

Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital di SD Negeri Muktiwari 01

Ferawaty Puspitorini^{a,1,*}, Haris Hamdani^{b,2}, Muhammad Zulfadhli^{c,3}, Rifki Muhendra^{d,4}, Arie Purwa Kusuma^{e,5}

^{a,b,c,d} Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Kota Bekasi, 17121, Indonesia, ^e STKIP Kusuma Negara Jakarta, Jakarta Timur, 13770, Indonesia

¹ fpuspitorini85@gmail.com*, ² haris.hamdani@dsn.ubharajaya.ac.id, ³ muhammad.zulfadhli@dsn.ubharajaya.ac.id,

⁴ rifki.muhendra@dsn.ubharajaya.ac.id, ⁵ arie_pk@stkipkusumanegara.ac.id

*corresponding author

ARTICLE INFO

Keywords:

Teaching Media, Teaching, Digital

ABSTRACT

The world's rapid progress in the field of Information Technology (IT) continues to grow over time. Along with the development of technology and science. There is a new discovery from the emergence of these developments, namely computer-based media, namely interactive learning multimedia. The problem faced by partners is the lack of teachers in creating or developing learning media. The thing that teachers complain about is the limitations of learning media which causes teachers to tend to carry out classroom learning in a conventional way and often without media. Therefore, the implementing team is to provide training on making Digital Teaching Media as a medium for learning English, Indonesian, Mathematics, and Science. For teachers of SDN Muktiwari 01, with this training, it is hoped that teachers can master the making of Digital Teaching Media and fill out positive content related to education so that Digital Teaching Media can be formed as a medium for self-actualization. The implementation of community service is carried out in the form of socialization, introduction, training, and practice of implementing Teaching Media in Digital-Based Teaching to teachers at SDN Muktiwari 01. Based on the results of community service, teachers are very enthusiastic in participating in community service activities. The teachers were very happy with the results that had been implemented because they immediately put into practice the theory that had been presented the previous day.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha terencana yang bertujuan untuk mengembangkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, bimbingan atau latihan bagi peranannya di masa depan. Melalui pendidikan, generasi mudah dididik secara kecerdasan, pengetahuan, moral dan juga emosional dalam menghadapi setiap tantangan yang akan datang. Guru berperan penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Guru merupakan komponen pendidikan yang memegang tanggung jawab yang besar dalam menentukan kualitas pembelajaran di kelas. Guru yang baik adalah guru yang selalu berupaya meningkatkan kemampuan dalam penyampaian informasi terkait pembelajaran, sikap dan moral. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Teknologi semakin berkembang maju. Kemutakhiran teknologi yang sangat pesat dapat diambil manfaatnya oleh masyarakat. Berhubungan dengan kemajuan teknologi, para guru sebagai fasilitator siswa dapat memaksimalkan pemanfaatan berbagai media dalam proses belajar mengajar. Teknologi dan media pendidikan adalah apapun yang dapat dijadikan alat pembelajaran untuk mencapai tujuan (Wahid, 2018).

Salah satu upaya mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global adalah dengan pendidikan. Dengan begitu, pendidikan harus diimplementasikan dengan sangat baik sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia (Nurrita, 2018). Guru tidak hanya harus memiliki kemampuan bidang yang sesuai fungsinya, namun juga disertai kemampuan penyerapan teknologi dalam sistem pembelajaran. Selain itu, guru juga sebaiknya mampu menghasilkan inovasi untuk

bersaing secara global. Terdapat beberapa media pembelajaran berbasis digital di antaranya aplikasi belajar pada *smartphone* atau fitur-fitur yang ada di *laptop*. Contoh dari beberapa aplikasi pembelajaran pada bidang bahasa Inggris adalah aplikasi *Busuu*, *Bookbox*, *Let's Read*, *Spell*, *Write*, *and Read*, *Endless Reader*, *Flashcard: Learn Languages*, dan lain-lain yang di dalamnya termasuk proses komputasi. Komputasi tidak hanya digunakan untuk mengeksplorasi bentuk geometris yang kompleks atau simulasi untuk mendapatkan inovasi bentuk, tetapi saat ini komputasi juga dapat digunakan sebagai alat analisis dalam proses desain. (Putra, 2018).

