

Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Budaya Legenda Maling Kundang pada Materi Satuan Panjang dan Waktu di SDN Bekasi Jaya III

Aqilah Balqis Safitri¹, Nanda Suci Pramesti², Nihlah Syaputri³, Nur Sabrina⁴, Trisha Hana Maulidya⁵, Indra Martha Rusmana⁶.
^{1,2,3,4,5,6}**Universitas Indraprasta PGRI.**

Kata Kunci:

Budaya;
Matematika;
Video Pembelajaran.

Keywords:

Culture;
Learning Videos;
Mathematics.

Correspondensi Author

Aqilah Balqis Safitri
Universitas Indraprasta PGRI
aqilahbalais@gmail.com

Abstract. The research aims to develop culture-based mathematics learning videos and their influence on students learning interest. This research was conducted at SDN Bekasi Jaya III. The research method used is survei or direct observation. The results of the research reveal that the application of culture-based mathematics learning videos can be used to increase the learning interest of class IV students at SDN Bekasi Jaya III for the 2023/2024 academic year, there is a very positive increase in learning requests.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran matematika berbasis budaya dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Bekasi Jaya III. Metode penelitian yang digunakan adalah survei atau observasi secara langsung. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan video pembelajaran matematika berbasis budaya dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN Bekasi Jaya III tahun pelajaran 2023/2024 terdapat kenaikan minat belajar yang sangat positif.

Pendahuluan

Belajar merupakan suatu proses dimana seseorang berusaha memperoleh suatu perubahan baru sebagai hasil pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya (Anita dkk. 2021). Dengan belajar, seseorang dapat mengetahui apa yang belum diketahui dengan bertanya dan mencari tahu sesuatu hal. Tujuan belajar yaitu menambah wawasan, untuk digunakan suatu saat nanti ataupun pada kehidupan sehari-hari. Belajar memiliki pengaruh terhadap kepribadian seseorang berupa cara bersikap, cara berinteraksi dan cara berpikir. Kegiatan belajar dapat dilakukan pada lingkungan sosial, keluarga dan sekolah. Sehingga dipastikan seseorang perlu untuk belajar.

Belajar dalam lingkup sekolah disebut pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dapat mengkaji beberapa ilmu seperti ilmu agama, matematika, bahasa, dan lainnya. Pembelajaran matematika merupakan proses interaktif komponen pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan masalah (Gusteti & Neviyarni, 2022). Pembelajaran matematika bertujuan untuk mengasah kemampuan siswa dalam berhitung. Sehingga dengan pembelajaran matematika bagi siswa dapat digunakan saat perhitungan sehari-hari. Pembelajaran matematika menggunakan berbagai model, strategi dan metode pengajaran disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa.

Sering kali pembelajaran matematika sangat jenuh dikarenakan rumit nya perhitungan. Siswa merasa pusing dan tidak memahami materi yang diberikan. Sehingga kurangnya minat

dan antusias siswa terhadap pembelajaran matematika. Pentingnya melibatkan pembelajaran yang menyenangkan dan juga tidak membosankan. Dengan melibatkan video pembelajaran matematika dapat memberikan nuansa baru pada siswa, serta dapat menghilangkan kejenuhan jika diselingi dengan interaksi dan sesi tanya jawab dengan melibatkan video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan media yang menyajikan materi audio visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang memuat konsep, prinsip, prosedur, teori terapan dan informasi yang memudahkan pemahaman materi pembelajaran (Norma, 2021).

Bagi siswa SD kelas 4 yang sedang banyak berimajinasi, umumnya akan jenuh sekali jika isi dari video pembelajaran hanya berisi materinya saja dan tidak ada tambahan menarik lainnya, karena seperti memindahkan papan tulis ke dalam video. Pentingnya inovasi baru dari sebuah video pembelajaran dengan melibatkan budaya legenda agar tidak hanya belajar matematika saja namun juga belajar berbudaya. Seperti budaya legenda maling kundang yang sudah tersebar ceritanya di mana-mana. Budaya adalah seperangkat nilai yang mendasari perilaku, tradisi, praktik sehari-hari, dan simbol-simbol yang dilaksanakan secara kolektif oleh faktor-faktor yang mempengaruhi suatu lingkungan (Yulianto, 2020). Legenda adalah salah satu bagian dari sastra yang berupa cerita prosa rakyat yang disebar pada suatu daerah dan dipercaya sebagai peristiwa nyata (Sinulingga dkk. 2024). Maka, Budaya legenda adalah praktik sehari-hari ataupun tradisi untuk menyebarkan cerita prosa rakyat dengan melibatkan nilai-nilai positif dan amanah yang terkandung di dalamnya.

