's Cone of Experiences; MBTI (Myers-Briggs Type Indicator); 16Personalities

PENDAHULUAN

Edgar Dale's Cone of Experience merupakan salah satu teori pembelajaran yang paling sering disalahartikan, disalahpahami dan disalahgunakan. Cone of Experience tersebut sering

dikelirukan sebagai Cone of Learning, Learning Pyramid, Remembering Cone, dan apa yang oleh sebagian orang disebut sebagai Corrupted Cone (Cloke, 2023), dimana maksud dari piramida ini adalah untuk menunjukkan berapa persen orang mengingat berdasarkan cara mereka menerima atau mendapatkan informasi (Cecep dkk., 2024).

Berdasarkan tinjauan literatur tahun 2013, Corrupted Cone ini telah dikutip dalam berbagai literatur pendidikan, seperti manajemen, pendidikan kedokteran, astronomi, dll, bahkan hingga ke dokumentasi World Health Organization (WHO), dan berdasarkan tinjauan literatur tahun 2019 jumlah pengutipan dalam literatur pendidikan kedokteran mengalami peningkatan drastis (Masters, 2020; Suryawanshi, 2022).

Namun masalah utamanya adalah Corrupted Cone ini tidak didasarkan pada bukti statistik dan teoritis sama sekali (Madzimure, 2021). Walau seperti itu, nyatanya peneliti – peneliti yang telah mengakui kelemahan dari Corrupted Cone ini juga masih tetap mengutipnya (Masters, 2020) bahkan ada yang merekomendasikannya sebagai panduan pengajaran (Madzimure, 2021).

Sedangkan, jika kita melihat Cone of Experience milik Edgar Dale yang sebenarnya (Uncorrupted Cone), disitu tidak tercantum angka atau persentase apa pun, melainkan terbagi menjadi 11 tingkatan yang didasari oleh pengalaman paling abstrak hingga paling konkrit (Cloke, 2023), dengan catatan pembuatan kerucut ini pun tidak didasari oleh penelitian ilmiah, bahkan Dale menyarankan untuk tidak menganggap kerucut ini sebagai suatu hal yang sangat serius (Nasrullah dkk., 2021), ia hanya bermaksud menjadikan kerucut ini sebagai model deskriptif, bukan panduan untuk perencanaan pembelajaran (Cloke, 2023). Walau seperti itu, saya sebagai peneliti tertarik untuk mencoba apakah Uncorrupted Cone ini dapat dihubungkan dengan hal lain untuk dimanfaatkan dalam dunia pendidikan.

Di sisi lain, jika bicara mengenai pendidikan, peran dari aspek non-kognitif (kepribadian, empati, dll) menjadi semakin penting, mulai dari proses penerimaan, peningkatan kinerja klinis, profesionalisme, serta keterampilan interpersonal, dan yang lainnya (Ramachandran dkk., 2020). Pengukuran kepribadiannya dapat dilakukan menggunakan tes kepribadian yang termasuk ke dalam instrumen psikometri, salah satunya yang paling dikenal dan digunakan secara luas di dunia adalah Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) (Claresta Sarah dkk., 2022; Imtiyaz, 2024).

Instrumen MBTI yang resmi yaitu Myers-Briggs Type Indicator® telah diterapkan selama lebih dari 70 tahun, dan lebih dari 2 juta orang menggunakannya setiap tahun, namun sayangnya kuesioner ini berbayar (Myers & Briggs Foundation, 2025). Walau seperti itu, ada salah satu wadah yang menyediakan kuesionernya secara gratis dan merupakan salah satu wadah yang juga tidak kalah populer dari yang resminya yaitu 16Personalities, dengan instrumennya NERIS Type Explorer®, total tes yang diambil kurang lebih telah mencapai 1,3 miliar tes di dunia, dan di Indonesia sekitar 30 juta tes (16Personalities, 2025b). Dengan catatan dasar teori antara kedua wadah tersebut tidaklah sama, MBTI resmi dasarnya berasal dari model Jungian, sedangkan 16Personalities berasal dari Big Five personality traits (16Personalities, 2025c).

Untuk lingkup penelitian, MBTI telah banyak digunakan sebagai dasar untuk mencari hubungannya terhadap aspek lain oleh beberapa negara, mulai dari China terkait jalur/trajektori karir (Bai dkk., 2024), kesejahteraan psikologis (Liying & Sheibani, 2024), kecemasan sosial (Wu dkk., 2024), Pakistan terkait metode pengajaran (Ullah dkk., 2024), Jepang terkait kepribadian karakter anime terhadap kepopulerannya (Tang dkk., 2024), USA terkait metode pengajaran, profil mahasiswa/i kedokteran gigi (Li dkk., 2024), demografi, kinerja dan nilai

karir mahasiswa/i kedokteran (Krasner dkk., 2024), Canada terkait demografi dan minat karir mahasiswa/i kedokteran hewan (Goetz dkk., 2020), dan negara – negara lainnya, salah satunya Korea Selatan yang bisa dibilang MBTI cukup populer di sana (Lee & Shin, 2024).

Sementara itu penelitian – penelitian di Indonesia telah menggunakannya mulai dari pengembangan kelompok ideal (Putro dkk., 2020), penilaian kematangan karir (Tambusai dkk., 2022), pembuatan sistem penentuan kepribadian (Adzkar dkk., 2022), penunjang atau tolak ukur penerimaan dan penugasan karyawan (Febriansyah & Firdaus. V, 2022; Weni Haryanti dkk., 2024), serta hubungannya terhadap tingkat stress mahasiswa kedokteran (Sari dkk., 2024).

MBTI juga telah banyak digunakan oleh lembaga pendidikan untuk membantu siswa memahami tentang diri mereka sendiri, preferensi belajar mereka, serta bagaimana mereka dapat meningkatkan teknik belajar dan pengerjaan soal ujian (Goetz dkk., 2020). Bahkan MBTI berpotensi untuk mengembangkan kurikulum baru dalam bentuk pendidikan kedokteran yang dipersonalisasi, misalnya penyediaan lingkungan belajar dalam kelompok kecil yang dipersonalisasi berdasarkan tipe kepribadian (Small group based on personality type) (Ramachandran dkk., 2020). Dengan demikian terbentuklah beberapa rumusan masalah di bawah ini.

