

Pengembangan Media *Audio Visual* Berorientasi *Problem Solving* Pada Pembelajaran Soal Cerita Geometri Di SD

Indah Lestari¹, Sukmawarti²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author : ✉ lestariindah4219@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran media audio visual yang berorientasi *problem solving* pada pembelajaran penyelesaian soal cerita geometri di tingkat sekolah dasar (SD) khusus kelas V sehingga menghasilkan video pembelajaran yang layak digunakan selama pembelajaran. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan model 4-D (*four D*), dimana model ini terdiri dari empat tahapan utama mulai dari pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket atau kuesioner. Hasil penelitian ahli media dan ahli materi terhadap media sangat baik dan layak untuk digunakan, dan hasil respond guru terhadap media audio visual guru sudah menganggap bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk digunakan karena telah mencakup semua aspek yang dibutuhkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Berdasarkan hasil uji kelayakan media yang dilakukan melalui proses validasi dari para ahli media dan ahli materi yang kompeten dibidangnya, didapatkan hasil bahwa media yang sudah dirancang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa ditingkat sekolah dasar karena telah memenuhi semua aspek penilaian dalam pencapaian tujuan pembelajaran nantinya.

Keywords

Media Audio Visual, Problem Solving, Soal Cerita Geometri

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini banyak tantangan yang harus dihadapi khususnya dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, para ahli pendidikan dan pemerintah perlu mengantisipasi dan proaktif dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten. Dengan adanya pendidikan juga membantu seseorang untuk meningkatkan kualitas hidupnya, karena tujuan pendidikan adalah memanusiakan manusia, mendewasakan dan mengubah perilaku menjadi lebih baik. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya sendiri, masyarakat dan negara”.

Salah satu ciri manusia yang bermartabat yang ingin dicapai melalui proses pendidikan adalah manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini sejalan dengan pendapat An-Nahlawi (2014:38) yang menyatakan bahwa, pendidikan dalam perspektif Islam merupakan penataan individual dan sosial yang dapat menyebabkan ketaatan pada Islam dan menerapkannya secara sempurna di dalam kehidupan sendiri ataupun masyarakat luas.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang mempunyai tanggung jawab besar untuk mencapai tujuan sebagaimana yang telah dipaparkan di atas. Sebab di lingkungan sekolahlah dikembangkan norma-norma yang berlaku untuk mengatur kedudukan dan peranan seseorang sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai nantinya. Dalam Islam juga dijelaskan bahwa tujuan pendidikan memiliki jangkauan lebih luas yaitu tidak hanya membekali peserta didik dengan kompetensi keduniaan saja, tetapi juga membekali peserta didik untuk mampu menghadapi kehidupan yang lebih kekal nantinya yaitu kehidupan akhirat.

Sekolah dasar merupakan tempat yang memberikan pendidikan dasar yang menyelenggarakan proses pemberian ilmu pengetahuan dan karakter kepada siswa. Pengetahuan tersebut akan menjadi dasar atau IDanasan untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik yang dimiliki pada jenjang pendidikan selanjutnya. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab X Pasal 37 Ayat 1 menjelaskan bahwa kurikulum pendidikan pada jenjang sekolah dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, matematika, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan serta muatan lokal.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib ada pada jenjang sekolah dasar. Melalui pembelajaran matematika peserta didik dapat mengembangkan kemampuan matematisnya yang terdiri dari kemampuan untuk memecahkan masalah, kemampuan melakukan penalaran, kemampuan untuk berkomunikasi, kemampuan untuk membuat koneksi serta kemampuan untuk representasi. Sehingga pembelajaran matematika sangat perlu untuk diterapkan kepada peserta didik yang bertujuan untuk mampu mengasah kemampuan peserta didik baik dalam jenjang sekolah dasar maupun jenjang sekolah menengah. Selain itu, matematika juga merupakan ilmu yang bisa didapatkan melalui proses berpikir secara rasional, karena logika menjadi sebagai dasar terbentuknya matematika.

