

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS VIDEO CERITA ANIMASI "SI KABAYAN MENCARI KEONG SAWAH" PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI SATUAN BERAT

Alindia Defega Pebrianti¹, Meylani Esterida Siburian², Siti Mariam Ula Romadona³, Vany Budi Pratiwi⁴

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

alindiadef@gmail.com, meylaniesterida08@gmail.com, sitimariamula@gmail.com,
vanybudi25@gmail.com

Abstract

Learning mathematics is an important subject that is often feared by students because it is considered difficult, especially in material that requires high abstract thinking skills, such as weight units. Therefore, educators need to choose the right method or develop teaching materials by utilizing technology. This is important because technology is increasingly penetrating various areas of life, including education. It is hoped that the development of teaching materials based on animated story videos can provide an easier understanding for students in studying weight units. The method used is "R&D (Research and Development)" with the ADDIE development model which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. At the analysis stage, literature research and field research were carried out. Next, the media is created through a storyboard process and implemented according to the design that has been prepared. Evaluation is carried out through validation by material and media experts, including lecturers and teachers, to assess the suitability of the media. The results of research and development of learning media are based on the ADDIE model with data collection through literature studies, field research and surveys which are analyzed descriptively by media experts. The score obtained was 93% with very good qualifications. Meanwhile, media experts gave a score of 81% with good qualifications.

Keywords: *Teaching Material Development, Animated Video Story, Unit of Weight.*

Abstrak

Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran penting yang seringkali ditakuti oleh siswa karena dianggap sulit, terutama pada materi yang memerlukan kemampuan berpikir abstrak tinggi, seperti satuan berat. Oleh karena itu, pendidik perlu memilih metode atau mengembangkan bahan ajar yang tepat dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini penting karena teknologi semakin merambah ke berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Pengembangan bahan ajar berbasis video cerita animasi diharapkan dapat

Article History

Received: Juli 2024

Reviewed: Juli 2024

Published: Juli 2024

Plagiarism Checker No 234

DOI :

10.8734/Trigo.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Trigonometri



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

memberikan pemahaman yang lebih mudah bagi siswa dalam mempelajari satuan berat. Metode yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan penelitian literatur dan penelitian lapangan. Selanjutnya, media dibuat melalui proses storyboard dan diimplementasikan sesuai desain yang telah disusun. Kemudian pada tahap implementasi, dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan media, termasuk dosen dan guru, untuk menilai kelayakan media tersebut. Dan pada tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis dokumen untuk menilai kesesuaian dan kualitas video berdasarkan standar dan pedoman yang berlaku. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini berdasarkan model ADDIE dengan pengumpulan data melalui studi literatur, penelitian lapangan, dan survei yang dianalisis secara deskriptif oleh ahli media. Hasil nilai yang diperoleh adalah 93% dengan kualifikasi sangat baik. Sementara itu, ahli media memberikan nilai 81% dengan kualifikasi baik.

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Video Cerita Animasi, Satuan Berat

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Di era digital yang semakin berkembang saat ini, teknologi informasi, dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran, termasuk dalam konteks pengajaran matematika. Pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan sehingga generasi tersebut akan terdidik sesuai dengan perkembangan (Ponza dkk., 2018).

Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber belajar yang tepat (Surani, 2019). Anggraeni (2023) berpendapat bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini telah mengadaptasi *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar (Qurrotaini dkk., 2020). Dalam upaya untuk memperbaiki pembelajaran matematika, pendekatan inovatif seperti penggunaan bahan ajar berbasis video cerita animasi telah menjadi perhatian yang meningkat. Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran inti, tidak hanya mengajarkan keterampilan kognitif tetapi juga berperan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa (Yuberti, 2014).

Video animasi pembelajaran merupakan sebuah media yang menggabungkan elemen-elemen kartun dan materi pelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, terutama untuk siswa di tingkat sekolah dasar. Karakteristik video animasi ini, seperti kesan lucu

dan atraktifnya, membuatnya cocok sebagai alat bantu pembelajaran. Menurut Ramadhani & Silalahi (2022) pendekatan audio-visual dalam pembelajaran merujuk pada teknik penggambaran atau visualisasi materi pembelajaran dengan cara yang singkat namun efektif. Dengan menggunakan teknik ini, video pembelajaran berbasis animasi tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga secara auditif, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan mudah dicerna oleh siswa. Perlu diidentifikasi gaya belajar khusus yang dimiliki siswa yang diajarkan, guna mengetahui preferensi belajar mereka. Dengan pemahaman akan kecenderungan gaya belajar siswa, seorang guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan menghasilkan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal (Urba dkk., 2024).