Berdasarkan perubahan kurikulum yang terjadi pada Program Studi Sarjana Pendidikan Dokter Universitas Prima Indonesia, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran preferensi metode pembelajaran mahasiswa berdasarkan teori Edgar Dale's Cone of Experience dan tipe kepribadian 16Personalities dalam konteks kuliah pakar dan praktikum, serta merumuskan rekomendasi metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tiap tipe kepribadian. Secara umum, penelitian ini bertujuan memberikan pemahaman tentang kecenderungan belajar mahasiswa agar proses pembelajaran lebih efektif dan adaptif, sedangkan secara khusus bertujuan menghasilkan rekomendasi metode pembelajaran yang relevan untuk setiap tipe kepribadian. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan penelitian lanjutan serta memperkaya kajian hubungan antara model pembelajaran Cone of Experience dan tipe kepribadian. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan metode pembelajaran yang dipersonalisasi, baik pada tingkat individu maupun pada skala kurikulum secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif survei cross-sectional yang dilakukan di Universitas Prima Indonesia, khususnya pada Program Studi Sarjana Pendidikan Dokter, selama bulan Juni hingga Juli 2025. Populasi penelitian mencakup seluruh mahasiswa aktif, dengan pengambilan sampel secara sensus berdasarkan kriteria inklusi mahasiswa semester 2, 4, dan 6 yang bersedia mengisi kuesioner. Variabel penelitian meliputi tipe kepribadian, metode pembelajaran, hasil kuliah pakar (CBT), dan hasil praktikum. Tipe kepribadian diukur menggunakan instrumen NERIS Type Explorer® dari 16Personalities yang telah terverifikasi validitas dan reliabilitasnya, sementara metode pembelajaran diukur melalui kuesioner yang disusun sendiri berdasarkan teori Edgar Dale's Cone of Experience, dengan tanpa adanya skala dan hanya bertujuan untuk pengumpulan data preferensi, sehingga tidak memerlukan uji validitas dan reliabilitas. Data nilai kuliah pakar dan praktikum diambil dari database kampus sesuai izin resmi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif secara perhitungan manual dalam excel dengan penyajian hasil dalam bentuk tabel distribusi frekuensi untuk menggambarkan kecenderungan tipe kepribadian dan preferensi metode

pembelajaran mahasiswa, serta hubungannya dengan capaian akademik pada kegiatan kuliah pakar dan praktikum.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Data

Dalam penelitian ini, ada total 280 sampel yang didapat dari hasil persebaran kuesioner ke 550 mahasiswa/i Program Studi Sarjana Pendidikan Dokter UNPRI tahun ajaran 2025 (175 mahasiswa/i semester 2, 169 mahasiswa/i semester 4, dan 206 mahasiswa/i semester 6), dan berdasarkan sampel tersebut, berikut di bawah ini terlampir tabel mengenai gambaran persebaran tipe kepribadiannya.

Tabel 1. Gambaran Persebaran Tipe Kepribadian Sampel

No	Tipe Kepribadian	Jumlah
1.	INTJ-A / INTJ-T	30 (10,7%)
2.	ENTJ-A / ENTJ-T	27 (9,6%)
3.	INTP-A / INTP-T	14 (5%)
4.	ENTP-A / ENTP-T	10 (3,6%)
5.	INFJ-A / INFJ-T	26 (9,3%)
6.	ENFJ-A / ENFJ-T	43 (15,4%)
7.	INFP-A / INFP-T	29 (10,3%)
8.	ENFP-A / ENFP-T	8 (2,9%)
9.	ISTJ-A / ISTJ-T	11 (3,9%)
10.	ESTJ-A / ESTJ-T	4 (1,4%)
11.	ISFJ-A / ISFJ-T	27 (9,6%)
12.	ESFJ-A / ESFJ-T	5 (1,8%)
13.	ISTP-A / ISTP-T	9 (3,2%)
14.	ESTP-A / ESTP-T	3 (1,1%)
15.	ISFP-A / ISFP-T	26 (9,3%)
16.	ESFP-A / ESFP-T	8 (2,9%)
Total		280 (100%)

Hasil dan Penginterpretasian Data

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran INTJ-A / INTJ-T

Tabel 2. Preferensi Metode Pembelajaran INTJ-A / INTJ-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian											
	INTJ-A / INTJ-T											
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum					Total
A	B	C	D	E	A		B	C	D	E		
Verbal Symbols	1	1	3		1	6	1					1
	(16,7%)	(16,7%)	(50%)	-	(16,7%)	(100%)	(100%)	-	-	-	-	(100%)
	(14,3%)	(8,3%)	(50%)		(20%)	(20%)	(4,8%)					(3,3%)
Visual Symbols	1	2				3	5	3				8
	(33,3%)	(66,7%)	-	-	-	(100%)	(62,5%)	(37,5%)	-	-	-	(100%)
	(14,3%)	(16,7%)				(10%)	(23,8%)	(33,3%)				(26,7%)
Recordings, Radio, & Still Pictures		1			2	3	2	1				3
	-	(33,3%)	-	-	(66,7%)	(100%)	(66,7%)	(33,3%)	-	-	-	(100%)
		(8,3%)			(40%)	(10%)	(9,5%)	(11,1%)				(10%)
Motion Pictures & Educational Television	2	4	1			7	1	2				3
	(28,6%)	(57,1%)	(14,3%)	-	-	(100%)	(33,3%)	(66,7%)	-	-	-	(100%)
	(28,6%)	(33,3%)	(16,7%)			(23,3%)	(4,8%)	(22,2%)				(10%)
Exhibits	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Study Trips	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Demonstrations	2	1				3	5					5
	(66,7%)	(33,3%)	-	-	-	(100%)	(100%)	-	-	-	-	(100%)
	(28,6%)	(8,3%)				(10%)	(23,8%)					(16,7%)
Dramatized Experiences							1					1
	-	-	-	-	-	-	(100%)	-	-	-	-	(100%)
							(4,8%)	(8,3%)	(3,3%)			(3,3%)

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian INTJ-A / INTJ-T										
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum				
	A	B	C	D	E		A	B	C	D	E
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	1 (50%) (4,8%)	1 (50%) (11,1%)	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	1 (12,5%) (14,3%)	3 (37,5%) (25%)	2 (25%) (33,3%)	-	2 (25%) (40%)	8 (100%) (26,7%)	5 (71,4%) (23,8%)	2 (28,6%) (22,2%)	-	-	-
Total	7 (23,3%) (100%)	12 (40%) (100%)	6 (20%) (100%)	-	5 (16,7%) (100%)	30 (100%)	21 (70%) (100%)	9 (30%) (100%)	-	-	-
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y),					“Bold” = Persentase tertinggi				

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ENTJ-A / ENTJ-T
Tabel 3. Preferensi Metode Pembelajaran ENTJ-A / ENTJ-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian ENTJ-A / ENTJ-T										
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum				
	A	B	C	D	E		A	B	C	D	E
<i>Verbal Symbols</i>	1 (16,7%) (33,3%)	2 (33,3%) (11,8%)	2 (33,3%) (50%)	1 (16,7%) (50%)	-	6 (100%) (22,2%)	-	-	-	-	-
<i>Visual Symbols</i>	-	3 (100%) (17,6%)	-	-	-	3 (100%) (11,1%)	2 (100%) (12,5%)	-	-	-	-
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	1 (33,3%) (33,3%)	1 (33,3%) (5,9%)	-	-	1 (33,3%) (100%)	3 (100%) (11,1%)	2 (40%) (12,5%)	3 (60%) (30%)	-	-	-
<i>Motion Pictures & Educational Television</i>	1 (33,3%) (33,3%)	2 (66,7%) (11,8%)	-	-	-	3 (100%) (11,1%)	4 (66,7%) (25%)	1 (16,7%) (10%)	1 (16,7%) (100%)	-	-
<i>Exhibits</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	6 (85,7%) (35,3%)	-	1 (14,3%) (50%)	-	7 (100%) (26%)	5 (50%) (31,2%)	5 (50%) (30%)	-	-	-
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (6,2%)	-	-	-	-
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	3 (60%) (17,6%)	2 (40%) (50%)	-	-	5 (100%) (18,5%)	2 (66,7%) (12,5%)	1 (33,3%) (10%)	-	-	-
Total	3 (11,1%) (100%)	17 (63%) (100%)	4 (14,8%) (100%)	2 (7,4%) (100%)	1 (3,7%) (100%)	27 (100%)	16 (59,2%) (100%)	10 (37%) (100%)	1 (3,7%) (100%)	-	-
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y),					“Bold” = Persentase tertinggi				