Dari uraian diatas, untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, tidak membuat jenuh dan membuat siswa kelas 4 SDN Bekasi Jaya III menjadi berbudaya melalui pembelajaran, maka dapat disimpulkan perlunya video pembelajaran.

Metode dan Strategi

Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan observasi langsung, yang terdiri dari beberapa tahapan. Pertama, dilakukan survei untuk mengidentifikasi materi matematika yang dianggap sulit oleh siswa kelas 4 SD dan didapat materi satuan panjang dan waktu. Setelah itu, dipilih cerita Malin Kundang sebagai legenda budaya Indonesia yang akan dikaitkan dengan materi tersebut. Langkah berikutnya adalah merancang naskah untuk video pembelajaran yang akan dibuat. Video pembelajaran dibuat menggunakan platform Animaker, dengan tambahan pengisian suara agar dapat menjelaskan materi secara lengkap. Tahap terakhir yaitu video pembelajaran ini diterapkan di SDN Bekasi Jaya III sebagai bagian dari metode pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam. Subjek dalam penelitian ini melibatkan siswa kelas 4 di SDN Bekasi Jaya III. Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran audio visual atau video. Penelitian ini dimaksudkan guna mengembangkan sebuah media pembelajaran matematika berupa video yang dibuat dengan menentukan konsep yang sesuai berdasarkan materi matematika.

Program Unggulan

Program unggulan "Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Budaya Legenda Malin Kundang pada Materi Satuan Panjang dan Waktu di SDN Bekasi Jaya III" merupakan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal Indonesia dengan konsep matematika dasar untuk siswa sekolah dasar. Program ini dikembangkan dengan memanfaatkan cerita legenda Malin Kundang sebagai konteks pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa, dimana tokoh-tokoh dalam cerita digunakan untuk mengenalkan konsep satuan panjang (seperti jarak perjalanan Malin Kundang dari kampung halaman ke negeri seberang) dan satuan waktu (seperti lama perjalanan, waktu Malin Kundang meninggalkan ibu, dan periode-periode penting dalam cerita). Melalui media video pembelajaran yang dikemas secara menarik dengan animasi dan narasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD, program ini tidak hanya bertujuan meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar, tetapi juga melestarikan budaya lokal, mengembangkan karakter siswa melalui nilai-nilai moral dalam legenda, serta menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Implementasi program ini di SDN Bekasi Jaya III diharapkan dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat diadaptasi

Aqilah Balqis Safitri, Nanda Suci Pramesti, Nihlah Syaputri, Nur Sabrina, Trisha Hana Maulidya, Indra Martha Rusmana.

Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Budaya Legenda Maling Kundang pada Materi Satuan Panjang dan Waktu di SDN Bekasi Jaya III

oleh sekolah-sekolah lain dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang berkarakter dan berbasis budaya lokal.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil yang dimasukkan dalam kajian literatur ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang di dokumentasikan terkait dengan penerapan video pembelajaran berbasis budaya legenda malin kundang pada materi satuan panjang dan waktu di SDN Bekasi Jaya III yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil penelitian terkait Video Pembelajaran Berbasis Budaya Legenda Malin Kundang

Penelitian dan Tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian
Devega, S. V., Chan, F., & Rosmalinda, D. (2023)	Pengembangan Video Edukasi Animasi Budaya Berbantuan Inshotdi Dasar.	Video animasi adalah kombinasi media audio dan visual yang bertujuan untuk menarik minat siswa, memberikan penjelasan rinci tentang objek pembelajaran, dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang sulit.
Yasmin, A. F., Sudikan, S. Y., & Hendratno, H. (2024)	Model Guide Discovery Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis.	Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran membantu menyalurkan informasi antara guru dan siswa. Ini memungkinkan komunikasi yang lebih efektif dan efisien.
Wibowo, A., dkk. (2023)	Pendampingan Belajar IPA dengan Media Alat Peraga Tangga Pintar Satuan Panjang di SDN Ngadilankung 1.	Media tangga dimensi adalah alat yang ideal untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Menurut Piaget (Heruman dalam Wibowo dkk, 2023) siswa Sekolah Dasar berada pada masa operasional konkret, yang merupakan kemampuan untuk melakukan proses berpikir yang bertujuan untuk menerapkan kaidah-kaidah logika meskipun terkait dengan objek yang sifatnya

konkret. Karena pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi satuan panjang dan waktu. Media pembelajaran tangga pintar telah digunakan oleh Hayati & Rahmawati (2017) pada anak usia sekolah dasar pada fase berpikir operasional konkrit, sehingga proses pembelajaran memerlukan media konkret.