Melalui penggunaan animasi 2D dan 3D, dapat menyajikan konsep-konsep matematika secara visual dan dinamis, membantu siswa memahami materi yang kadang-kadang sulit dipahami secara abstrak. Penggunaan video cerita animasi dalam pembelajaran matematika memberikan berbagai manfaat yang signifikan. Pertama-tama, video cerita animasi mampu menghadirkan materi-materi matematika dalam bentuk yang lebih menarik dan menghibur (Rachmiati & Mansur, 2021). Hal ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika, yang sering kali dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian siswa (Muzaky & Budi, 2019). Animasi juga memungkinkan penyampaian materi yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami, karena visualisasi yang dinamis dapat membantu siswa untuk mengkonseptualisasikan konsep-konsep matematika secara lebih nyata.

Selain itu, video cerita animasi memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih interaktif. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam memahami konten, memecahkan masalah, dan menguji pengetahuan mereka dengan berbagai cara yang tidak mungkin dilakukan dengan metode pengajaran konvensional. Dengan memberikan konten yang lebih relevan dan aplikatif, animasi juga dapat membantu siswa untuk menghubungkan konsep-konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan aplikabilitas dan nilai dari pembelajaran tersebut (Wulandari dkk., 2022).

Meskipun memiliki banyak potensi, pengembangan bahan ajar berbasis video cerita animasi juga dihadapkan pada beberapa tantangan. Salah satunya adalah ketersediaan teknologi yang memadai di sekolah-sekolah dan akses yang merata terhadap perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk memproduksi dan menyajikan animasi berkualitas. Selain itu, pengembangan animasi yang efektif memerlukan keterampilan dan pengetahuan teknis yang tidak selalu dimiliki oleh guru matematika atau pendidik secara umum (Sari & Ritonga, 2021). Namun, dengan berkembangnya sumber daya dan akses terhadap teknologi, banyak platform dan alat yang tersedia hari ini yang memfasilitasi pembuatan video cerita animasi tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam. Hal ini membuka pintu untuk lebih banyak guru dan pendidik untuk menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan bervariasi.

Pengembangan bahan ajar berbasis video cerita animasi untuk materi satuan berat dalam pembelajaran matematika menjadi relevan mengingat tingkat abstraksi dan konseptualitas materi tersebut. Misalnya, penggunaan animasi dapat memvisualisasikan konversi antar satuan berat dengan cara yang mudah dipahami, memperlihatkan berbagai contoh penerapan dalam konteks nyata, dan memberikan tantangan interaktif untuk menguji pemahaman siswa. Dengan demikian, penelitian ini tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Video Cerita Animasi "Si Kabayan Mencari Keong Sawah" pada Pembelajaran Matematika Materi Satuan Berat untuk dapat lebih mudah memahami

konsep-konsep matematika yang penting dan meningkatkan keterampilan mereka dalam pemecahan masalah matematis, serta dengan memanfaatkan kekuatan visual dan interaktivitas animasi, penggunaan teknologi ini juga dapat menginspirasi minat belajar yang lebih besar dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan global di masa depan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar matematika berbasis masalah di sekolah dasar kelas IV semester genap berorientasi pada kemampuan pemecahan masalah dan prestasi belajar matematika siswa, berupa buku panduan guru dan buku siswa.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. ADDIE mempunyai kelebihan yaitu lebih sederhana, teratur, dan banyak dipakai dalam membuat program maupun produk pembelajaran secara efektif dan tervalidasi oleh ahli. Namun model ADDIE ini mempunyai kelemahan seperti waktu yang diperlukan cukup lama. ADDIE juga merupakan model desain instruksional yang membangun materi maupun produk berdasarkan kinerja (Soesilo & Munthe, 2020). Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yang sistematis dan terstruktur yang mudah diimplementasikan dan dipahami dalam pengembangan suatu produk seperti video pembelajaran (Suantiani & Wiarta, 2022). Terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Analisis data validasi ahli diperoleh dari penilaian ahli materi dan media pada video pembelajaran berdasarkan angket yang diberikan. Data tersebut kemudian dianalisis dengan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1 Kategori kelayakan video animasi pembelajaran