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran INTP-A / INTP-T
Tabel 4. Preferensi Metode Pembelajaran INTP-A / INTP-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian INTP-A / INTP-T										
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum				
	A	B	C	D	E		A	B	C	D	E
<i>Verbal Symbols</i>	1 (25%) (50%)	2 (50%) (33,3%)	1 (25%) (25%)	-	-	4 (100%) (28,6%)	-	-	-	-	-
<i>Visual Symbols</i>	1 (33,3%) (50%)	1 (33,3%) (16,7%)	-	1 (33,3%) (100%)	-	3 (100%) (21,4%)	2 (100%) (20%)	-	-	-	-
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	-	2 (66,7%) (33,3%)	1 (33,3%) (25%)	-	-	3 (100%) (21,4%)	2 (100%) (20%)	-	-	-	-
<i>Motion Pictures & Educational Television</i>	-	-	1 (100%) (25%)	-	-	1 (100%) (7,1%)	2 (66,7%) (20%)	1 (33,3%) (25%)	-	-	-
<i>Exhibits</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	1 (100%) (16,7%)	-	-	-	1 (100%) (7,1%)	3 (50%) (30%)	3 (50%) (75%)	-	-	6 (100%) (42,8%)
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (10%)	-	-	-	1 (100%) (7,1%)
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	1 (100%) (25%)	-	-	1 (100%) (7,1%)	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	-	-	-	1 (100%) (100%)	1 (100%) (7,1%)	-	-	-	-	-
Total	2 (14,3%) (100%)	6 (42,8%) (100%)	4 (28,6%) (100%)	1 (7,1%) (100%)	1 (7,1%) (100%)	14 (100%)	10 (71,4%) (100%)	4 (28,6%) (100%)	-	-	14 (100%)
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y),									
		“ Bold ” = Persentase tertinggi									

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ENTP-A / ENTP-T
Tabel 5. Preferensi Metode Pembelajaran ENTP-A / ENTP-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian										
	ENTP-A / ENTP-T										
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum				
	A	B	C	D	E		A	B	C	D	E
<i>Verbal Symbols</i>	-	3 (50%) (60%)	2 (33,3%) (100%)	1 (16,7%) (33,3%)	-	6 (100%) (60%)	-	1 (100%) (12,5%)	-	-	-
<i>Visual Symbols</i>	-	-	-	-	-	-	1 (33,3%) (50%)	2 (66,7%) (25%)	-	-	-
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	-	1 (50%) (20%)	-	1 (50%) (33,3%)	-	2 (100%) (20%)	-	2 (100%) (25%)	-	-	-
<i>Motion Pictures & Educational Television Exhibits</i>	-	1 (100%) (20%)	-	-	-	1 (100%) (10%)	1 (50%) (50%)	1 (50%) (12,5%)	-	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	-	-	-	-	-	-	2 (100%) (25%)	-	-	-
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	-	-	1 (100%) (33,3%)	-	1 (100%) (10%)	-	-	-	-	-
Total	-	5 (50%) (100%)	2 (20%) (100%)	3 (30%) (100%)	-	10 (100%)	2 (20%) (100%)	8 (80%) (100%)	-	-	-
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y),									
		“ Bold ” = Persentase tertinggi									

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran INFJ-A / INFJ-T
Tabel 6. Preferensi Metode Pembelajaran INFJ-A / INFJ-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian										
	INFJ-A / INFJ-T										
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum				
	A	B	C	D	E		A	B	C	D	E
<i>Verbal Symbols</i>	1 (14,3%) (25%)	3 (42,8%) (25%)	1 (14,3%) (20%)	1 (14,3%) (50%)	1 (14,3%) (33,3%)	7 (100%) (26,9%)	3 (75%) (20%)	1 (25%) (9,1%)	-	-	-
<i>Visual Symbols</i>	1 (25%) (25%)	2 (50%) (16,7%)	1 (25%) (20%)	-	-	4 (100%) (15,4%)	4 (80%) (26,7%)	1 (20%) (9,1%)	-	-	-
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	-	2 (66,7%) (16,7%)	-	-	1 (33,3%) (33,3%)	3 (100%) (11,5%)	4 (57,1%) (26,7%)	3 (42,8%) (27,3%)	-	-	-
Total	-	5 (50%) (100%)	2 (20%) (100%)	3 (30%) (100%)	-	10 (100%)	2 (20%) (100%)	8 (80%) (100%)	-	-	-

<i>Motion Pictures & Educational Television</i>	2 (40%) (50%)	1 (20%) (8,3%)	1 (20%) (20%)	-	1 (20%) (33,3%)	5 (100%) (19,2%)	1 (100%) (6,7%)	-	-	-	-	1 (100%) (3,8%)
<i>Exhibits</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	3 (60%) (25%)	2 (40%) (40%)	-	-	5 (100%) (19,2%)	3 (50%) (20%)	3 (50%) (27,3%)	-	-	-	6 (100%) (23,1%)
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (9,1%)	-	-	-	1 (100%) (3,8%)
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	1 (50%) (8,3%)	-	1 (50%) (50%)	-	2 (100%) (7,7%)	-	2 (100%) (18,2%)	-	-	-	2 (100%) (7,7%)
Total	4 (15,4%) (100%)	12 (46,1%) (100%)	5 (19,2%) (100%)	2 (7,7%) (50%)	3 (11,5%) (100%)	26 (100%)	15 (57,7%) (100%)	11 (42,3%) (100%)	-	-	-	26 (100%)
*Panduan membaca :	...	=> frekuensi data (angka)										
	(...%)	=> persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x),										
	(...%)	=> persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y),										
		“ Bold ” = Persentase tertinggi										