Pemecahan masalah dalam mata pelajaran matematika merupakan suatu proses dimana peserta didik akan dihadapkan pada konsep, keterampilan dan proses matematika untuk memecahkan masalah matematika. Berdasarkan *Programme For International Student Assessment (PIS)*, tahun 2020 pelajar Indonesia mendapatkan skor yang tergolong rendah sebesar 396, skor ini tidak jauh beda dari skor PISA pelajar Indonesia pada tahun 2015, yang kemudian ditahun berikutnya hingga tahun 2019 terus mengalami penurunan. Menurut Doni Koesoema selaku pengamat pendidikan menjelaskan bahwa rendahnya kemampuan matematika pelajar Indonesia disebabkan karena banyak faktor mulai dari faktor guru, sistem kurikulum, dukungan orang tua serta masyarakat. Dimana paradigma pelajar mengenai pembelajaran matematika sebagai pembelajaran yang menakutkan sehingga membuat pelajaran tersebut menjadi tidak menyenangkan (Fathurrohman, 2020). Hal ini dikarenakan para siswa sudah menganggap bahwa matematika itu sulit dan rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung-menghitung. menganggap bahwa matematika itu sulit dan rumit karena selalu berhubungan dengan angka, rumus dan hitung-menghitung.. Mereka pun tidak berniat untuk mempelajarinya, kecuali karena tuntutan materi. Pemikiran awal seseorang yang seperti itu jelas akan mempengaruhi penguasaan matematika seseorang karena sebelumnya sudah ada rasa takut tidak bisa memahami pelajaran matematika dan malas.

Pemecahan masalah matematika salah satunya bisa diwujudkan dalam bentuk soal cerita. Pemberian soal cerita dalam mata pelajaran matematika dimaksudkan untuk memperkenalkan kepada peserta didik mengenai manfaat dari pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari, serta untuk melatih kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika dalam kehidupan sehari-harinya. Selain itu, metode ini juga dapat menumbuhkan rasa senang peserta didik untuk belajar matematika karena mereka akan dirangsang untuk menyadari akan pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Namun fenomena yang terjadi dalam dunia pendidikan yaitu masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan menyelesaikan tugas matematika terutama pada soal cerita, karena tingkat kesulitan soal cerita berbeda dengan tingkat kesulitan soal yang hanya berbentuk hitungan yang dapat dilakukan dengan komputasinya. Dimana penyelesaian soal cerita memerlukan tingkat pemahaman yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan penyelesaian soal berbentuk hitungan. Kemudian dalam pembelajaran bahan ajar yang digunakan hanya menggunakan buku cetak, sehingga siswa kurang

tertarik dalam proses pembelajaran dan kurang memahami apa yang dimaksud dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi penulis dengan melakukan wawancara bersama wali kelas V di SDN 105447 Nagori yaitu ibu Rahmawati, S.Pd menjelaskan bahwa setiap kali pembelajaran materi soal cerita terutama pada pembahasan geometri banyak peserta didik yang merasa kesulitan untuk memahami soal tersebut. Dalam pembelajaran matematika biasa saja mereka masih kesulitan, apalagi dalam penyelesaian soal berbentuk cerita. Biasanya untuk bisa memahami soal cerita tersebut peserta didik kadang memerlukan waktu yang cukup lama. Hal tersebut terjadi karena adanya anggapan bahwa pembelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga membuat peserta didik untuk malas berfikir. Selain itu, kesulitan yang dialami peserta didik terlihat dari masih banyaknya siswa yang hanya mendapatkan nilai sesuai stDandar KKM. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara penulis dengan beberapa siswa kelas V di SDN 105447 Nagori yang menyatakan bahwa mereka memang kesulitan untuk memahami soal yang diberikan guru ketika soal tersebut berbentuk cerita, tetapi mereka sudah mampu mengenal alur dari pemecahan masalah soal cerita tersebut yakni dengan menuliskan apa yang ditanyakan, apa yang diketahui, kemudian penyelesaian masalah, dan terakhir menyimpulkan jawabannya.

