

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “RAHASIA TUMBUHAN” BERBANTUAN CANVA PADA PEMAHAMAN KONSEP FOTOSINTESIS SISWA KELAS IV TINGKAT SEKOLAH DASAR**

Venta Putri Ariyan<sup>1</sup>, Puji Winarti<sup>2</sup>, Ridha Sarwono<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman

Guppi, Semarang

E-mail: [\\*ventaariyan@gmail.com](mailto:*ventaariyan@gmail.com)<sup>1</sup>

### **ABSTRAK**

Pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya materi fotosintesis, masih didominasi metode konvensional sehingga siswa kesulitan memahami konsep abstrak yang disajikan. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada materi fotosintesis serta bagaimana validitas dan kepraktisan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respon siswa dan guru pada uji coba terbatas. Hasil validasi ahli media memperoleh skor 84,6 kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor 93,75 kategori sangat valid. Hasil uji coba kepraktisan menunjukkan nilai 87,2 dari respon siswa dan 95 dari respon guru kategori sangat praktis. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif “Rahasia Tumbuhan” berbantuan Canva layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada materi fotosintesis siswa kelas IV sekolah dasar.

### **Kata kunci**

**Media interaktif, Canva, Fotosintesis**

### **ABSTRACT**

*Science learning in elementary schools, especially photosynthesis, is still dominated by conventional methods, making it difficult for students to understand the abstract concepts presented. The problem formulation of this research is how to develop interactive learning media assisted by Canva on photosynthesis material and how the validity and practicality of the media. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. Data collection techniques were carried out through validation questionnaires from media experts and material experts, as well as student and teacher response questionnaires in a limited trial. The results of the media expert validation obtained a score of 84.6 in the very valid category, while the material expert validation obtained a score of 93.75 in the very valid category. The results of the practicality trial showed a score of 87.2 from student responses and 95 from teacher responses in the very practical category. In conclusion, the interactive learning media "Plant Secrets" assisted by Canva is feasible and practical to be used as a learning medium for photosynthesis material for fourth-grade elementary school students.*

### **Keywords**

**Interactive media, Canva, Photosynthesis**

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah kebutuhan yang harus dilaksanakan oleh setiap individu dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, akhlak, keterampilan, dan kepribadian seseorang (Agus, 2024:1). Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa Pembelajaran di sekolah dilakukan secara interaktif, menarik, menantang, dan menyenangkan. Sehingga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, inisiatif, dan kemandirian. Proses pembelajaran juga disesuaikan dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa. Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengombinasikan pemanfaatan teknologi dengan metode pembelajaran kolaboratif guna mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar (Damayanti & Nuzuli, 2023:212). Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan, guru membutuhkan alat peraga atau media untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat menyampaikan informasi melalui berbagai jalur, serta mampu membangkitkan pikiran, emosi, dan minat siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif (Ani Daniyati *et al.*, 2023:285).

Perkembangan modern dan teknologi yang semakin canggih dan serba digital saat ini, memberi pengaruh di dunia pendidikan khususnya pada pola interaksi guru dengan siswa (Junaidi, 2019:470). Hal ini menjadi permasalahan umum terkait penggunaan media pembelajaran, karena mayoritas guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional. Pada pembelajaran kontekstual, keterbatasan dalam mengajak siswa terlibat langsung membuat pembelajaran menjadi kurang optimal, terutama konsep-konsep yang kompleks dan bersifat abstrak yang dapat lebih mudah dipahami jika menggunakan media yang lebih interaktif dan visual.

Salah satu komponen IPA yang perlu dibelajarkan dengan menggunakan media interaktif adalah fotosintesis. Fotosintesis merupakan materi yang memiliki konsep abstrak dan kompleks, selain itu juga erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menjembatani konsep-konsep abstrak pada materi tersebut dengan permasalahan yang ada di sekitar siswa. Syachruroji *et al.*, (2023) menemukan bahwa guru masih banyak yang tidak memanfaatkan media, dan bahkan ada juga yang tidak membuat alat pembelajaran untuk digunakan dalam mengajar di kelas pada materi fotosintesis. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Hasibuan (2017) yang menemukan fakta bahwa penggunaan metode mengajar pada materi fotosintesis masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah, hal ini karena penguasaan akan media untuk materi fotosintesis masih sangat rendah.