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ENFJ-A / ENFJ-T

Tabel 7. Preferensi Metode Pembelajaran ENFJ-A / ENFJ-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian											
	ENFJ-A / ENFJ-T											
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum					Total
A	B	C	D	E	A		B	C	D	E		
Verbal Symbols	1 (6,2%)	10 (62,5%)	3 (18,7%)	1 (6,2%)	1 (6,2%)	16 (100%)	3 (75%)	1 (25%)	-	-	-	4 (100%)
	(100%)	(47,6%)	(18,7%)	(33,3%)	(50%)	(37,2%)	(11,5%)	(5,9%)				(9,3%)
Visual Symbols	-	1 (25%)	3 (75%)	-	-	4 (100%)	3 (50%)	3 (50%)	-	-	-	6 (100%)
		(4,8%)	(18,7%)			(9,3%)	(11,5%)	(17,6%)				(13,9%)
Recordings, Radio, & Still Pictures	-	-	1 (50%)	-	1 (50%)	2 (100%)	3 (42,8%)	4 (57,1%)	-	-	-	7 (100%)
			(6,2%)		(50%)	(4,6%)	(11,5%)	(23,5%)				(16,3%)
Motion Pictures & Educational Television	-	3 (37,5%)	4 (50%)	1 (12,5%)	-	8 (100%)	8 (80%)	2 (20%)	-	-	-	10 (100%)
		(14,3%)	(25%)	(33,3%)		(18,6%)	(30,8%)	(11,8%)				(23,2%)
Exhibits	-	-	-	-	-	-	1 (100%)	-	-	-	-	1 (100%)
							(3,8%)					(2,3%)
Study Trips	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Demonstrations	-	4 (57,1%)	3 (42,8%)	-	-	7 (100%)	2 (28,6%)	5 (71,4%)	-	-	-	7 (100%)
		(19%)	(18,7%)			(16,3%)	(7,7%)	(29,4%)				(16,3%)
Dramatized Experiences	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Contrived Experiences	-	-	1 (100%)	-	-	1 (100%)	1 (100%)	-	-	-	-	1 (100%)
			(6,2%)			(2,3%)	(3,8%)					(2,3%)
Direct Purposeful Experiences	-	3 (60%)	1 (20%)	1 (20%)	-	5 (100%)	5 (71,4%)	2 (28,6%)	-	-	-	7 (100%)
		(14,3%)	(6,2%)	(33,3%)		(11,6%)	(19,2%)	(11,8%)				(16,3%)
Total	1 (2,3%)	21 (48,8%)	16 (37,2%)	3 (7%)	2 (4,6%)	43 (100%)	26 (60,5%)	17 (39,5%)	-	-	-	43 (100%)
	(100%)	(100%)	(100%)	(100%)	(100%)		(100%)	(100%)				
*Panduan membaca :	...	=> frekuensi data (angka)										
	(...%)	=> persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x),										
	(...%)	=> persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y).										
		“ Bold ” = Persentase tertinggi										

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran INFP-A / INFP-T

Tabel 8. Preferensi Metode Pembelajaran INFP-A / INFP-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian											
	INFP-A / INFP-T											
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum					Total
A	B	C	D	E	A		B	C	D	E		
Verbal Symbols	3	4	2	1	-	10	3	2	-	-	-	5
	(30%)	(40%)	(20%)	(10%)	-	(100%)	(60%)	(40%)	-	-	-	(100%)
	(60%)	(33,3%)	(25%)	(25%)	-	(34,5%)	(15,8%)	(20%)	-	-	-	(17,2%)
Visual Symbols	1	1	-	-	-	2	3	2	-	-	-	5
	(50%)	(50%)	-	-	-	(100%)	(60%)	(40%)	-	-	-	(100%)

	(20%)	(8,3%)				(6,9%)	(15,8%)	(20%)		(17,2%)
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	-	3 (42,8%) (25%)	3 (42,8%) (37,5%)	1 (14,3%) (25%)	-	7 (100%) (24,1%)	-	-	-	-
<i>Motion Pictures & Educational Television</i>	1 (50%) (20%)	1 (50%) (8,3%)	-	-	-	2 (100%) (6,9%)	5 (71,4%) (26,3%)	2 (28,6%) (20%)	-	7 (100%) (24,1%)
<i>Exhibits</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	2 (50%) (16,7%)	-	2 (50%) (50%)	-	4 (100%) (13,8%)	5 (62,5%) (26,3%)	3 (37,5%) (30%)	-	8 (100%) (27,6%)
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (5,3%)	-	-	1 (100%) (3,4%)
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	1 (25%) (8,3%)	3 (75%) (37,5%)	-	-	4 (100%) (13,8%)	2 (66,7%) (10,5%)	1 (33,3%) (10%)	-	3 (100%) (10,3%)
Total	5 (17,2%) (100%)	12 (41,4%) (100%)	8 (27,6%) (100%)	4 (13,8%) (100%)	-	29 (100%)	19 (65,5%) (100%)	10 (34,5%) (100%)	-	29 (100%)
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y).					“ Bold ” = Persentase tertinggi			

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ENFP-A / ENFP-T
Tabel 9. Preferensi Metode Pembelajaran ENFP-A / ENFP-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian											
	ENFP-A / ENFP-T											
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum					Total
A	B	C	D	E	A		B	C	D	E		
<i>Verbal Symbols</i>	-	-	-	-	1 (100%) (50%)	1 (100%) (12,5%)	-	1 (100%) (50%)	-	-	-	1 (100%) (12,5%)
<i>Visual Symbols</i>	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	-	1 (100%) (12,5%)	2 (100%) (33,3%)	-	-	-	-	2 (100%) (25%)
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	-	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	1 (100%) (12,5%)	1 (100%) (16,7%)	-	-	-	-	1 (100%) (12,5%)
<i>Motion Pictures & Educational Television</i>	-	1 (33,3%) (33,3%)	1 (33,3%) (33,3%)	-	1 (33,3%) (50%)	3 (100%) (37,5%)	2 (100%) (33,3%)	-	-	-	-	2 (100%) (25%)
<i>Exhibits</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (16,7%)	-	-	-	-	1 (100%) (12,5%)
<i>Demonstrations</i>	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	-	1 (100%) (12,5%)	-	1 (100%) (50%)	-	-	-	1 (100%) (12,5%)
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	1 (100%) (12,5%)	-	-	-	-	-	-
Total	-	3 (37,5%) (100%)	3 (37,5%) (100%)	-	2 (25%) (100%)	8 (100%)	6 (75%) (100%)	2 (25%) (100%)	-	-	-	8 (100%)
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (v).					“ Bold ” = Persentase tertinggi					

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ISTJ-A / ISTJ-T
Tabel 10. Preferensi Metode Pembelajaran ISTJ-A / ISTJ-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian										
	ISTJ-A / ISTJ-T										
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum				
	A	B	C	D	E		A	B	C	D	E
<i>Verbal Symbols</i>	-	3 (100%)	-	-	-	3 (100%)	2 (100%)	-	-	-	-