Guru harus lebih inovatif dan bebas dalam membuat video pembelajaran berbasis budaya yang berfokus pada mengaplikasikan materi matematika. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui manfaat penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran, yang akan membawa ide dan produk baru. Perlu ada bahan ajar berbasis teknologi yang dapat membantu guru menyediakan bahan dan meningkatkan minat belajar siswa. Jika guru menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa akan bersemangat selama proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Memodifikasi media pembelajaran yang digunakan adalah cara untuk membarui penelitian sebelumnya menjadi lebih baik dan kreatif. Memodifikasi video animasi adalah salah satu cara pendidik dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam video animasi berbasis budaya, dijelaskan bahwa di Indonesia dari Sabang hingga Merauke terdapat berbagai macam kebudayaan, termasuk agama, seni, makanan, lagu, sejarah, cerita rakyat, dan banyak lagi.



Gambar 1. *Video Pembelajaran*

Media pada video pembelajaran ini dapat berfungsi sebagai sumber inspirasi untuk pengembangan media tangga pintar untuk materi satuan panjang. Siswa yang belajar matematika dapat menggunakan pikirannya secara logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Mereka juga dapat belajar bekerja sama untuk menyelesaikan berbagai masalah. Karena matematika sangat terkait dengan kehidupan sehari-hari, sangat penting untuk melakukan pembaharuan yang sesuai dengan kondisi saat ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan karya berupa media pembelajaran dan menggambarkan bagaimana media ini berhasil meningkatkan semangat belajar dan karakter kerja keras siswa. Ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu guru membuat penjelasan lebih mudah dipahami dan bersifat praktis. Penggunaan media oleh guru memudahkan pengelolaan waktu dalam proses pembelajaran. Ini berarti bahwa akses video pembelajaran berbasis budaya tentang legenda malin kundang dalam jumlah waktu yang cukup

Aqilah Balqis Safitri, Nanda Suci Pramesti, Nihlah Syaputri, Nur Sabrina, Trisha Hana Maulidya, Indra Martha Rusmana.

Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Budaya Legenda Maling Kundang pada Materi Satuan Panjang dan Waktu di SDN Bekasi Jaya III

dan berbasis budaya dapat membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah proses pembelajaran dengan media video pembelajaran legenda malin kundang, siswa menunjukkan respons yang sangat baik. Siswa sangat tertarik, dengan rata-rata 90% respons yang sangat praktis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai faktor menyebabkan siswa kesulitan belajar matematika di kelas. Faktor-faktor tersebut termasuk banyak siswa yang merasa bosan dan sulit dengan lingkungan pembelajaran matematika karena proses pembelajarannya tidak menarik dan monoton, guru hanya memberikan arahan materi yang terbatas pada buku pelajaran, dan guru jarang memberikan materi pembelajaran interaktif, dan kurangnya dukungan dari pihak sekolah terkait fasilitas belajar yang seharusnya didapatkan siswa selain spidol dan papan tulis.

Oleh sebab itu, sesuai dengan persentase masih banyak siswa yang merasa takut akan salah dan tidaknya saat menjawab pertanyaan dari guru, kurangnya rasa percaya diri siswa atas jawaban dan solusi dari uji soal matematika. Hampir 50% dari observasi yang dilakukan bahwa siswa merasa kurang eksplorasi dari pengetahuan yang dimiliki terhadap perhitungan matematika dasarnya seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Maka perlu evaluasi dari guru matematika di sekoah tersebut terkait ilmu matematika dasar yang dimiliki terkait apa yang seharusnya diganti dan dikombinasikan dari penyampaian guru kepada siswa saat menerangkan materi pembelajaran atau hal lainnya. Sehingga tidak terjadinya faktor tersebut, terutama pada saat aturan penjumlahan dan perkalian yang masih terbalik cara bagaimana penggunaannya. Berikut adalah kondisi kelas saat pembelajaran matematika interaktif video berbasis budaya legenda malin kundang.



Gambar 2. *Suasana Kelas Saat Observasi*

Pada saat observasi, hampir semua siswa memperhatikan dan tertarik dalam menerima pembelajaran interaktif yang ditayangkan video dengan menggunakan bantuan infokus. Sehingga siswa mulai memiliki motivasi belajar yang baik terhadap pembelajaran matematika. Penggunaan video pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Siswa sangat

bersemangat karena dapat melihat peristiwa nyata melalui video atau gambar yang ditayangkan dan lebih disukai oleh guru.



Gambar 3. Foto bersama dengan Kepala Sekolah dan Siswa

Di akhir kegiatan, kami melakukan foto bersama dengan Kepala Sekolah dan Siswa kelas IV SDN Bekasi Jaya III.