Pembelajaran yang interaktif, dapat dibuat menggunakan aplikasi Canva. Menurut Rahmatullah, dkk (2020:320) Canva merupakan aplikasi berbasis *online* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran. Dengan fitur presentasi interaktif, Canva memungkinkan penyusunan desain yang menarik untuk menyajikan materi pada media, yang mana interaktifitas yang dapat dibuat yaitu tidak hanya menampilkan materi fotosintesis, melainkan juga menyajikan video, lagu, dan kuis interaktif yang dapat memberikan umpan balik antara siswa, guru, dan media sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan media pembelajaran, sementara guru

berperan memfasilitasi, memantau, serta menyesuaikan penggunaan media sesuai kebutuhan.

Dari permasalahan tersebut, dibuat sebuah pengembangan media yang bersifat interaktif dan digital. Dengan pengembangan media Rahasia Tumbuhan, berpotensi untuk memecahkan permasalahan tersebut. media Rahasia Tumbuhan merupakan media pembelajaran interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi Canva yang mana menggambarkan proses fotosintesis yang memang tidak terlihat secara langsung sehingga terasa seperti 'rahasia' yang diungkapkan melalui pembelajaran. Produk media ini berupa *slide* interaktif yang berisi materi, pengertian, video pembelajaran, lagu, dan kuis interaktif.

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau R & D (*Research and Development*). Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dikarenakan model tersebut merupakan salah satu model pengembangan yang sederhana namun implementasinya sistematis dimana setiap tahapnya dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan dapat menjadi produk yang valid. Model ADDIE terdiri dari lima langkah berdasarkan akronimnya, yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*) (Branch, 2010:2). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah angket. Angket digunakan untuk mengukur indikator produk, yang berkaitan dengan isi bahan pembelajaran dalam produk, tampilan produk, dan kualitas kepraktisan media rahasia tumbuhan melalui respon siswa dan respon guru terhadap media pembelajaran setelah diujicobakan.

Teknik analisis data menggunakan uji validitas dan uji kepraktisan. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan media rahasia tumbuhan berdasarkan penilaian oleh ahli media dan ahli materi, dengan aspek penilaian meliputi: aspek tampilan, aspek tulisan, aspek suara, kemudahan penggunaan, kesesuaian media dengan pembelajaran, kelayakan isi media rahasia tumbuhan, penyajian media rahasia tumbuhan, serta aspek bahasa yang digunakan dalam media rahasia tumbuhan. Data yang diperoleh akan di hitung dengan rumus berikut:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

f = Perolehan skor

N = Skor maksimum

Setelah dihitung menggunakan rumus diatas, maka akan didapatkan kriteria kevalidan sebagai berikut.

**Tabel 1. Kriteria kevalidan media**

| Nilai Validasi | Kategori                     |
|----------------|------------------------------|
| 81-100         | Sangat Valid / Sangat Tinggi |
| 61-80          | Valid / Tinggi               |

|       |                             |
|-------|-----------------------------|
| 41-60 | Cukup Valid / Cukup Tinggi  |
| 21-40 | Kurang Valid / Rendah       |
| 0-20  | Tidak Valid / Rendah Sekali |

Sumber: (Dewi *et al.*, 2021:97)

Teknik analisis uji kepraktisan, bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media rahasia tumbuhan dapat digunakan berdasarkan tanggapan siswa dan guru setelah diujicobakan dalam kelompok terbatas. Untuk kepraktisan didapatkan dari tiga aspek yang telah diteliti, yaitu dilihat dari aspek kemudahan penggunaan media, kejelasan media, dan manfaat media (Sujianto dalam Monita Diah Oktariandi, 2020:702). Data uji kepraktisan dalam penelitian ini diperoleh dari dua subjek penelitian, yaitu guru dan siswa. Analisis terhadap kepraktisan produk melalui instrumen angket dapat dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Akbar dan Sriwiyana dalam Kumalasani, 2018):

$$Vp = \frac{TSEp}{S_{max}} \times 100$$

Keterangan:

Vp = Validitas kepraktisan

TSEp = Total skor empirik kepraktisan

S max = Skor maksimal yang diharapkan

Penentuan kriteria kepraktisan dan revisi produk berdasarkan angket respon siswa dan guru, didasarkan pada tabel kriteria penilaian kepraktisan berikut:

**Tabel 2. Kriteria kepraktisan media**

| Kriteria      | Kategori       | Keterangan                          |
|---------------|----------------|-------------------------------------|
| 75,01 - 100   | Sangat Praktis | Dapat digunakan tanpa revisi        |
| 50,01 - 75,00 | Praktis        | Dapat digunakan dengan revisi kecil |
| 25,01 - 50,00 | Kurang Praktis | Disarankan untuk tidak dipergunakan |
| 00,00 - 25,00 | Tidak Praktis  | Tidak dapat digunakan               |

Sumber: Akbar dalam Kumalasani, 2018

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, *development* (pengembangan), implementasi, dan evaluasi. Berikut merupakan penjelasan mengenai masing-masing tahapan pengembangan berdasarkan model ADDIE:

#### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Terdapat dua tahap analisis, yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Tahap pertama adalah analisis kinerja, yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan berbagai permasalahan yang terjadi di sekolah, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pada materi fotosintesis. Pada tahap ini ditemukan masalah yaitu media pembelajaran pada materi fotosintesis yang digunakan di sekolah selama ini masih konvensional dan kurang interaktif, siswa juga

cepat merasa bosan pada pembelajaran karena kurangnya inovasi media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan teknologi terkini. Selain masalah tersebut diketahui juga potensi yaitu sebagian sekolah saat ini sudah memiliki fasilitas berupa proyektor dan koneksi *wifi* yang dapat dioptimalkan untuk mendukung pembelajaran. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan, yaitu proses untuk mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang dibutuhkan siswa guna menunjang peningkatan pemahaman konsep pada materi yang dipelajari. Berdasarkan berbagai sumber referensi yang ditemukan, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bernama Rahasia Tumbuhan menggunakan platform Canva yang memuat unsur teks, gambar, video, lagu, dan kuis interaktif.

#### b. Tahap Desain (*Design*)

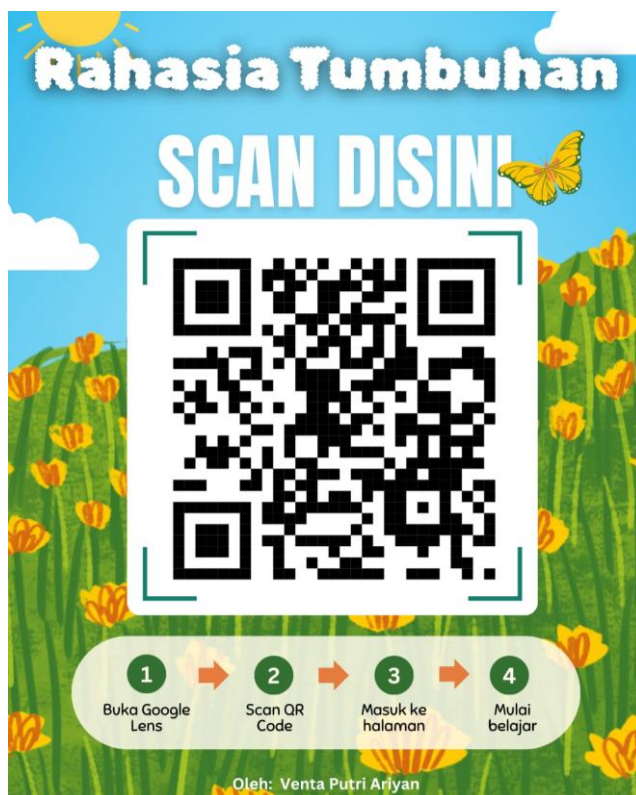
Pada tahap desain, berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya, dibuat rancangan konten dan alur penyajian materi fotosintesis, dengan memperhatikan segi desain, segi materi, dan segi bahasa yang digunakan. Selanjutnya, yaitu merancang konsep produk dengan merancang diagram alur (*flowchart*) yang digunakan sebagai ilustrasi pada tahapan kerja media.

#### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva, berdasarkan rancangan diagram alur (*flowchart*). Aplikasi Canva digunakan sebagai alat untuk membuat sekaligus sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut merupakan tampilan media pembelajaran interaktif Rahasia Tumbuhan yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.

**Tabel 3. Tampilan media Rahasia Tumbuhan**

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |



**Gambar 1. Barcode akses media**

Hasil pengembangan tersebut kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memenuhi kriteria valid dan revisi berdasarkan saran dari ahli. Validator ahli media oleh Bapak Muhammad., S. Pd, M. Pd. selaku dosen PGSD FKIP UNDARIS. Hasil validasi oleh ahli media setelah dihitung dengan rumus nilai validitas, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil validasi ahli media**

| No            | Aspek     | Skor      | Nilai Validasi | Kategori            |
|---------------|-----------|-----------|----------------|---------------------|
| 1.            | Tampilan  | 14        | 87,5           | Sangat valid        |
| 2.            | Tulisan   | 9         | 75             | Valid               |
| 3.            | Bahasa    | 8         | 100            | Sangat valid        |
| 4.            | Suara     | 6         | 75             | Valid               |
| 5.            | Kemudahan | 7         | 87,5           | Sangat valid        |
| <b>Jumlah</b> |           | <b>44</b> | <b>84,6</b>    | <b>Sangat valid</b> |

Nilai hasil validasi ahli media tersebut mendapatkan nilai 84,6 sehingga dapat dikatakan “sangat valid” karena berada pada rentang nilai 81-100, dengan saran dan masukan dari ahli materi yaitu memperkaya materi di dalam media Rahasia Tumbuhan. Dari saran tersebut, kemudian ditambahkan materi mengenai manfaat fotosintesis.

Setelah dilakukan validasi kepada ahli media, produk juga divalidasi kepada ahli materi. Validator ahli materi yaitu Ibu Siti Laelatul Wakhidah., S.Pd. selaku guru di MIN 1 Semarang. Hasil validasi oleh ahli materi setelah dihitung dengan rumus nilai validitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:



**Tabel 5. Hasil validasi ahli materi**

| No            | Aspek                                | Skor      | Nilai Validasi | Kategori            |
|---------------|--------------------------------------|-----------|----------------|---------------------|
| 1.            | Kesesuaian media dengan pembelajaran | 11        | 91,6           | Sangat valid        |
| 2.            | Kelayakan isi media                  | 16        | 100            | Sangat valid        |
| 3.            | Penyajian media                      | 11        | 91,6           | Sangat valid        |
| 4.            | Bahasa                               | 7         | 87,5           | Sangat valid        |
| <b>Jumlah</b> |                                      | <b>45</b> | <b>93,75</b>   | <b>Sangat valid</b> |

Nilai hasil validasi ahli materi tersebut mendapatkan nilai 93,75 sehingga dapat dikatakan “sangat valid” karena berada pada rentang nilai 81-100. Dengan saran perbaikan dari ahli materi yaitu menambahkan pertanyaan pemantik pada awal video pembelajaran serta mengganti soal dan jawaban pada quiz nomor tiga.

**d. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi, yaitu mengujicobakan produk secara terbatas untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk media. Ujicoba secara terbatas dilakukan kepada 27 siswa dari jumlah populasi 110 siswa dan 1 guru kelas IV A MIN 1 Semarang.

1) Hasil Respon Siswa Terhadap Kepraktisan Produk

Data hasil ujicoba produk, diperoleh berdasarkan hasil lembar angket yang diberikan oleh siswa setelah produk diujicobakan. Data hasil angket respon siswa setelah dihitung dengan rumus validitas kepraktisan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil angket respon siswa**

| No            | Aspek                      | Skor        | Nilai Kepraktisan | Kategori              |
|---------------|----------------------------|-------------|-------------------|-----------------------|
| 1.            | Kemudahan penggunaan media | 178         | 82,4              | Sangat praktis        |
| 2.            | Kejelasan media            | 280         | 86,4              | Sangat praktis        |
| 3.            | Manfaat media              | 578         | 89,1              | Sangat praktis        |
| <b>Jumlah</b> |                            | <b>1036</b> | <b>87,2</b>       | <b>Sangat Praktis</b> |

Hasil angket respon siswa setelah produk diujicobakan kepada 27 siswa, mendapatkan nilai kepraktisan sebanyak 87,2 sehingga dikatakan “sangat praktis” karena berada pada rentang nilai 75,01-100.