		(42,8%)				(27,3%)	(20%)			(18,2%)
<i>Visual Symbols</i>	-	1 (50%) (14,3%)	1 (50%) (50%)	-	-	2 (100%) (18,2%)	1 (100%) (10%)	-	-	1 (100%) (9,1%)
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (10%)	-	-	1 (100%) (9,1%)
<i>Motion Pictures & Educational Television Exhibits</i>	1 (100%) (50%)	-	-	-	-	1 (100%) (9,1%)	1 (100%) (10%)	-	-	1 (100%) (9,1%)
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	1 (50%) (14,3%)	1 (50%) (50%)	-	-	2 (100%) (18,2%)	2 (66,7%) (20%)	1 (33,3%) (100%)	-	3 (100%) (27,3%)
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	1 (33,3%) (50%)	2 (66,7%) (28,6%)	-	-	-	3 (100%) (27,3%)	3 (100%) (30%)	-	-	3 (100%) (27,3%)
Total	2 (18,2%) (100%)	7 (63,6%) (100%)	2 (18,2%) (100%)	-	-	11 (100%)	10 (90,9%) (100%)	1 (9,1%) (100%)	-	11 (100%)
*Panduan membaca : ... => frekuensi data (angka) (...%) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), (...%) => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y),										

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ESTJ-A / ESTJ-T
Tabel 11. Preferensi Metode Pembelajaran ESTJ-A / ESTJ-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian									
	ESTJ-A / ESTJ-T									
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum			
	A	B	C	D	E		A	B	C	D
<i>Verbal Symbols</i>	-	1 (100%) (100%)	-	-	-	1 (100%) (25%)	1 (100%) (50%)	-	-	-
<i>Visual Symbols</i>	-	-	-	-	1 (100%) (33,3%)	1 (100%) (25%)	-	-	-	-
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	-	-	-	-	1 (100%) (33,3%)	1 (100%) (25%)	-	-	-	-
<i>Motion Pictures & Educational Television Exhibits</i>	-	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (50%)	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	1 (100%) (33,3%)	1 (100%) (25%)	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (50%)	-	-
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (50%)	-	-	-
Total	-	1 (25%) (100%)	-	-	3 (75%) (100%)	4 (100%)	2 (50%) (100%)	2 (50%) (100%)	-	-
*Panduan membaca : ... => frekuensi data (angka) (...%) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), (...%) => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y),										

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ISFJ-A / ISFJ-T
Tabel 12. Preferensi Metode Pembelajaran ISFJ-A / ISFJ-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian									
	ISFJ-A / ISFJ-T									
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum			
	A	B	C	D	E		A	B	C	D

<i>Verbal Symbols</i>	2 (16,7%) (50%)	8 (66,7%) (57,1%)	2 (16,7%) (40%)	-	-	12 (100%) (44,4%)	4 (100%) (18,2%)	-	-	-	-	4 (100%) (14,8%)
<i>Visual Symbols</i>	1 (50%) (25%)	-	-	-	1 (50%) (100%)	2 (100%) (7,4%)	3 (75%) (13,6%)	1 (25%) (20%)	-	-	-	4 (100%) (14,8%)
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	-	1 (100%) (7,1%)	-	-	-	1 (100%) (3,7%)	3 (100%) (13,6%)	-	-	-	-	3 (100%) (11,1%)
<i>Motion Pictures & Educational Television</i>	-	3 (42,8%) (21,4%)	2 (28,6%) (40%)	2 (28,6%) (66,7%)	-	7 (100%) (25,9%)	6 (85,7%) (27,3%)	1 (14,3%) (20%)	-	-	-	7 (100%) (25,9%)
<i>Exhibits</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	1 (33,3%) (25%)	-	1 (33,3%) (20%)	1 (33,3%) (33,3%)	-	3 (100%) (11,1%)	4 (66,7%) (18,2%)	2 (33,3%) (40%)	-	-	-	6 (100%) (22,2%)
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	2 (100%) (14,3%)	-	-	-	2 (100%) (7,4%)	2 (66,7%) (9,1%)	1 (33,3%) (20%)	-	-	-	3 (100%) (11,1%)
Total	4 (14,8%) (100%)	14 (51,8%) (100%)	5 (18,5%) (100%)	3 (11,1%) (100%)	1 (3,7%) (100%)	27 (100%) (100%)	22 (81,5%) (100%)	5 (18,5%) (100%)	-	-	-	27 (100%) (100%)
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y).					“ Bold ” = Persentase tertinggi					

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ESFJ-A / ESFJ-T

Tabel 13. Preferensi Metode Pembelajaran ESFJ-A / ESFJ-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian											
	ESFJ-A / ESFJ-T											
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum					Total
A	B	C	D	E	A		B	C	D	E		
<i>Verbal Symbols</i>	1 (50%) (100%)	-	1 (50%) (33,3%)	-	-	2 (100%) (40%)	1 (100%) (33,3%)	-	-	-	-	1 (100%) (20%)
<i>Visual Symbols</i>	-	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	1 (100%) (20%)	-	-	-	-	-	-
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	-	1 (100%) (100%)	-	-	-	1 (100%) (20%)	1 (50%) (33,3%)	1 (50%) (50%)	-	-	-	2 (100%) (40%)
<i>Motion Pictures & Educational Television</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Exhibits</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	1 (100%) (20%)	1 (50%) (33,3%)	1 (50%) (50%)	-	-	-	2 (100%) (40%)
Total	1 (20%) (100%)	1 (20%) (100%)	3 (60%) (100%)	-	-	5 (100%)	3 (60%) (100%)	2 (40%) (100%)	-	-	-	5 (100%)
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (v).					“ Bold ” = Persentase tertinggi					

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ISTP-A / ISTP-T

Tabel 14. Preferensi Metode Pembelajaran ISTP-A / ISTP-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian											
	ISTP-A / ISTP-T											
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum					Total
A	B	C	D	E	A		B	C	D	E		
Verbal Symbols	-	1	1	-	-	2	3	-	-	-	-	3

		(50%) (25%)	(50%) (33,3%)			(100%) (22,2%)	(100%) (50%)				(100%) (33,3%)
<i>Visual Symbols</i>	-	-	-	-	-	-	1 (50%) (16,7%)	1 (50%) (33,3%)	-	-	2 (100%) (22,2%)
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	1 (33,3%) (100%)	1 (33,3%) (25%)	-	-	1 (33,3%) (100%)	3 (100%) (33,3%)	1 (50%) (16,7%)	1 (50%) (33,3%)	-	-	2 (100%) (22,2%)
<i>Motion Pictures & Educational Television</i>	-	1 (50%) (25%)	1 (50%) (33,3%)	-	-	2 (100%) (22,2%)	-	-	-	-	-
<i>Exhibits</i>	-	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	1 (100%) (11,1%)	-	-	-	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (16,7%)	-	-	-	1 (100%) (11,1%)
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	1 (100%) (25%)	-	-	-	1 (100%) (11,1%)	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	1 (100%) (11,1%)
Total	1 (11,1%) (100%)	4 (44,4%) (100%)	3 (33,3%) (100%)	-	1 (11,1%) (100%)	9 (100%) (100%)	6 (66,7%) (100%)	3 (33,3%) (100%)	-	-	9 (100%) (100%)
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y),					"Bold" = Persentase tertinggi				