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
85% - 100%	Sangat Baik
75% - 84%	Baik
65% - 74%	Cukup
55% - 64%	Kurang
0 - 54%	Kurang Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini mencakup dua aspek utama, yaitu desain media video animasi dan validitas media tersebut. Pengembangan media dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Pada tahap analisis dilakukan analisis karakteristik siswa dan permasalahan di sekolah. Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk memahami karakter siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV diperoleh informasi bahwa siswa lebih aktif belajar jika menggunakan media audiovisual. Selain itu, dari hasil angket yang disebarkan oleh guru kelas IV dapat diketahui bahwa siswa lebih menyukai belajar menggunakan video pembelajaran.

Pada tahap desain, aktivitas yang dilakukan meliputi pembuatan storyboard yang berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan produk pada tahap pengembangan. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pemilihan perangkat lunak yang akan digunakan untuk mengembangkan produk. Beberapa perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan media video animasi adalah aplikasi seperti *Canva*, *CapCut*, dan lainnya. Pada tahap pengembangan, kegiatan ini melibatkan penggabungan berbagai elemen media seperti materi pelajaran, animasi, teks, narasi, audio, dan lain-lain dengan bantuan perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan video animasi menjadi media yang lengkap.

Pada tahap implementasi, kegiatan yang dilakukan adalah uji validasi materi video animasi yang berdasarkan aspek dari isi pembelajaran oleh ahli isi pembelajaran dan uji validasi video animasi berdasarkan aspek desain oleh ahli desain pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data penilaian yang diberikan oleh ahli materi, nilai yang diperoleh adalah 93% dengan kualifikasi sangat baik. Sementara itu, ahli media memberikan nilai 81% dengan kualifikasi baik. Sedangkan untuk tahap evaluasi dapat dilakukan dengan menganalisis dokumen yaitu mengevaluasi dokumen-dokumen yang relevan seperti rencana dan materi pembelajaran. Proses ini dilakukan dengan memeriksa dan membandingkan dokumen dengan kriteria evaluasi yang ada. Tujuan dari analisis dokumen adalah untuk menilai kesesuaian dan kualitas materi pembelajaran berdasarkan standar dan pedoman yang berlaku. Metode ini memungkinkan evaluasi materi pembelajaran secara efektif tanpa perlu melakukan uji coba langsung, serta memastikan bahwa materi yang dikembangkan memenuhi tujuan pembelajaran dan memberikan manfaat bagi peserta didik.

Materi pembelajaran matematika yang dikemas dalam animasi pada video "Si Kabayan Mencari Keong di Sawah" menawarkan cerita menarik nan jenaka yang menyenangkan antara Si Kabayan, Nyi Iteung, Abah dan Ambu yang hidup di suatu desa yang asri. Pembuatan alur cerita yang dapat menghibur peserta didik, membuat mereka tidak merasa jenuh, justru terpaku pada cerita, sehingga dapat fokus pada cerita. Pengenalan konsep matematika yakni materi satuan berat diselipkan pada kegiatan sehari-hari yang dilakukan para tokoh dalam cerita kemudian jawaban yang diberikan pun jelas dan mudah dipahami sesuai karakteristik peserta didik. Melalui pengembangan bahan ajar ini, dapat menjadi alternatif untuk pendidik menyampaikan pada peserta didik dalam proses belajar mengajar terutama pembelajaran matematika, agar menanamkan pemikiran pada peserta didik bahwa matematika tidak menyulitkan yang ada di bayangan. Hal ini sejalan dengan menurut (Tesalonika dkk., 2022) bahwasannya media video cerita animasi dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik karena presentasi materi dilakukan sesuai dengan karakteristiknya dan kebutuhan siswa. Dengan cara ini, siswa dapat mengatasi kesulitan dalam memahami materi yang kompleks atau abstrak. Selain itu, penggunaan video pembelajaran juga meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Dengan menyajikan contoh konkret dan menjelaskan konsep secara visual, video membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Mereka dapat melihat aplikasi langsung dari teori atau konsep yang dipelajari dalam situasi nyata, sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Kemudian menurut (Nurfadhillah dkk., 2021) media video juga memiliki keterkaitan yang erat dengan tahapan berpikir siswa. Video dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, sehingga cocok untuk berbagai gaya belajar dan mampu mengakomodasi berbagai tahap pemahaman, mulai dari dasar hingga penalaran yang lebih kompleks. Kelebihan lainnya adalah kemampuan video untuk mengubah konsep-konsep abstrak menjadi gambaran yang lebih jelas