Adanya permasalahan terkait kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika berbentuk cerita seharusnya mendapatkan perhatian khusus dari guru, karena guru berperan penting dalam hal memberikan motivasi serta membimbing peserta didik untuk memecahkan masalah sehingga peserta didik mampu menyelesaikan soal cerita yang diberikan dan mampu mencari pemecahannya dengan baik, teliti, teratur serta tepat. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan membuat media pembelajaran yang mampu mengarahkan peserta didik lebih senang akan pelajaran matematika dan mudah untuk peserta didik mengerti. Salah satu jenis media yang dapat merangsang siswa adalah media audio visual karena peserta didik dapat menikmati sekaligus menyerap ilmu melalui media tersebut karena media visual dapat menghadirkan benda-benda, beberapa objek serta gerakan-gerakan tertentu sehingga imajinasi anak akan meningkat, dimana hal tersebut terkadang sulit untuk dilakukan secara langsung didalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi penulis dengan melakukan wawancara bersama wali kelas V di SDN 105447 Nagori yaitu ibu Rahmawati, S.Pd terkait media pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi soal cerita geometri menjelaskan bahwa

masih didominasi oleh guru dengan menggunakan media bahan ajar cetak. Hal ini juga sejalan dengan hasil wawancara penulis dengan beberapa siswa kelas V di SDN 105447 Nagori yang menyatakan bahwa guru selalu memberikan pembelajaran matematika pada materi soal cerita geometri menggunakan media bahan ajar cetak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran di SDN 105447 Nagori khususnya pada kelas V pada pembelajaran matematika materi soal cerita geometri masih kurang efektif karena masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pemaparan masalah serta penelitian terdahulu yang mendukung dapat dikatakan bahwa penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran harus dilakukan secara tepat sehingga keaktifan peserta didik dalam kelas juga dapat meningkat khususnya pada pembelajaran matematika yang sampai sekarang masih dipandang sebagai pembelajaran yang sulit.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research of development*) yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk (Sugiyono, 2013: 407). Adapun jenis model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D (*four D*). Model pengembangan 4-D (*four D*) dikembangkan oleh Thagarajan dkk, dimana model ini terdiri dari empat tahapan utama mulai dari pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Trianto, 2017: 82). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media *audio visual*, dalam hal membantu kelangsungan pembelajaran soal cerita materi geometri khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD).

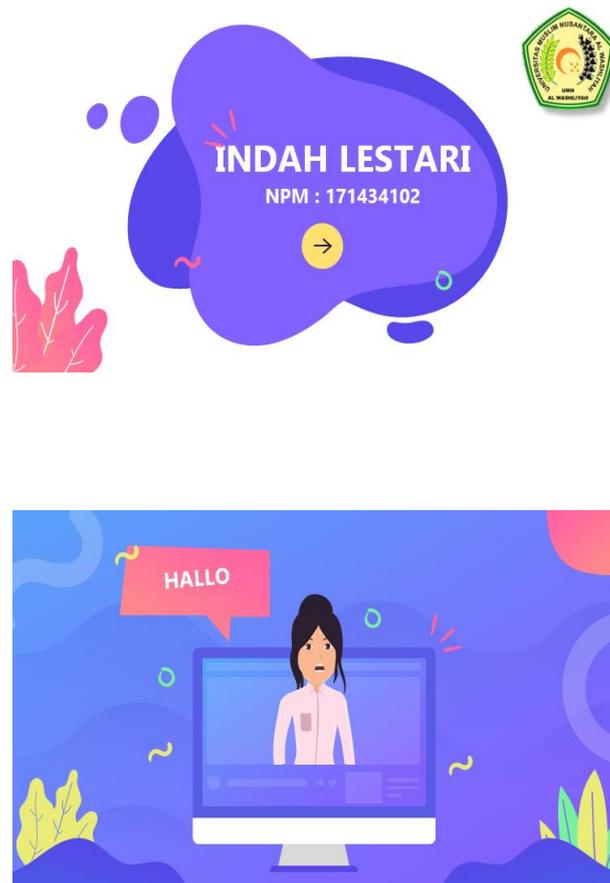
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Produk akhir merupakan hasil pengembangan atau pembuatan media yang bersifat final, yang nantinya akan didistribusikan para pengguna. Dalam hal ini produk akhir dari penelitian ini akan di distribusikan ke para guru matematika dan siswa kelas V ditingkat sekolah dasar, yang nantinya bisa digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Produk akhir pada media pembelajaran ini terdiri dari 4 (empat) halaman utama meliputi halaman pembuka, halaman utama, halaman evaluasi, dan halaman penutup. Untuk memperjelas hal yang dimaksudkan oleh penulis, berikut akan diuraikan hasil dari pengembangan pada tahap akhir tersebut.