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ESTP-A / ESTP-T
Tabel 15. Preferensi Metode Pembelajaran ESTP-A / ESTP-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian											
	ESTP-A / ESTP-T											
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum					Total
A	B	C	D	E	A		B	C	D	E		
<i>Verbal Symbols</i>	-	1 (100%) (50%)	-	-	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	-	-	-	-
<i>Visual Symbols</i>	-	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (100%)	-	-	-	1 (100%) (33,3%)
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (50%)	-	-	-	-	1 (100%) (33,3%)
<i>Motion Pictures & Educational Television</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Exhibits</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	-	-	-	1 (100%) (100%)	1 (100%) (33,3%)	-	-	-	-	-	-
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	1 (100%) (50%)	-	-	-	1 (100%) (33,3%)	1 (100%) (50%)	-	-	-	-	1 (100%) (33,3%)
Total	-	2 (66,7%) (100%)	-	-	1 (33,3%) (100%)	3 (100%) (100%)	2 (66,7%) (100%)	1 (33,3%) (100%)	-	-	-	3 (100%) (100%)
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y).					“Bold” = Persentase tertinggi					

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ISFP-A / ISFP-T
Tabel 16. Preferensi Metode Pembelajaran ISFP-A / ISFP-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian ISFP-A / ISFP-T									

	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum					Total
	A	B	C	D	E		A	B	C	D	E	
<i>Verbal Symbols</i>	1 (9,1%) (100%)	6 (54,5%) (42,8%)	1 (9,1%) (33,3%)	1 (9,1%) (25%)	2 (18,2%) (50%)	11 (100%) (42,3%)	4 (100%) (25%)	-	-	-	-	4 (100%) (15,4%)
<i>Visual Symbols</i>	-	3 (75%) (21,4%)	-	-	1 (25%) (25%)	4 (100%) (15,4%)	3 (60%) (18,7%)	2 (40%) (20%)	-	-	-	5 (100%) (19,2%)
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	-	1 (50%) (7,1%)	-	1 (50%) (25%)	-	2 (100%) (7,7%)	4 (57,1%) (25%)	3 (42,8%) (30%)	-	-	-	7 (100%) (26,9%)
<i>Motion Pictures & Educational Television</i>	-	3 (60%) (21,4%)	1 (20%) (33,3%)	1 (20%) (25%)	-	5 (100%) (19,2%)	1 (33,3%) (6,2%)	2 (66,7%) (20%)	-	-	-	3 (100%) (11,5%)
<i>Exhibits</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	1 (25%) (7,1%)	1 (25%) (33,3%)	1 (25%) (25%)	1 (25%) (25%)	4 (100%) (15,4%)	2 (66,7%) (12,5%)	1 (33,3%) (10%)	-	-	-	3 (100%) (11,5%)
<i>Dramatized Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (6,2%)	-	-	-	-	1 (100%) (3,8%)
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	2 (100%) (20%)	-	-	-	2 (100%) (7,7%)
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	1 (100%) (6,2%)	-	-	-	-	1 (100%) (3,8%)
Total	1 (3,8%) (100%)	14 (53,8%) (100%)	3 (11,5%) (100%)	4 (15,4%) (100%)	4 (15,4%) (100%)	26 (100%)	16 (61,5%) (100%)	10 (38,5%) (100%)	-	-	-	26 (100%)
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (y),					“ Bold ” = Persentase tertinggi					

Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran ESFP-A / ESFP-T

Tabel 17. Preferensi Metode Pembelajaran ESFP-A / ESFP-T

Metode Pembelajaran	Tipe Kepribadian											
	ESFP-A / ESFP-T											
	Kuliah Pakar (CBT)					Total	Praktikum					Total
A	B	C	D	E	A		B	C	D	E		
<i>Verbal Symbols</i>	1 (50%) (33,3%)	-	1 (50%) (50%)	-	-	2 (100%) (25%)	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	-	1 (100%) (12,5%)
<i>Visual Symbols</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Recordings, Radio, & Still Pictures</i>	1 (100%) (33,3%)	-	-	-	-	1 (100%) (12,5%)	2 (66,7%) (40%)	1 (33,3%) (33,3%)	-	-	-	3 (100%) (37,5%)
<i>Motion Pictures & Educational Television</i>	1 (50%) (33,3%)	1 (50%) (33,3%)	-	-	-	2 (100%) (25%)	1 (100%) (20%)	-	-	-	-	1 (100%) (12,5%)
<i>Exhibits</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Study Trips</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Demonstrations</i>	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	-	1 (100%) (12,5%)	2 (66,7%) (40%)	1 (33,3%) (33,3%)	-	-	-	3 (100%) (37,5%)
<i>Dramatized Experiences</i>	-	1 (100%) (33,3%)	-	-	-	1 (100%) (12,5%)	-	-	-	-	-	-
<i>Contrived Experiences</i>	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
<i>Direct Purposeful Experiences</i>	-	-	1 (100%) (50%)	-	-	1 (100%) (12,5%)	-	-	-	-	-	-
Total	3 (37,5%) (100%)	3 (37,5%) (100%)	2 (25%) (100%)	-	-	8 (100%)	5 (62,5%) (100%)	3 (37,5%) (100%)	-	-	-	8 (100%)
*Panduan membaca :	... (...%) (...%)	=> frekuensi data (angka) => persentase pertama, berdasarkan garis horizontal (x), => persentase kedua, berdasarkan garis vertikal (v),					“ Bold ” = Persentase tertinggi					

Pembahasan

Tabel 18. Ringkasan Preferensi dan Rekomendasi Metode Pembelajaran berdasarkan

No	Tipe Kepribadian	Kuliah Pakar (CBT)		Praktikum	
		Preferensi	Rekomendasi	Preferensi	Rekomendasi

1.	INTJ-A / INTJ-T	▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>	▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i> ▪ <i>Demonstrations</i>	▪ <i>Visual Symbols</i>	▪ <i>Visual Symbols</i> ▪ <i>Demonstrations</i> ▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>
2.	ENTJ-A / ENTJ-T	▪ <i>Demonstrations</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i> ▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i> ▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>	▪ <i>Demonstrations</i>	▪ <i>Demonstrations</i>
3.	INTP-A / INTP-T	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i> ▪ <i>Visual Symbols</i>	▪ <i>Demonstrations</i>	▪ <i>Demonstrations</i>
4.	ENTP-A / ENTP-T	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Verbal Symbols*</i>	▪ <i>Visual Symbols</i>	▪ <i>Visual Symbols</i> ▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>
5.	INFJ-A / INFJ-T	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>	▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i>	▪ <i>Visual Symbols</i> ▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i>
6.	ENFJ-A / ENFJ-T	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>	▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>
7.	INFP-A / INFP-T	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Demonstrations</i>	▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i> ▪ <i>Demonstrations</i>
8.	ENFP-A / ENFP-T	▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>	▪ <i>Visual Symbols *</i> ▪ <i>Motion Pictures & Educational Television *</i> ▪ <i>Demonstrations *</i>	▪ <i>Visual Symbols</i> ▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>	▪ <i>Visual Symbols</i> ▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>
9.	ISTJ-A / ISTJ-T	▪ <i>Verbal Symbols</i> ▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>	▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i> ▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>	▪ <i>Demonstrations</i> ▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>	▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>
10.	ESTJ-A / ESTJ-T	▪ <i>Verbal Symbols</i> ▪ <i>Visual Symbols</i> ▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i> ▪ <i>Study Trips</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i> ▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i> ▪ <i>Demonstrations</i> ▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i> ▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>
11.	ISFJ-A / ISFJ-T	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>	▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>
12.	ESFJ-A / ESFJ-T	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i>

				▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>	▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i> ▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>
13.	ISTP-A / ISTP-T	▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i>	▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i>
14.	ESTP-A / ESTP-T	▪ <i>Verbal Symbols</i> ▪ <i>Demonstrations</i> ▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>	▪ <i>Verbal Symbols *</i> ▪ <i>Direct Purposeful Experiences *</i>	▪ <i>Visual Symbols</i> ▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i> ▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>	▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i> ▪ <i>Direct Purposeful Experiences</i>
15.	ISFP-A / ISFP-T	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i>	▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i> ▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i>
16.	ESFP-A / ESFP-T	▪ <i>Verbal Symbols</i> ▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>	▪ <i>Verbal Symbols</i> ▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i> ▪ <i>Motion Pictures & Educational Television</i>	▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i> ▪ <i>Demonstrations</i>	▪ <i>Recordings, Radio & Still Pictures</i> ▪ <i>Demonstrations</i>
* Maksud dari “ * “ adalah rekomendasi diambil dari persentase tertinggi metode pembelajaran yang mendapatkan nilai B, dikarenakan tidak ada yang mendapatkan nilai lebih tinggi dari B dalam kelompok tersebut					

Seperti yang tertulis baik dalam judul maupun latar belakang, tujuan utama dari penelitian ini tidak lain dan tidak bukan adalah untuk melihat bagaimana gambaran preferensi metode pembelajaran mahasiswa/i berdasarkan tipe kepribadian dalam dua lingkup pembelajaran, serta mencari rekomendasi metode pembelajaran untuk masing – masing lingkup pembelajaran tersebut.

Mengenai preferensi, diambil dari hasil persentase pilihan metode pembelajaran tertinggi dalam masing – masing lingkup pembelajaran, sedangkan rekomendasill, diambil dengan melihat hasil persentase tertinggi dari nilai tertinggi (A hingga E), artinya jika ada suatu kelompok yang tidak memiliki nilai A sama sekali, maka rekomendasi diambil dari persentase tertinggi metode pembelajaran yang memiliki nilai B, begitupun seterusnya.

Sejauh penulisan penelitian ini selesai, saya sebagai peneliti belum menemukan adanya penelitian yang mengintegrasikan teori Edgar Dale’s Cone of Experience dengan instrumen kepribadian 16Personalities, guna mencari preferensi metode pembelajaran serta merumuskan rekomendasi metode pembelajaran berbasis tipe kepribadian yang sama seperti penelitian ini, namun ada beberapa yang mendekati, seperti salah satu studi di US yang mengemukakan bahwasannya seseorang dengan tipe kepribadian *Extraverted* (E) dominan memilih metode pembelajaran *hands-on* serta tipe kepribadian *Judging* (J) yang juga dominan memilih metode pembelajaran *hands-on* dan menyukai lingkungan belajar yang tenang dan individual (Krasner dkk., 2024).

Selain itu, studi lain di US juga mengemukakan bahwasannya individu dengan tipe kepribadian *Extraverted* (E), *Intuitive* (I), dan *Prospecting* (P) dominan memilih kuliah dengan interaksi antar dosen dan mahasiswa sebagai preferensi metode pengajaran kepada mereka, sedangkan individu dengan tipe kepribadian selain 3 aspek tipe kepribadian yang diatas (I, S, T, F, J), dominan memilih pengajaran atau kuliah yang ditambah penggunaan media visual menjadi preferensi metode pengajaran kepada mereka (Murphy dkk., 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, kesimpulan untuk penelitian ini pun berhasil diperoleh, yakni ENFJ-A / ENFJ-T menjadi tipe kepribadian yang paling dominan dijumpai. Terlepas dari pengklasifikasian tipe kepribadian menjadi 16 tipe, Verbal Symbols menjadi metode pembelajaran yang paling banyak dipilih dalam lingkup pembelajaran kuliah pakar dan Demonstrations menjadi metode pembelajaran yang paling banyak dipilih dalam lingkup pembelajaran praktikum.

Di lain sisi Verbal Symbols juga menjadi metode pembelajaran yang paling banyak menjadi rekomendasi metode pembelajaran untuk tipe kepribadian yang berbeda – beda dalam lingkup pembelajaran kuliah pakar, sedangkan dalam lingkup pembelajaran praktikum, ada empat metode pembelajaran yang jumlah kemunculannya menjadi rekomendasi metode pembelajaran itu sama, yaitu Recordings, Radio & Still Pictures, Motion Pictures & Educational Television, Demonstrations serta Direct Purposeful Experiences.

Namun, kesimpulan tetaplah kesimpulan, narasi di atas hanya berisi sebagian informasi yang diringkas berdasarkan data yang paling mencolok, sedangkan untuk mengetahui detail terkait preferensi serta rekomendasi metode pembelajaran dari ke-16 tipe kepribadian, kita dapat melihatnya di bagian hasil dan pembahasan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi lembaga pendidikan untuk mengembangkan kurikulum berbasis kepribadian dan mendorong peneliti selanjutnya meneliti lebih dalam pengaruh metode pembelajaran terhadap capaian akademik tiap tipe kepribadian. Selain itu, pembaca dan pendidik diharapkan dapat melakukan uji coba (trial and error) terhadap metode pembelajaran yang direkomendasikan untuk menemukan pendekatan paling efektif sesuai dengan profil kepribadian peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya pendekatan personalisasi dalam pendidikan kedokteran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, bermakna, dan berorientasi pada pengembangan potensi individu.