dan mudah dimengerti. Melalui simulasi atau demonstrasi visual, video mampu mengilustrasikan proses atau fenomena yang sulit dimengerti hanya dengan penjelasan verbal. Penggunaan media video juga memperluas kompetensi multimodal siswa dengan mengintegrasikan berbagai aspek sensorik dalam pembelajaran. Hal ini tidak hanya meningkatkan retensi informasi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran tidak hanya memfasilitasi pemahaman materi, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan memperdalam integrasi konsep teoritis dengan aplikasinya dalam kehidupan nyata. Kelebihan dari media video animasi yang dikembangkan yaitu media video dengan perpaduan animasi dengan pola gerakan, warna, audio, konten materi, serta evaluasi untuk mengukur sejauh mana pengetahuan dan pemahaman kepada siswa. Implikasi penelitian ini yaitu video animasi ini mampu membangkitkan motivasi siswa dan mempermudah siswa dan guru selama proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar bisa terjadi dimana saja dan kapan saja (Izzaturahma dkk., 2021).

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar berbasis video cerita animasi "Si Kabayan Mencari Keong di Sawah" untuk pembelajaran matematika pada materi satuan berat menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini menghadirkan konsep matematika secara visual dan naratif, mempermudah pemahaman siswa serta mendukung pengajaran yang relevan dengan zaman digital. Video animasi tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan seperti kerjasama dan ketekunan. Penelitian menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media ini. Validasi oleh ahli isi pembelajaran memperoleh nilai 93% (sangat baik), sedangkan validasi oleh ahli media memperoleh nilai 81% (baik). Video animasi "Si Kabayan Mencari Keong di Sawah" menyajikan cerita yang menarik dan jenaka, memudahkan siswa memahami konsep satuan berat. Video ini membantu siswa memahami materi kompleks, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta menyesuaikan dengan tahapan berpikir siswa. Video juga memperjelas konsep abstrak melalui simulasi visual dan meningkatkan keterlibatan siswa. Kelebihan video animasi ini termasuk kombinasi animasi, warna, audio, dan evaluasi yang membantu mengukur pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi ini dapat memotivasi siswa dan mempermudah proses pembelajaran, memungkinkan belajar terjadi kapan saja dan di mana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, M. D., Mucharromah, R., Taqiyya, B. Z., Fadilah, R. E., Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). Perkembangan Teknologi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *FKIP e-PROCEEDING*, 1–5.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Muzaky, & Budi, Y. A. (2019). Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Matematika Kelas 4 Di Sdn 3 Sumberagung. *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 53–71.

- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2).
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). *Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring*. 1–5. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnasli>
- Rachmiati, W., & Mansur. (2021). Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Untuk Mengembangkan Pemahaman Matematis Dan Karakter Religius Siswa Sd. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 13(01).
- Ramadhani, A. A., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Vidio Animasi Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di SD. *Center of Knowledge: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1).
- Sari, W. W., & Ritonga, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Komik Muatan Matematika Materi Satuan Berat di Sekolah Dasar. *VOX Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2). <https://doi.org/10.31932/ve.v12i2.1338>
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Suantiani, N. M. A., & Wiarta, I. W. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 64–71. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45455>
- Surani, D. (2019). Studi Literatur: Peran teknologi Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.
- Tesalonika, Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2022). Video Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE pada Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.52889>
- Urba, M., Ramadhani, A., Afriani, A. P., & Suryanda, A. (2024). Generasi Z: Apa Gaya Belajar yang Ideal di Era Serba Digital? *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 50–56. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2265>
- Wulandari, I., Alim, J. A., & Putra, M. J. A. (2022). Pengembangan Video Animasi Materi Pengukuran Panjang dan Berat untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2633>