a. Halaman pembuka

Halaman pembuka dalam pengembangan ini terdiri dari dua halaman yaitu halaman pertama yang memuat identitas pengembang media, dan logo Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, dan halaman kedua yang memuat intro sebelum masuk pada materi inti pembelajaran. Pada halaman ini secara visual disajikan animasi seorang anak yang sedang berbicara, sedangkan secara *audio* memberikan penjelasan mengenai pembelajaran apa yang akan dibahas. Berikut tampilan halaman pembuka yang dimaksudkan oleh penulis

Gambar 1.
Halaman Pembuka



b. Halaman utama

Halaman utama dalam pengembangan ini merupakan halaman yang berisi mengenai materi-materi pokok yang ada dalam media pembelajaran terkait bangun ruang meliputi pengertian bangun ruang, macam-macam bangun ruang, ciri-ciri kubus, dan contoh penyelesaian soal cerita bangun ruang.

1. Halaman pengertian bangun ruang

Pada halaman ini secara visual disajikan inti dari pengertian bangun ruang, serta animasi anak yang sedang berbicara. Sedangkan secara *audio* memberikan penjelasan mengenai pengertian dari bangun ruang. Berikut tampilan halaman yang dimaksudkan oleh penulis.

Gambar 2.
Halaman Pengertian Bangun Ruang



2. Halaman macam-macam bangun ruang

Pada halaman ini secara visual disajikan animasi macam-macam bangun ruang dasar. Sedangkan secara *audio* memberikan penjelasan mengenai macam-macam bangun ruang meliputi kubus, balok, tabung dan kerucut. Berikut tampilan halaman yang dimaksudkan oleh penulis.

Gambar 3.
Halaman Macam-Macam Bangun Ruang



3. Halaman ciri-ciri kubus

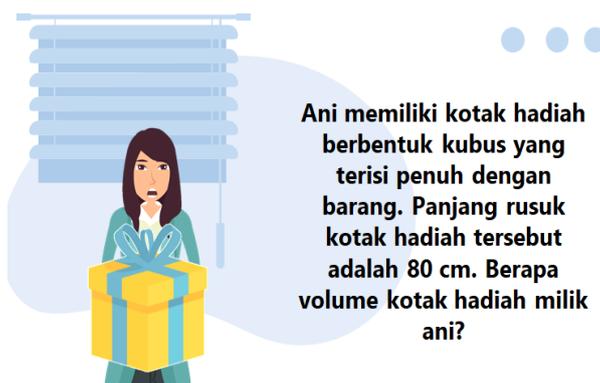
Pada halaman ini secara visual ciri-ciri kubus disajikan kedalam 3 halaman dengan desain yang sama tetapi penjelasan yang berbeda. Sedangkan secara *audio* memberikan penjelasan mengenai letak ciri-ciri bangun ruang pada kubus. Berikut tampilan halaman yang dimaksudkan oleh penulis.

Gambar 4.
Tampilan Halaman Ciri-Ciri Kubus



4. Halaman contoh penyelesaian soal cerita bangun ruang
Pada halaman ini secara visual disajikan tiga bentuk soal cerita kubus beserta cara penyelesaiannya, dan disertai contoh disajikan animasi bentuk bangun yang dimaksud. Sedangkan secara *audio* memberikan penjelasan mengenai pengertian cara menyelesaikan setiap soal secara bertahap. Berikut tampilan halaman yang dimaksudkan oleh penulis.

Gambar 5.
Halaman Contoh Soal 1



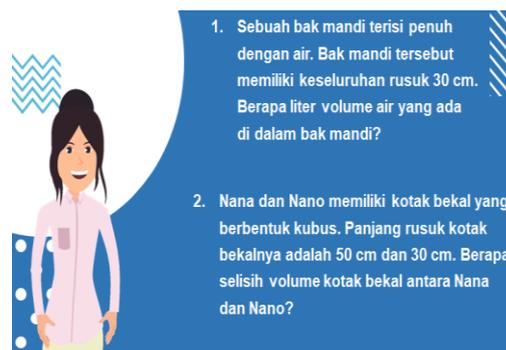
Gambar 6.
Halaman Contoh Soal 2



5. Halaman evaluasi

Halaman evaluasi dalam pengembangan ini merupakan halaman yang berisikan latihan soal untuk dikerjakan oleh para siswa, tujuannya agar mengetahui tingkat pemahaman para siswa setelah menyimak materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada halaman ini secara visual disajikan animasi seorang anak yang sedang berbicara, sedangkan secara *audio* memberikan penjelasan mengenai petunjuk penyelesaian soal. Berikut tampilan halaman evaluasi yang dimaksudkan oleh penulis.