DAFTAR PUSTAKA

- 16Personalities. (2025a). *Free Personality Test*. 16Personalities.
<https://www.16personalities.com/free-personality-test>
- 16Personalities. (2025b). *Home*. 16Personalities. <https://www.16personalities.com/>
- 16Personalities. (2025c). *Our Framework - Core Theory*. 16Personalities.
<https://www.16personalities.com/articles/our-theory>
- 16Personalities. (2025d). *Personality Types*. 16Personalities.
<https://www.16personalities.com/personality-types>
- 16Personalities. (2025e). *Reliability and Validity - Core Theory*. 16Personalities.
<https://www.16personalities.com/articles/reliability-and-validity>

- Adzkar, Q., Hariani, S., Wulandari, E., Rahmawati, E., Program,), Jurusan, S. /, & Informasi, S. (2022). Penerapan Goal Directed Design Framework Pada Sistem Penentuan Kepribadian Mahasiswa Universitas Dinamika Berdasarkan Hasil Teori MBTI. Dalam *Tahun 2022 JSIKA* (Vol. 11, Nomor 1).
- Bai, S., Chen, W., & Gao, Z. (2024). *Exploring the MBTI distribution among Chinese undergraduate physics students: the influence of family income on career trajectories*. <http://arxiv.org/abs/2411.01379>
- Cecep, C. S. R., Amalia, A. N. A., Abdul Hafidz, A. H. bin Z., Alwi, M. A. Y., & Sania, S. K. L. (2024). The Analysis of Experiential Learning Method of Dale's Cone Experience Model in Improving the Effectiveness of Arabic Language Learning. *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 7(1). <https://doi.org/10.22219/jiz.v7i1.30823>
- Claresta Sarah, A. C., Mellandri Cahyono, A., & Rahmania Rayhan, A. (2022). Studi Pustaka: Analisis Gaya Belajar Menurut Pengelompokan Tes Kepribadian Myers Briggs Type Indicator (MBTI). *Jurnal Flourishing*, 2(2), 102–109. <https://doi.org/10.17977/10.17977/um070v2i22022p102-109>
- Cloke, H. (2023, Juni 1). *Edgar Dale's Cone of Experience: A Comprehensive Guide*. Growth Engineering. <https://www.growthengineering.co.uk/what-is-edgar-dales-cone-of-experience/>
- Febriansyah, R. E., & Firdaus. V. (2022). Uji Kepribadian Sebagai Penunjang Keputusan Penerimaan, Penyaringan, serta Penugasan Karyawan pada Universitas Menggunakan Prosedur MBTI (Myers-Briggs Type Indicator). *Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, 10(2), 160–176.
- Goetz, M. L., Jones-Bitton, A., Hewson, J., Khosa, D., Pearl, D., Bakker, D. J., Lyons, S. T., & Conlon, P. D. (2020). An examination of myers-briggs type indicator personality, gender, and career interests of ontario veterinary college students. *Journal of Veterinary Medical Education*, 47(4), 430–444. <https://doi.org/10.3138/JVME.0418-044R>
- Imtiyaz, A. S. (2024). *Perkembangan Implementasi Psikometri MBTI: A Literatur Review*. Universitas Airlangga.
- Krasner, H., Yim, L., & Simanton, E. (2024). The Myers-Briggs type indicator association with United States medical student performance, demographics, and career values. *BMC Medical Education*, 24(1), 1293. <https://doi.org/10.1186/s12909-024-06297-y>
- Lee, H., & Shin, Y. (2024). A Study on MBTI Perceptions in South Korea: Big Data Analysis from the Perspective of Applying MBTI to Contribute to the Sustainable Growth of Communities. *Sustainability*, 16(10), 4152. <https://doi.org/10.3390/su16104152>
- Li, C., Azami, N., Campos, H., Chan, M., Van, A. D., Tisot, P., & Goolsby, S. (2024). Dental students' Myers-Briggs Type Indicator personality profile in the past 50 years: Systematic review and meta-analysis. Dalam *Journal of Dental Education*. John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1002/jdd.13660>
- Liyang, W., & Sheibani, S. (2024). The Relationship between the Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) Types and Psychological Well-being among College Students in China. *Journal of Ecohumanism*, 3(7), 3611–3619.

- Madzimure, J. (2021). Application Of The Learning Pyramid In Higher Education. *PONTE International Scientific Researchs Journal*, 77(7). <https://doi.org/10.21506/j.ponte.2021.7.10>
- Masters, K. (2020). Edgar Dale's Pyramid of Learning in medical education: Further expansion of the myth. Dalam *Medical Education* (Vol. 54, Nomor 1, hlm. 22–32). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1111/medu.13813>
- Murphy, L., Eduljee, N. B., Croteau, K., & Parkman, S. (2020). Relationship between Personality Type and Preferred Teaching Methods for Undergraduate College Students. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 6(1), 100–109. www.ijres.net
- Myers & Briggs Foundation. (2025). *Why Learn Type?* Myers & Briggs Foundation. <https://www.myersbriggs.org/my-mbti-personality-type/why-learn-type/>
- Nasrullah, M., Adib, H., Misbah, M., & Islam Negeri Saifuddin Zuhri Purwokerto, Un. K. (2021). *Dale's Theory Dan Bruner's Theory (Analisis Media Dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono)*. 8(2). <https://doi.org/10.31102/alulum.8.1.2021.28-42>
- Putro, B. L., Rosmansyah, Y., & Suhardi. (2020). Development of online learning groups based on MBTI learning style and fuzzy algorithm. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 18(1), 199–207. <https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.V18I1.14922>
- Ramachandran, V., Loya, A., Shah, K. P., Goyal, S., Hansoti, E. A., & Caruso, A. C. (2020). Myers-Briggs Type Indicator in Medical Education: A Narrative Review and Analysis. Dalam *Health Professions Education* (Vol. 6, Nomor 1, hlm. 31–46). King Saud bin Abdulaziz University. <https://doi.org/10.1016/j.hpe.2019.03.002>
- Sari, A. T., Nawangsasi, P., Irawati, A., & Biutifasari, V. (2024). Pengaruh Myers Briggs Type Indicator (MBTI) Dengan Tingkat Stres Mahasiswa Kedokteran. Dalam *CoMPHI Journal: Community Medicine and Public Health of Indonesia Journal* (Vol. 5, Nomor 1).
- Suryawanshi, V. K. (2022). The Impact and Effectiveness of Dale's Cone of Experience on Management Students. *of the Book: A Flourishing Digital Era: Innovations in Industry, Education*, 1, 312–318.
- Tambusai, J. P., Santy, N., Negeri, A. M., & Kartangera, K. (2022). Analisis Kematangan Karir Siswa Kelas XII SMA Negeri 2 Kutai Kartanegara dengan Asesmen MBTI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4487–4491.
- Tang, R., Yang, P., Miyauchi, R., & Inoue, Y. (2024). The Correlation between the MBTI-Based Personality Analysis of Anime Characters and Their Popularity. *Behavioral Sciences*, 14(7). <https://doi.org/10.3390/bs14070522>
- Ullah, A., Uddin, F., Khan, S., & Imran. (2024). Exploring the Impact of MBTI Personality Types on Teaching Methods. *Qlantic Journal of Social Sciences*, 5(3), 309–323. <https://doi.org/10.55737/qjss.559887544>
- Weni Haryanti, M., Margaretha, Y., Manajemen, M., Bisnis, F., Kristen Maranatha, U., & Bandung, K. (2024). *Efektifitas Penggunaan Mbti Sebagai Tolak Ukur Penerimaan Karyawan*. 8(3).

Wu, W., Hao, W., Zeng, G., & Du, W. (2024). From personality types to social labels: the impact of using MBTI on social anxiety among Chinese youth. *Frontiers in Psychology*, 15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1419492>