Tahapan Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi penerapan video pembelajaran berbasis budaya legenda Malin Kundang pada materi satuan panjang dan waktu di SDN Bekasi Jaya III dilakukan melalui pendekatan komprehensif yang meliputi evaluasi proses dan hasil pembelajaran. Evaluasi proses dilakukan dengan mengobservasi aktivitas siswa selama pembelajaran, mencakup tingkat keterlibatan, respon terhadap konten budaya, dan pemahaman konsep satuan panjang dan waktu yang diintegrasikan dalam cerita. Evaluasi hasil pembelajaran menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai konsep satuan panjang dan waktu, serta kuesioner untuk menilai minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, dilakukan penilaian autentik melalui tugas-tugas kontekstual yang mengaitkan budaya lokal dengan konsep matematika, seperti mengukur jarak perjalanan Malin Kundang atau menghitung waktu dalam cerita menggunakan satuan yang tepat.

Monitoring dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan efektivitas implementasi video pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tahap monitoring mencakup pengamatan rutin terhadap proses pembelajaran, dokumentasi kendala teknis yang muncul, serta pencatatan feedback dari guru dan siswa mengenai kesesuaian konten video dengan materi pembelajaran. Tim monitoring yang terdiri dari kepala sekolah, guru kelas, dan ahli media pembelajaran melakukan evaluasi mingguan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki, seperti kualitas audio-visual, kesesuaian durasi video dengan attention span siswa, dan relevansi muatan budaya dengan konteks pembelajaran matematika. Data monitoring dikumpulkan melalui lembar observasi, wawancara singkat dengan siswa, dan catatan refleksi guru untuk kemudian dianalisis guna penyempurnaan video pembelajaran pada siklus implementasi berikutnya.

Simpulan Dan Saran

Simpulan dari kegiatan ini adalah laporan mengenai kegiatan menampilkan video pembelajaran berbasis budaya legenda malin kundang dengan materi satuan panjang dan waktu. Kegiatan ini dilakukan oleh siswa kelas 4 SDN Bekasi Jaya III. Hasil yang didapat dari kegiatan ini adalah siswa dapat memahami materi satuan panjang dan waktu dari cerita legenda malin kundang. Siswa tertarik dalam melihat dan mendengar suatu gambar atau video dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa mudah memahami pesan dan kesan yang disampaikan pada video pembelajaran.

Aqilah Balqis Safitri, Nanda Suci Pramesti, Nihlah Syaputri, Nur Sabrina, Trisha Hana Maulidya, Indra Martha Rusmana.

Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Budaya Legenda Maling Kundang pada Materi Satuan Panjang dan Waktu di SDN Bekasi Jaya III

Daftar Rujukan

- Anita., Israwaty, I., & Fitri, M.. (2021). Implementasi Video Pembelajaran pada Peserta Didik Kelas II SD Inpres Ujung Pandang Baru 1 Makassar. *Pinisi Journal PGSD*, 1(2), 519-528.
- Bungsu, T. K., Vilardi, M., Akbar, P., & Bernard, M. (2018). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal On Education*, 1(2), 382–389. <https://doi.org/10.31004/joe.v1i2.78>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594-1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Devega, S. V., Chan, F., & Rosmalinda, D. (2023). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Berbasis Budaya Lokal Berbantuan Aplikasi Inshot di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 5251–5263. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i4.4107>
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(3), 636-646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180/>
- Hadijah, S., Eviyanti, C. Y., & Aulia, L. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Penerapan Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu. *Numeracy*, 6(2), 172–180. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v6i2.471>
- Handayani, N. P. R., & Abadi, I. B. G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120-128. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24767>
- Hayati, P. N., & Rahmawati, I. (2017). Pengaruh Media Tangsapan Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pengukuran Panjang Siswa Kelas 3 Tema 6 Subtema 1 SDN Babatan I Surabaya. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 1-12.
- Ilsa, A., Fauzan, F., & Harun, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1295-1305. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.555>
- Kusuma, J. W., & Hamidah. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group dan Webinar Zoom dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid 19. *JIPMat*, 5(1), 97-106. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5942>
- Norma, N. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Video Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 1, 1(2), 101-115. <https://doi.org/10.51878/social.v1i2.697>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Pembelajaran Pop Up Book pada Materi Menyimak di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 811-818. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.828>
- Sinulingga, J., dkk. (2024). Legenda Aek Sipaulak Hosa di Kecamatan Silahisabungan Kajian Sosiologi Sastra. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 25617-25626. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/16138>

- Suseno, A. A., & Mahmudah, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59-74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Wibowo, A., dkk. (2023). Pendampingan Belajar IPA dengan Media Alat Peraga Tangga Pintar Satuan Panjang di SDN Ngadilangkung 1. *Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 129-139. <https://doi.org/10.36636/eduabdimas.v2i2.2420>
- Yasmin, A. F., Sudikan, S. Y., & Hendratno, H. (2024). Literature Review Video Animasi Berbasis Budaya. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 249-255. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.815>
- Yulianto, R. (2020). Implementasi Budaya Madrasah dalam Membangun Sikap Moderasi Beragama. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 111-123. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v1i1.12>