Gambar 7.
Halaman Evaluasi



6. Halaman penutup

Halaman penutup dalam pengembangan ini merupakan halaman berakhirnya materi pembelajaran. Pada halaman ini secara visual disajikan animasi seorang anak yang sedang berbicara, sedangkan secara *audio* memberikan penjelasan mengenai akhir dari pembelajaran yang telah dibahas. Berikut tampilan halaman penutup yang dimaksudkan oleh penulis.

Gambar 8.
Halaman Penutup



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya terkait pengembangan media audio visual berorientasi *problem solving* pada pembelajaran soal cerita geometri di SD, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Proses pengembangan media audio visual berorientasi *problem solving* pada pembelajaran soal cerita geometri di SD menggunakan model pengembangan 4-D (*four D*), yang terdiri dari empat tahapan pengembangan meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Produk akhir yang dihasilkan berbentuk video berdurasi 10 menit 36 detik yang dipadukan dengan teks, gambar, dan audio.
- b. Berdasarkan hasil uji kelayakan media yang dilakukan melalui proses validasi dari para ahli media dan ahli materi yang kompeten dibidangnya, didapatkan hasil bahwa media yang sudah dirancang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa ditingkat sekolah dasar karena telah memenuhi semua aspek penilaian dalam pencapaian tujuan pembelajaran nantinya

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. 2017. *Pendidikan Matematika Di SD*. Jakarta: Depdiknas.
- An-Nahlawi, Abdurrahman. 2014. *Pendidikan Islam Di Rumah, Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Gema Insani Pers.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, and Basyiruddin Usman. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Depdiknas. 2013. *Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati., Dan Mujiono. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamah, Syaiful Bahri., Dan Aswan Zain. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahrurrozi., Dan Syukul Hamdi. 2017. *Model Pembelajaran Matematika*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Fathurrohman. 2020. "Kemampuan Matematika Pelajar Indonesia Masih Rendah." *www.fin.co.id*. (Diakses Pada 1 Februari 2021).
- Fauzyah, Syiva., Dkk. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Kompetensi Dasar Matematika Kelas V Di SD Negeri 1 Cimaragas." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol.4 (No.1): 799-815.
- Gulo, Walyu. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Hamzah. 2017. *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haryono, Didi. 2014. *Filsafat Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Hikmah, Nurul. 2017. "Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Pendas Mahakam*. Vol.2 (No.1): Hal.83-90.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Khasanudin, Muhamad., Dkk. 2020. "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V SD/Mi." *Journal Of Elementary Education*. Vol.3 (No.5): Hal.259-267.
- Kurniawati, Lia. 2017. *Pendekatan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Dalam Upaya Mengatasi Kesulitan-Kesulitan Siswa Pada Soal Cerita*. Jakarta: PIC UIN.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Markaban. 2016. *Model Pembelajaran Matematika Dengan Penemuan Terbimbing*. Yogyakarta: Depdiknas.

- Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Metematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maulana., Dkk. 2015. *Ragam Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Nazmi, Muhammad. 2017. "Penerapan Media Berbentuk Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan*. Vol.17 (1): 48-57.
- Pakpahan, Andrew Fernando., Dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Putri, Hafiziani Eka., Dkk. 2020. *Kemampuan-Kemampuan Matematis Dan Pengembangan Instrumennya*. Jawa Barat: UPI Sumedang Press.
- Raharjo, Marsudi. 2019. *Pembelajaran Soal Cerita Di SD*. Sleman: PPPTK.
- Rahmiati., Dan Didi Pianda. 2018. *Strategi Dan Implementasi Pembelajaran Matematika Di Depan Kelas*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Rinanto, Andre. 2010. *Peranan Media Audio Visual Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sadiman, Arif. 2010. *Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanaky, Hajair. 2019. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Siswono, Tatag Yuli Eko. 2018. *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran Dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman., Dan Winataputra. 2013. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Sulaiman, Amir Hamzah. 2011. *Media Audio Visual Untuk Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.
- Trianto. 2017. *Model Pengembangan Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan*.
- Winarni, Endang Sutyo, and Sri Harmini. 2011. *Matematika Untuk PGSD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Copyright Holder :

© Name. (2021).

First Publication Right :

This article is under:

