

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MADRASAH DDI KALUKUANG

SYAHRUNI KARIM¹, IRNAYANTI BAHAR²

Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Patompo^{1,2}

e-mail: syahrni.kr@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada pembelajaran IPA Biologi materi keseimbangan ekosistem di kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Kalukuang. Metode penelitian ini termasuk dalam *one shot case study* dimana peneliti mengadakan perlakuan sebanyak satu kali. Sampel pada penelitian ini sebanyak 20 orang siswa. Adapun hasil penelitian diantaranya yaitu; 1) motivasi belajar siswa dapat dilihat dari distribusi aktivitas belajar siswa dimana setelah *post test* atau setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran canva mengalami peningkatan sebesar 84% dari sebelumnya sebesar 62,5%, 2) hasil belajar siswa pada *pre test* terdapat 7 siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan mengajar dan sebanyak 13 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan mengajar, sedangkan pada *post test* atau setelah perlakuan menggunakan media canva terdapat 16 siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan mengajar dan sebanyak 4 siswa yang belum memenuhi. Berdasarkan uraian perolehan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi canva efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPA di MI DDI Kalukuang.

Kata kunci: media pembelajaran canva, motivasi belajar, hasil belajar.

ABSTRACT

This research aims to increase motivation and learning outcomes in Biology science learning, ecosystem balance material in class VII at Madrasah Ibtidaiyah Kalukuang. This research method is included in the *one shot case study* where the researcher carries out the treatment once. The sample in this study was 20 students. The research results include; 1) student learning motivation can be seen from the distribution of student learning activities where after the post test or after treatment using Canva learning media there has been an increase of 84% from the previous 62.5%, 2) student learning outcomes in the pre test there are 7 students who have met teaching completion criteria and as many as 13 students did not meet the teaching completion criteria, while in the post test or after treatment using Canva media there were 16 students who met the teaching completion criteria and 4 students who did not. Based on the description of the results obtained above, it can be concluded that the learning media using the Canva application is effectively used as a medium for science learning at MI DDI Kalukuang.

Keywords: canva learning media, learning motivation, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini menuntut seorang guru dan peserta didik untuk turut menguasai hal-hal yang berkaitan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) agar bisa mengakses informasi dan pengetahuan. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan diperlukan kemampuan untuk berpikir kritis, logis, dinamis dan juga kreatif untuk menerapkannya di dalam kelas karena tidak hanya berkembang sebagai media pembelajaran juga dapat dibuat sebagai sarana interaksi sosial atau biasa disebut dengan media sosial. Hampir sebagian besar dari komponen pendidikan tidak terlepas dari teknologi baik itu teknologi sederhana maupun teknologi kompleks untuk pembelajaran. Pada mata pelajaran IPA hampir secara keseluruhan menggunakan bantuan teknologi dalam menyampaikan materi pelajaran,

baik itu pada peralatan praktikum IPA menggunakan teknologi maupun pada sarana dan prasana di dalam kelas.

Pada keseluruhan mata pelajaran termasuk pelajaran IPA guru berada sebagai pihak utama yang berhubungan langsung dengan siswa dimana guru sebagai fasilitator memberikan arahan, penjelasan, mengedukasi, dan mengevaluasi.

Menurut Tri (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA merupakan materi pelajaran yang berisikan ilmu pasti yang bersifat abstrak sehingga perlu penyesuaian peserta didik secara konkret. Solusi untuk memecahkan ilmu yang bersifat abstrak agar dapat diterima oleh peserta didik yaitu dengan melalui media pembelajaran yang menjelaskan secara terperinci abstraksi tersebut sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik. Sejalan dengan Supardi (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA atau pembelajaran yang berhubungan dengan sains fokus utamanya dalam kegiatan belajar mengajar adalah mampu menciptakan interaksi secara langsung antara siswa dan objek yang ada di alam sebagai bahan pembelajaran baik di kelas maupun di alam.

Media pembelajaran merupakan hal yang penting dalam terwujudnya tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh semua pendidik, karena media belajar berperan sebagai sarana untuk menyalurkan atau menyampaikan materi pelajaran ke peserta didik serta mampu bersifat kolaboratif. Media pembelajaran yang efektif menurut Daryanto (2013) adalah pembelajaran yang dapat mencairkan suasana kelas, menyenangkan peserta didik, mampu menyampaikan pesan materi dengan lugas mudah dipahami, dan dapat berpusat ke peserta didik.

Pada zaman sekarang banyak media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi yang dapat digunakan salah satunya adalah canva. Menurut Cindy (2023) canva merupakan aplikasi desain grafis yang memberikan akses kemudahan kepada pendidik dan peserta didik yang berkaitan dengan cara membuat media informasi mengenai pendidikan atau produk digital yang berisi konten desain bertema materi pelajaran yang akan disampaikan dapat berupa foto, teks dan vidio yang dibantukan oleh koneksi internet.

Adapun manfaat atau kelebihan pada media pembelajaran yang menggunakan aplikasi canva menurut Sulistiyowati (2023) yaitu, 1) Canva memiliki daya tarik tersendiri dengan berbagai fitur atau menu yang dimilikinya sehingga mampu menarik daya minat peserta didik, 2). Canva mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik, 3). Canva praktis digunakan sehingga dapat menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran, 4). Canva sangat efisien digunakan karena tidak hanya memakai laptop tapi bisa digunakan pada smart phone. Sedangkan menurut Masitoh (2021) menjelaskan beberapa kelebihan canva yaitu 1) media pembelajaran canva dapat diakses oleh siapapun tanpa bayar alias gratis, 2) Guru dapat membuat media pembelajaran secara cepat dan menarik perhatian peserta didik, 3) Memiliki fitur yang praktis dan lengkap dalam membuat media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di kelas VI siswa Madrasah DDI Kalukuang bahwa kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA Biologi hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu pertama karena guru masih berpatokan pada buku paket mata pelajaran dan hanya sedikit menjelaskan menggunakan media pembelajaran, kedua media pembelajaran dalam pembelajaran IPA kurang variatif. Oleh karena itu solusi yang ditawarkan untuk dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan atau menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam menjalankan proses belajar mengajar salah satunya yaitu menggunakan media aplikasi pembelajaran canva, dimana cara penggunaannya mudah dipahami baik untuk guru dan juga siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran canva terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kalukuang.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *one shot case study* dengan pendekatan kuantitatif metode eksperimen. *One shot case study* menurut Sugiyono (2011) adalah penelitian dimana peneliti hanya melakukan satu kali perlakuan yang diperkirakan sudah memberikan pengaruh sehingga dapat diteruskan dengan kegiatan *post-test* dimana hasil *post-test* tersebut dapat ditarik kesimpulan melalui dua tahap yaitu dengan melihat hasil rata-rata *post-test* dan membandingkan dengan standar penilaian yang diinginkan. Adapun penelitian dimulai dilaksanakan pada bulan Agustus 2023 sampai penelitian selesai.

Adapun tahapan pada penelitian ini untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu; 1) tahap perencanaan dalam hal ini menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat media pembelajaran dan instrumen evaluasi pembelajaran. 2) tahap pelaksanaan terdiri dari pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas dan pengamatan proses pembelajaran 3) tahap evaluasi terdiri dari evaluasi proses pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran. Populasi terdiri dari siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kalukuang dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang siswa. Adapun bagan dari *One Shot Case Study* adalah sebagai berikut:

$$X = O = Y$$

X= Perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan aplikasi canva
O= Motivasi belajar siswa
Y= Hasil belajar siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Berdasarkan hasil observasi lapangan maka penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran IPA dengan materi keseimbangan ekosistem. Adapun hasil dari aktivitas belajar siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Makassar menggunakan aplikasi media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 1. berikut ini:

Tabel 1. Distribusi Aktivitas Belajar Siswa

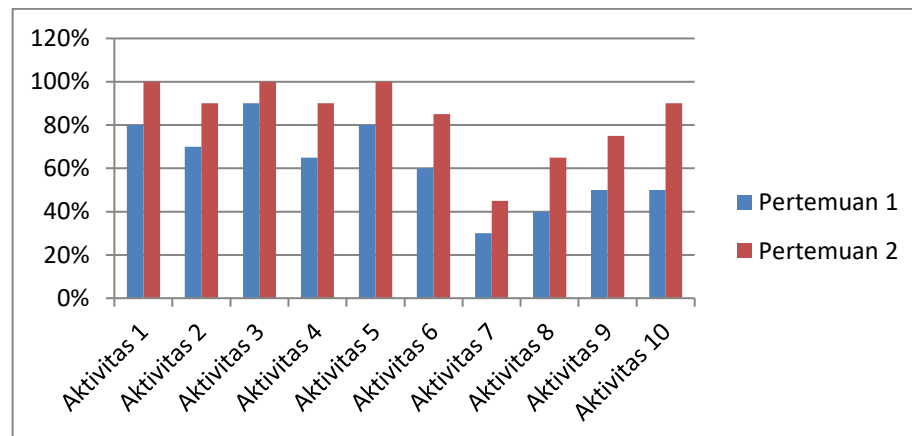
No	Aktivitas Belajar Siswa	Frekuensi		Persen %	
		Pertemuan 1 (pre test) konvensional	Pertemuan 2 (post test) canva	Pertemuan 1 (pre test) konvensional	Pertemuan 2 (post test) canva
1	Siswa aktif memperhatikan guru menjelaskan menggunakan media canva	16	20	80	100
2	Siswa bersemangat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media aplikasi canva	14	18	70	90
3	Siswa aktif dalam mengerjakan tugas	18	20	90	100

4	Siswa aktif bekerja sama dengan baik	13	18	65	90
5	Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan baik	16	20	80	100
6	Siswa dapat menyelesaikan tugas tepat waktu	12	17	60	85
7	Siswa dapat memberikan pertanyaan	6	9	30	45
8	Siswa dapat memberikan tanggapan	8	13	40	65
9	Siswa mampu menjawab dan menanggapi pertanyaan	10	15	50	75
10	Siswa mampu memberikan kesimpulan	12	18	60	90

(Sumber: Data Primer Penelitian)

Berdasarkan hasil analisis data dari aktivitas siswa menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama rata-rata presentase aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan yaitu sebesar 62,5% atau termasuk dalam kategori baik sedangkan rata-rata presentase pada pertemuan kedua sebesar 84% atau termasuk dalam kategori sangat baik atau berada pada rentang nilai 81% - 100%.

Adapun diagram batang hasil distribusi aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 1. sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Presentase Hasil Aktivitas Belajar Siswa

Pada gambar 1. menunjukkan presentase aktivitas siswa dalam menggunakan aplikasi canva dimana pada pertemuan pertama aktivitas siswa masih kurang dan mengalami peningkatan aktivitas pembelajaran pada pertemuan kedua.

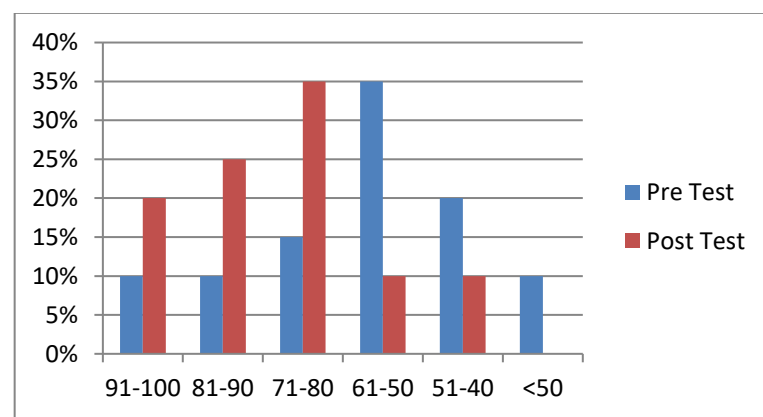
Tabel 2. Hasil Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva

No	Nilai	Pre Test			Post Test		
		Jumlah	Persentase	Ketuntasan	Jumlah	Persentase	Ketuntasan
1	91 – 100	2	10 %	Tuntas	4	20 %	Tuntas
2	81 – 90	2	10 %	Tuntas	5	25 %	Tuntas
3	71 – 80	3	15 %	Tuntas	7	35 %	Tuntas

4	61 – 50	7	35 %	Belum tuntas	2	10 %	Belum tuntas
5	51 – 40	4	20 %	Belum tuntas	2	10 %	Belum tuntas
6	<50	2	10 %	Belum tuntas	0	0 %	Belum tuntas
Jumlah		20	100%			100%	

(Sumber: Data Primer Penelitian)

Berdasarkan hasil penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada Tabel 2. menunjukkan bahwa adanya peningkatan penilaian pembelajaran siswa dari sebelum (*Pre test*) menjadi sesudah (*Post test*) menggunakan aplikasi canva. Adapun diagram batang hasil penilaian pembelajaran siswa dalam menggunakan aplikasi canva dapat dilihat pada Gambar 2. sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Penilaian Pembelajaran Siswa

2. Pembahasan

Berdasarkan perolehan dari hasil penelitian efektivitas media pembelajaran canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di madrasah DDI Kalukuang dinyatakan telah memberikan dampak yang baik, hal ini dapat dilihat dari hasil aktivitas belajar siswa dimana pada aktivitas pertama *post test* terdapat 16 siswa yang aktif sedangkan pada pertemuan kedua setelah perlakuan meningkat menjadi 20 siswa yang aktif hal ini disebabkan pada pertemuan pertama guru masih menerapkan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah dan tanya jawab sebagai observasi awal untuk melihat perbandingan hasil evaluasi pembelajaran dan perolehan hasilnya menunjukkan siswa tidak terlalu aktif memperhatikan guru menjelaskan sedangkan pada pertemuan kedua telah menerapkan media pembelajaran aplikasi canva pada kegiatan belajar mengajar melalui materi keseimbangan ekosistem dan hasil akhirnya dapat membuat siswa lebih aktif dan bersemangat memperhatikan kegiatan belajar di kelas serta mengalami peningkatan aktivitas belajar siswa.

Hasil ini didukung oleh penelitian Wulandari (2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran aplikasi canva memberikan dampak efektif bagi guru dan siswa dimana dapat membantu siswa tertarik memahami pembelajaran IPA serta meningkatkan motivasi belajar langsung menggunakan aplikasi canva, sedangkan bagi guru media canva sangat mudah untuk digunakan bahkan untuk pemula yang belum pernah mendesain, memudahkan guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan jiwa kreatifitas guru dalam membuat desain materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Sedangkan berdasarkan hasil persentase aktivitas belajar siswa menggunakan media aplikasi canva secara rata-rata dari nilai keseluruhan aktivitas belajar menunjukkan pada hasil *pre test* atau sebelum perlakuan terdapat 62,5% dan terdapat 84% setelah perlakuan atau *post*

test, hasil tersebut menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dari sebelum menggunakan media pembelajaran sampai setelah menggunakan media pembelajaran dan memberikan dampak positif dan efektif bagi guru dan siswa. Hasil ini senada dengan hasil penelitian oleh Mila (2021) menjelaskan bahwa terjadi peningkatan persentase respon mahasiswa setelah pemberian perlakuan menggunakan media pembelajaran canva dengan rata-rata persentase skor 73,8% atau termasuk kriteria baik hal ini terjadi karena media canva memiliki fitur yang mudah dipahami sehingga siapapun bisa mendesain materi pembelajaran secara menarik.

Berdasarkan hasil penilaian pembelajaran pada Tabel 2. menjelaskan bahwa pada *pre test* atau sebelum perlakuan terdapat sebanyak 13 siswa yang hasil penilaiannya belum mencapai ketuntasan pembelajaran dimana kriteria ketuntasan mengajar (KKM) sebesar 70, dan terdapat sebanyak 7 siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan mengajar hal ini disebabkan karena materi IPA yang diajarkan pada materi keseimbangan ekosistem masih menggunakan metode dan strategi pembelajaran konvensional dimana guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak menggabungkan dengan media pembelajaran interaktif lainnya sehingga siswa mudah merasa bosan, tidak aktif dan lebih banyak bermain.

Hal ini sejalan dengan penelitian Sulistiowati (2023) yang menjelaskan bahwa terdapat 59% siswa yang belum tuntas pada awal pembelajaran *pre test* atau sebelum perlakuan hal ini disebabkan karena masih dalam tahap observasi untuk membandingkan hasil pembelajaran siswa dimana guru menyampaikan materi-materi pembelajaran secara konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran kurang optimal, kurang berminat dan kurang motivasi dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Senada dengan Mila (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran yang diajarkan secara konvensional atau menggunakan metode ceramah memiliki beberapa kekurangan salah satunya siswa tidak begitu aktif di kelas lebih banyak bermain sendiri, mengajak berbicara teman sebangkunya, dan sering izin keluar kelas.

Sedangkan pada *post test* Tabel 2. atau sesudah perlakuan atau setelah menggunakan aplikasi canva terdapat 4 orang siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan mengajar (KKM) yaitu sebesar 70 dan sebanyak 16 siswa yang telah memenuhi nilai ketuntasan pembelajaran jika dibandingkan dengan hasil penilaian *pre test* maka hasil pada *post test* telah mengalami peningkatan ketuntasan pembelajaran hal ini disebabkan karena pada *post test* menggunakan media aplikasi canva dimana aplikasi canva memiliki banyak keuntungan dari pada metode pembelajaran konvensional yang telah diterapkan pada *pre test*. Beberapa keuntungan dari media pembelajaran canva diantaranya mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, siswa lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar, siswa lebih aktif di kelas, meningkatkan motivasi siswa, mudah dipahami karena menarik, dan mampu meningkatkan hasil pembelajaran siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian Sulistioawati (2023) yang menjelaskan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva yaitu sebesar 43% sebelum dan 92% setelah perlakuan, peningkatan ini terjadi karena media pembelajaran canva siswa mendapatkan kemudahan dalam menyerap materi pembelajaran dimana siswa lebih aktif memperhatikan guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini juga serupa dengan Arsyad (2017) yang menjelaskan bahwa hasil belajar yang tercapai telah membuktikan bahwa tujuan pembelajaran telah berjalan dengan baik salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang baik untuk materi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas telah menerangkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu, hasil aktivitas belajar siswa dan hasil

Copyright (c) 2024 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

penilaian pembelajaran siswa menyebutkan bahwa media pembelajaran canva layak diterapkan dalam proses pembelajaran selain itu pemilihan materi dan sub materi berpengaruh terhadap keberhasilan dari kegiatan belajar mengajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang berjudul efektivitas media pembelajaran canva terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas VII madrasah ddi kalukuang maka dapat diberi suatu kesimpulan bahwa hasil penelitian dari aktivitas siswa dan hasil akhir pembelajaran siswa memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan juga hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai distribusi aktivitas belajar siswa dimana setelah *post test* atau setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran canva mengalami peningkatan sebesar 84% dari sebelumnya sebesar 62,5%, kemudian hasil belajar siswa pada *pre test* terdapat 7 siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan mengajar dan sebanyak 13 siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan mengajar, sedangkan pada *post test* atau setelah perlakuan menggunakan media canva terdapat 16 siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan mengajar dan sebanyak 4 siswa yang belum memenuhi. Berdasarkan uraian perolehan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi canva efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran IPA di MI DDI Kalukuang. Adapun penelitian ini diharapkan menjadi salah satu solusi dalam pembelajaran IPA kedepannya dengan mengutamakan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cindy. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol.8, No.2, Mei 2023. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/525>
- Daryanto.(2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Masitoh, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Di Sma Srijaya Negara Palembang. *Thesis Online Universitas Sriwijaya*. <https://repository.unsri.ac.id/59073/>
- Mila, Nut., Nuralamsyah., & Andi (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional dan Pengabdian Inovatif pada Masa Pandemi Covid-19*. Vol.1, No.1 <https://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/132>
- Nur, R., Irmawati, Thahir., & Akram. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran Ipa. *Journal of Education and Counselling* Vol. 1 No. 2. <https://asianpublisher.id/journal/index.php/compass/article/view/301>
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran Ipa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, Vol 1 No. 10,. <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266/189>.
- Sulistiyowati, Fajrie.N, & Surahmi. (2023). Efektivitas Media Canva terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Bakaran Wetan 03 Pati. *Journal on Education* Volume 05, No. 02, Maret-April 2023. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1351>
- Sugiyono (2011) Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.
- Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wulandari, T., Adam. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. Vol 2, No.1. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia/article/view/245>