Teknologi merupakan hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah sepantasnya pendidikan juga menggunakan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran (Lestari, 2018). Bidang yang akan diperkuat pada pengabdian kepada masyarakat ini adalah bahasa Inggris, bahasa Indonesia, Matematika, dan IPA. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital sebagai media untuk proses belajar dan mengajar di SD Negeri Muktiwari 01 sehingga para guru dapat dengan maksimal dalam beradaptasi dengan teknologi.

Pesatnya kemajuan dunia di bidang Teknologi Informasi (IT) terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Hampir semua kebutuhan tentang Teknologi dan Informasi dapat diperoleh dengan mudah melalui suatu wahana atau sebuah media yang disebut dengan internet. Dengan internet, kita dapat mengetahui berbagai macam informasi baik yang bersifat lokal, maupun global. Internet dapat diperoleh dengan mudah oleh seluruh masyarakat tanpa mengenal gender, status sosial, dan batas usia. Peran guru sebagai pendidik sangat diperlukan karena guru merupakan figur yang paling bertanggung jawab dan memiliki peran besar dalam memberikan mutu pendidikan yang berkualitas kepada anak didiknya. Namun, perlu diketahui bahwa tidak semua guru sekolah semuanya menguasai tentang internet, padahal dunia pendidikan tidak bisa terlepas dengan internet karena internet dapat berfungsi sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Banyak sekali situs internet yang menyajikan informasi dan konten positif yang terkait dengan dunia pendidikan.

Seiring perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Perkembangan tersebut memunculkan istilah baru untuk menyebut media berbasis komputer, yaitu multimedia pembelajaran interaktif. Blog dapat diklasifikasikan sebagai media pembelajaran elektronik (e-learning), yang mengacu pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk memberikan beberapa informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan di bidang pendidikan dan keterampilan. (Heinrich, 1996). Media Ajar Digital dapat dibentuk sebagai media belajar interaktif contohnya sebuah komunitas guru di sebuah sekolah bersama sama membuat blog. Siswa kemudian dapat dengan mudah mengakses blog yang dibuat oleh guru untuk mencari informasi lebih lanjut terkait data sekolah, siswa yang masuk ke blog dapat mengajukan pertanyaan atau mengisi komentar di blog, sehingga komunikasi dapat berlangsung di blog tanpa kendala protokol resmi antara guru dan siswa. Jika semua guru aktif membuat blog untuk fokus pada pelajaran masing-masing, maka pendidikan Indonesia akan lebih maju dalam perkembangannya.

SD Negeri Muktiwari 01 adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD di Muktiwari, Kec. Cibitung, Kab. Bekasi, Jawa Barat. SDN Muktiwari 01 ini berada tepat disamping kantor Desa. Namun begitu, keadaan sekolah ini masih tergolong sederhana. Infrastruktur sekolah dirasa sangat terbatas oleh siswa, guru dan masyarakat sekitar. Berkaitan dengan penerapan teknologi digital, SDN 01 Muktiwari sangat membutuhkan pihak luar dalam membina dan mengimplementasikan pembelajaran terutama berbasis media internet pada mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Ilmu Pengetahuan Alam dan lain sebagainya. Guru juga cenderung melakukan pengajaran di kelas dengan cara tradisional dan seringkali tanpa menggunakan media ajar. Beberapa guru mengajar memanfaatkan media, namun media yang dimanfaatkan tidak interaktif. Selain kebutuhan terhadap fasilitas, kualitas guru terutama dalam pengembangan media ajar berbasis digital perlu mendapat perhatian khusus demi perbaikan sistem pembelajaran.

Melihat fenomena tersebut, kami menyadari bahwa terdapat beberapa guru yang tidak paham cara pembuatan atau pengembangan media pembelajaran khususnya pembuatan Media Ajar Digital sebagai media pembelajaran, sedangkan Media Ajar Digital adalah salah satu media belajar interaktif dan guru dapat memanfaatkan fasilitas Media Ajar Digital sebagai salah satu media untuk

menuangkan ide dan materi yang akan diajarkan kepada siswa, khususnya dalam berbagai mata pelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan guru, maka kami berbagi pengetahuan yang berupa pelatihan dengan tema “Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital di SDN Muktiwari 01”.

PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam bentuk Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru dengan tema “Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital di SD Negeri Muktiwari 01” diselenggarakan dari tanggal 20 – 23 Juni 2022 dengan jumlah pelatihan 32 jam. Berikut ini metode pelaksanaan Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital.

1. Tahap 1 Kegiatan Sosialisasi

Pada tahap 1, tim PKM akan melaksanakan kegiatan sosialisasi kepada guru-guru di SDN Muktiwari 01, sosialisasi ini berkaitan Optimalisasi Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital. Adapun kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan menggunakan metode ceramah, diskusi, serta tanya jawab. Adanya sosialisasi ini bertujuan agar memberikan gambaran tentang pengetahuan dan penerapan media ajar dalam pengajaran berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, Matematika, dan IPA.

2. Tahap 2 Pengenalan Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital

Pada tahap ini merupakan tahap pengenalan media ajar dalam pengajaran berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, Matematika, dan IPA oleh Tim PKM kepada guru-guru di SDN Muktiwari 01. Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan metode demonstrasi dan diskusi sebagai tahap persiapan dalam mengenalkan pengajaran berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, Matematika, dan IPA.

3. Tahap 3 Pelatihan Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital

Tahap ini merupakan tahap inti, yaitu pelatihan media ajar dalam pengajaran berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, Matematika, dan IPA oleh Tim PKM kepada guru-guru di SDN Muktiwari 01. Pada tahap ini, Tim PKM menjelaskan media ajar dalam pengajaran berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, Matematika, dan IPA.

4. Tahap 4 Praktik Penerapan Media Ajar dalam Pengajaran Berbasis Digital

Pada tahap ini merupakan tahap praktik penerapan media ajar dalam pengajaran berbasis digital yang dilakukan oleh Tim PKM kepada guru-guru di SDN Muktiwari 01 sebagai mitra. Pada kegiatan ini guru-guru juga ikut terlibat langsung dalam mempraktikkan media ajar dalam pengajaran berbasis digital secara baik dan benar.

Keberhasilan PKM ini tentu saja sangat tergantung pada partisipasi aktif dari pihak mitra, partisipasi pihak mitra yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- a. Memiliki laptop
- b. Mengikuti seluruh kegiatan dari sosialisasi, penyuluhan atau pelatihan, praktek, serta kegiatan monitoring dan evaluasi.

Untuk merealisasikan tujuan PKM ini diperlukan Tim pelaksana yang memiliki kualifikasi yang memadai sesuai dengan kepakaran yang diperlukan untuk keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan bentuk sosialisasi, pengenalan, pelatihan, dan praktik penggunaan dan pembuatan media ajar dalam pengajaran berbasis digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung dari tanggal 20 sampai 23 Juni 2022 dengan

lokasi SDN Muktiwari 01 Kabupaten Bekasi. Peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah para guru SDN Muktiwari 01 yang berjumlah 15 orang.

Kegiatan pertama dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah sosialisasi tentang media ajar berbasis digital yang dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam melaksanakan proses belajar dan mengajar. Para peserta memperoleh pengetahuan tentang beberapa media ajar yang dapat dimanfaatkan ketika mengajar pada bidang Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, IPA, dan Matematika. Pada bidang Bahasa Inggris, para pemateri memaparkan beberapa informasi tentang jenis-jenis media pembelajaran di antaranya media visual, audio, audio visual, multimedia, dan realia beserta contoh-contohnya. Pemateri juga memberikan pengetahuan tentang alat pendukung dalam pembelajaran berbasis digital diantaranya tersedianya gawai dan koneksi yang lancar. Pemateri juga menjelaskan pentingnya media ajar dalam meningkatkan literasi siswa dalam bidang Bahasa Indonesia. Perkembangan teknologi dari masa ke masa dan fasilitas berbasis digital di sekolah dijelaskan pada bidang IPA. Ilmu pengetahuan alam merupakan cabang ilmu yang membahas mengenai alam dan proses-proses yang ada di dalamnya serta hal-hal lainnya yang berkaitan dengan kehidupan. Pada sosialisasi ini dibahas beberapa aplikasi yang dapat memudahkan siswa-siswi belajar baik di sekolah maupun di rumah. Pengetahuan tentang pemanfaatan media *quizizz* diperkenalkan oleh pemateri di bidang Matematika. Berikut gambar pelaksanaan sosialisasi tentang media ajar berbasis digital.



Gambar 1. Sosialisasi Tentang Media Ajar Berbasis Digital

Kegiatan kedua dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah pengenalan tentang media ajar berbasis digital yang dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam melaksanakan proses belajar dan mengajar. Para pemateri mengenalkan beberapa media ajar berbasis digital beserta fitur-fiturnya. Dalam bidang bahasa Inggris, pemateri mengenalkan beberapa fitur dari aplikasi dan *website* materi bahasa Inggris. *Website* yang dapat dimanfaatkan para guru ketika mengajar salah satunya adalah *British Council* yang berisi beberapa materi dan quiz untuk bahasa Inggris dasar pada level siswa SD. Sedangkan aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh para guru diantaranya aplikasi *Busuu*, *Bookbox*, *Let's Read*, *Spell, Write, and Read*, *Endless Reader*, dan *Flashcard: Learn Languages*. Pada bidang bahasa Indonesia, para guru dikenalkan dengan jenis-jenis buku digital yang tepat sesuai usianya seperti buku *pop up* untuk usia 3 sampai 5 tahun dan buku cerita dengan kata-kata berima untuk usia 6 sampai 8 tahun, serta pengenalan tentang jenis-jenis aplikasi dan *website*, misalnya *KBBI Daring*, *e-book* (modul gerakan literasi sekolah), *e-book PUEBI*, televisi edukasi, portal rumah belajar, dan akun pembelajaran (*Belajar.id*). Pemateri menjelaskan beberapa aplikasi belajar IPA beserta fitur-fiturnya, seperti aplikasi yang membahas mengenai materi dan aplikasi yang berbentuk tanya jawab. Aplikasi materi IPA yang diusulkan dalam pembelajaran adalah aplikasi rangkuman IPA super lengkap dan *Learning Science*. Aplikasi Rangkuman IPA Super lengkap membahas mengenai materi IPA serta dilengkapi oleh gambar-gambar mendukung untuk SD. Aplikasi *Learning Science* menjabarkan penjelasan materi IPA mulai dari sejarah pemikiran, materi berdasarkan topik dan juga aplikasi yang sehari-hari tentang topik pembahasan tersebut. Aplikasi lain di bidang IPA yang diperkenalkan juga adalah aplikasi tanya jawab terdiri dari *Cerdas Cermat SD* dan *Ultimate Science Quiz*. *Ultimate Science Quiz* adalah aplikasi tanya jawab untuk mata pelajaran IPA berbahasa Inggris. Sedangkan

pemateri di bidang Matematika menjelaskan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *quizizz*, di antaranya beberapa kuis dan materi yang sudah dibuat oleh guru lain.



Gambar 2. Pengenalan Tentang Media Ajar Berbasis Digital

Kegiatan ketiga dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan tentang media ajar berbasis digital yang dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam melaksanakan proses belajar dan mengajar. Pemateri pada bidang bahasa Inggris memberikan kesempatan kepada para guru untuk membuka *Website British Council* dan membuka beberapa fitur pada *website*, seperti membuka materi tentang listening, speaking, reading, dan writing. Kemudian para guru juga mencoba fitur pada aplikasi Busuu dengan mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris dan mengecek pronunciation apakah sudah tepat atau belum pengucapannya. Para guru juga mencoba membuka beberapa fitur pada aplikasi *Bookbox*, *Let's Read*, *Spell*, *Write*, and *Read*, *Endless Reader*, dan *Flashcard: Learn Languages*. Pada bidang bahasa Indonesia, para peserta mencoba menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi KBBI Daring dengan mengetikkan beberapa kata apakah kata yang diketahui merupakan kata baku atau tidak baku. Para peserta juga membuka dan menggunakan beberapa fitur pada aplikasi lainnya seperti *e-book* (modul gerakan literasi sekolah), *e-book PUEBI*, televisi edukasi, portal rumah belajar, dan akun pembelajaran (Belajar.id). Para peserta kemudian membuka dan menggunakan beberapa fitur pada aplikasi media ajar di bidang IPA seperti rangkuman IPA super lengkap, *Learning Science*, *Cerdas Cermat SD* dan *Ultimate Science Quiz*. Para peserta mencoba menggunakan fitur-fitur pada aplikasi *Quizizz* dalam bidang Matematika dengan membuka beberapa quiz dan materi pembelajaran Matematika, seperti bentuk bangun datar



Gambar 3. Pelatihan Tentang Media Ajar Berbasis Digital

Kegiatan keempat dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah praktik penerapan tentang media ajar berbasis digital yang dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam melaksanakan proses belajar dan mengajar. Pada bidang bahasa Inggris, para peserta praktik membuat soal pada aplikasi *Flashcards: learn languages*. Para peserta mengunduh beberapa gambar tentang topik yang akan dibuat pada soal. Kemudian para peserta memasukkan gambar pada aplikasi dan mencobanya untuk dipraktikkan. Para

peserta juga membuat beberapa kalimat untuk dicek ketepatannya pada bagian grammar dalam bahasa Inggris di aplikasi Busuu. Para peserta juga memutar audio dan video pembelajaran pada *Website British Council* serta mempraktikkan pada aplikasi lain, seperti *Bookbox, Let's Read, Spell, Write, and Read*, dan *Endless Reader*. Pada bidang bahasa Indonesia, para peserta praktik membuat beberapa perbedaan kata baku dan tidak baku pada aplikasi KBBI daring serta mempraktikkan aplikasinya, seperti seperti *e-book* (modul gerakan literasi sekolah), *e-book PUEBI*, televisi edukasi, portal rumah belajar, dan akun pembelajaran (Belajar.id). Pada bidang IPA, para peserta mempraktikkan bagaimana cara menggunakan aplikasi rangkuman IPA super lengkap, *Learning Science*, *Cerdas Cermat SD* dan *Ultimate Science Quiz*. Seperti pada aplikasi *Learning Science* para peserta dapat mengelompokkan pembahasan materi ke dalam tiga kelompok besar yaitu biologi, fisika dan kimia. Pada bidang Matematika, para peserta mempraktikkan cara membuat quiz dan materi pada aplikasi *quizzz* dengan dukungan gambar yang sudah diunduh sebelumnya.



Gambar 4. Penerapan Tentang Media Ajar Berbasis Digital



Gambar 5. Akhir Kegiatan

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut, ada beberapa hal yang dapat diambil simpulan, yaitu:

Pertama, para guru SD Negeri Muktiwari 01. Dalam prosesnya, para guru menyambut positif kegiatan tersebut karena dapat meningkatkan kompetensi guru dalam kegiatan mengajar tentunya. Hal

ini tergambar dari partisipasi aktif para guru dalam menyimak materi, diskusi, dan mempraktikkan aplikasi yang diberikan oleh narasumber.

Kedua, Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tergolong berhasil karena sesuai dengan langkah-langkah pelaksanaan yang telah ditentukan.

Selain itu, ada beberapa saran dalam kegiatan yang telah dilaksanakan ini, antara lain (a) para guru SD Negeri Muktiwari 01 terus berlatih dalam pemanfaatan media ajar digital, baik mata pelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, Matematika, maupun IPA, agar pengajaran kepada siswa dapat mudah dipahami (b) Dinas pendidikan atau instansi pihak terkait lainnya agar dapat memfasilitasi guru-guru dalam meningkatkan kompetensi mengajarnya.

Saran

Adapun saran dari kegiatan yang telah dilaksanakan di antaranya, guru dapat mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran di sekolah, guru dapat mengkolaborasikan ilmu yang didapat bersama guru, orang tua, dan siswa, serta instansi terkait yang mendukung keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih terutama disampaikan kepada para guru SD Negeri Muktiwari 01 berjumlah 15 peserta. Ucapan yang sama juga disampaikan kepada: (a) Universitas Bhayangkara Jakarta Raya melalui LPPMP Ubhara Jaya yang telah mendanai kegiatan ini dengan dana hibah internal. (b) Fakultas Ekonomi dan Bisnis dan Fakultas Teknik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini. (c) SD Negeri Muktiwari 01 yang telah memberikan tempat sosialisasi dan pelatihan kegiatan ini sehingga terselesaikannya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Heinich R. 1996. *Instructional media and technologies for learning*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Lestari S. 2018. Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *Edureligia*, 2 (2).<https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/download/459/319>
- Nurritya T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03 (1). <https://pps.iq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/download/52/37>
- Putra RA. 2018. Peran teknologi digital dalam perkembangan dunia perancangan arsitektur. *Elkawie: Jurnal of Islamic science and technology*, 4 (1). <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/elkawie/article/download/2959/2283>
- Wahid A. 2018. Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Jurnal Istiqra'*, V (2). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/download/461/377/>