2) Hasil Respon Guru Terhadap Kepraktisan Produk Setelah Diujicobakan

Data mengenai respon guru, diperoleh berdasarkan lembar angket setelah produk diujicobakan. Data hasil angket respon guru setelah dihitung dengan rumus validitas kepraktisan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Hasil angket respon guru**

| No            | Aspek                      | Skor      | Nilai Kepraktisan | Kategori              |
|---------------|----------------------------|-----------|-------------------|-----------------------|
| 1.            | Kemudahan penggunaan media | 15        | 93,5              | Sangat praktis        |
| 2.            | Kejelasan media            | 23        | 95,8              | Sangat praktis        |
| 3.            | Manfaat media              | 19        | 95                | Sangat praktis        |
| <b>Jumlah</b> |                            | <b>57</b> | <b>95</b>         | <b>Sangat Praktis</b> |

Hasil angket respon guru setelah produk diujicobakan mendapatkan nilai kepraktisan sebanyak 95, sehingga dapat dikatakan “sangat praktis” karena berada pada rentang nilai 75,01-100.

**e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi dilakukan secara sistematis, yaitu melakukan evaluasi pada setiap tahapan. Evaluasi dalam penelitian ini dilakukan pada tahap validasi dari ahli, berdasarkan saran dan masukan dari ahli. Karena produk telah mendapatkan nilai kepraktisan dalam kategori sangat praktis setelah diujicobakan secara terbatas, maka produk dapat digunakan tanpa revisi.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa perancangan produk terdapat lima tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE, dari tahapan pengembangan tersebut menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif bernama Rahasia Tumbuhan yang terdapat tujuan pembelajaran, video, materi, lagu fotosintesis, dan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi fotosintesis.

Media Rahasia Tumbuhan yang dikembangkan pada materi fotosintesis untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil keseluruhan penilaian ahli media yaitu 84,6 dengan kategori sangat valid, dan hasil keseluruhan penilaian ahli materi yaitu 93,5 dengan kategori sangat valid.

Media Rahasia Tumbuhan yang dikembangkan untuk materi fotosintesis kelas IV Sekolah Dasar praktis digunakan untuk siswa, berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru setelah diujicobakan pada 27 siswa dan satu guru kelas. Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh nilai kepraktisan sebanyak 87,2 dengan kategori sangat praktis, sedangkan berdasarkan hasil angket respon guru, diperoleh nilai kepraktisan sebanyak 95 dengan kategori sangat praktis.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Damayanti, D., & Nuzuli, A. K. (2023). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Teknologi Komunikasi Dalam Pengajaran Metode Pendidikan Tradisional Di Sekolah Dasar. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(1), 208–219. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i1.130>
- Dewi, D. A., Mulyana, A., Ulfa, K., Riswanda, J., Handayani, T., Wicaksono, A., Engga Maretha, D., Sariwulan, M., Putri Anggun, D., Fuadiyah, D., Rahmawati, D., & Destiansari, E. (2021). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Jaringan Hewan Kelas Xi Di Sma. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2021*, 94–103.
- Hasibuan, Vivi Uvaira. (2017). Analisis Kesulitan Guru Membelajarkan Materi Fotosintesis di Kelas V SD. *Jurnal Pigur*. 2(1), 153-165,
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat*



- Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.  
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11.  
<https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Monita Diah Oktariandi, N. K. (2020). Kepraktisan Dan Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Elektronika Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 699–705.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Syachrurroji, A., Andriana, E., & Pinalar, I. K. (2023). Pengembangan Media Kotak Proses Fotosintesis Berbasis Hots Pada Materi Fotosintesis Terhadap IPA Kelas IV SDN Unyur. *Jurnal Sinektik*, 5(2), 96–102. <https://doi.org/10.33061/js.v5i2.7525>.