

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEDOMI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV SD SWASTA PELITA

Masbulan Harahap*, Eka Yusnaldi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
**Corresponding author email: masbulan0306223154@uinsu.ac.id*

Article History

Received: 22 April 2026
Revised: 22 May 2026
Published: 30 May 2026

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Kedomi (Kartu Edukasi Domino Interaktif) pada materi kegiatan ekonomi untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Swasta Pelita. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas IV SD Swasta Pelita. Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons siswa, serta soal pretest dan posttest. Data dianalisis melalui uji kevalidan, kepraktisan, ketuntasan belajar, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media memperoleh persentase 92% dan validasi ahli materi 94%, keduanya berada pada kategori sangat valid. Kepraktisan media berdasarkan respons guru dan siswa masing-masing memperoleh 100% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Efektivitas media terlihat dari ketuntasan belajar sebesar 95% dan skor N-Gain 0,85 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, Kedomi layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Keywords: Pengembangan, Kedomi, Kegiatan Ekonomi, Pemahaman Siswa, Sekolah Dasar.

Copyright © 2026, The Author(s).

How to cite: Harahap, M., & Yusnaldi, E. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Kedomi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Swasta Pelita. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 868–875. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6183>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar tidak hanya menuntut siswa menghafal konsep, tetapi juga memahami hubungan antara konsep dan kehidupan sehari-hari. Pada materi kegiatan ekonomi, siswa perlu mengenal kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi melalui contoh yang dekat dengan lingkungan mereka. IPS di sekolah dasar diarahkan untuk membantu siswa memahami kehidupan sosial, lingkungan, dan aktivitas manusia secara kontekstual sehingga pembelajaran perlu disajikan melalui pengalaman yang bermakna (Sapriya, 2017). Oleh karena itu, guru memerlukan media yang mampu menghubungkan konsep ekonomi dengan situasi nyata yang mudah dikenali siswa.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV SD Swasta Pelita, pembelajaran IPS masih didominasi penggunaan buku cetak. Kondisi tersebut membuat beberapa siswa kurang aktif bertanya, mudah terdistraksi, dan masih tampak bingung ketika diberi soal. Hasil pretest juga menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa masih rendah, yaitu total skor 670 dari 22 siswa dengan rata-rata 30,45. Temuan ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih mendorong keterlibatan siswa.

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih jelas, terarah, dan mudah diterima oleh siswa (Nasution & Lubis, 2018). Penggunaan media yang sesuai dengan materi dapat membantu siswa memahami konsep, meningkatkan perhatian, dan membuat pembelajaran lebih aktif. Media juga berfungsi sebagai sarana untuk mengurangi kejenuhan belajar, menumbuhkan minat, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat

langsung dalam kegiatan pembelajaran (Nurrita, 2018; Tafonao, 2018; Magdalena et al., 2021; Triana et al., 2023). Dengan demikian, media tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi menjadi bagian penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang masih membutuhkan benda konkret dan aktivitas langsung. Pada tahap operasional konkret, anak lebih mudah memahami konsep ketika pembelajaran disertai objek, gambar, permainan, atau pengalaman yang dapat diamati secara langsung (Piaget, 1952; Ibdal, 2015). Media berbentuk kartu edukasi dapat memberi ruang kepada siswa untuk membaca, mengamati, mencocokkan informasi, dan berdiskusi. Bentuk media seperti ini sejalan dengan kebutuhan belajar siswa kelas IV yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui kegiatan konkret, sederhana, dan melibatkan interaksi dengan teman sebaya.

Kedomi atau Kartu Edukasi Domino Interaktif dipilih karena memiliki karakter permainan yang sederhana, mudah digunakan, dan dapat disesuaikan dengan isi materi. Melalui Kedomi, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam mencocokkan kartu soal dan jawaban. Aktivitas tersebut dapat memperkuat perhatian, kerja sama, dan pemahaman konsep karena siswa belajar melalui pengalaman bermain yang tetap diarahkan pada tujuan pembelajaran. Prinsip ini sejalan dengan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang terstruktur (Bruner, 1966).

Penelitian mengenai media kartu domino telah dilakukan pada beberapa materi pembelajaran, antara lain matematika, bahasa Indonesia, IPA, dan PPKn. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu domino dapat dikembangkan sebagai media yang valid, praktis, dan efektif untuk membantu siswa memahami materi melalui permainan edukatif (Mumpuni & Supriyanto, 2020; Setiawan et al., 2020; Adawiyah & Kowiyah, 2021; Wiratni et al., 2021; Khairurrijal et al., 2023; Nirwana et al., 2024). Selain itu, pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar juga terbukti dapat membantu siswa memahami konsep melalui tampilan visual, aktivitas membaca, dan keterlibatan belajar yang lebih konkret (Wandini et al., 2020; Ningrum & Dahlan, 2023). Namun, pengembangan Kedomi yang secara khusus memuat materi kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS kelas IV SD Swasta Pelita masih terbatas. Hal ini menjadi dasar perlunya pengembangan media yang lebih sesuai dengan karakteristik materi, kebutuhan siswa, dan konteks pembelajaran di sekolah.

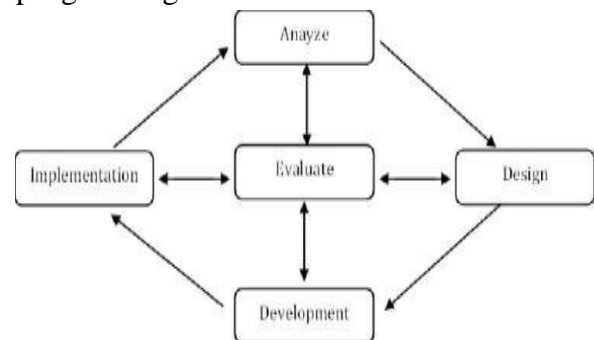
Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Kedomi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD Swasta Pelita serta mengetahui kelayakannya dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang konkret, mudah digunakan guru, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk menghasilkan media pembelajaran yang

layak digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena tahapannya sistematis, mudah diterapkan dalam pengembangan perangkat pembelajaran, dan memungkinkan peneliti melakukan perbaikan produk berdasarkan hasil evaluasi pada setiap tahap (Branch, 2009; Cahyadi, 2019; Sugiyono, 2020).

Berikut adalah desain model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Desain Model Pengembangan ADDIE

Tahap Analyze dilakukan melalui observasi pembelajaran IPS di kelas IV SD Swasta Pelita, wawancara dengan guru, analisis karakteristik siswa, dan pemberian pretest. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, hambatan yang dialami siswa, serta bentuk media yang sesuai dengan materi kegiatan ekonomi.

Tahap Design dilakukan dengan menyusun rancangan media, menentukan indikator materi, menyusun pasangan soal dan jawaban pada kartu, memilih gambar pendukung, serta merancang aturan penggunaan Kedomi. Rancangan ini disusun agar media mudah dimainkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan menarik bagi siswa kelas IV.

Tahap Development dilakukan dengan membuat produk awal Kedomi, mencetak kartu, menyiapkan bahan pendukung, dan memvalidasikan media kepada ahli media serta ahli materi. Masukan dari validator digunakan untuk memperbaiki produk, terutama pada aspek ketahanan bahan, tampilan, dan kesesuaian isi materi.

Tahap Implementation dilaksanakan di kelas IV SD Swasta Pelita dengan melibatkan 22 siswa. Pada tahap ini, media digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi. Tahap Evaluation dilakukan dengan menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media melalui hasil validasi, angket respons guru dan siswa, serta hasil pretest dan posttest.

Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas IV SD Swasta Pelita. Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Pelita, Jalan Pasar No. 3B, Mabar Hilir, Kecamatan Medan Deli, Kota Medan. Penulisan lokasi dibuat secara lengkap untuk memperjelas konteks penelitian dan tempat pelaksanaan uji coba produk.

Jenis data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skor validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta nilai pretest dan posttest. Data kualitatif diperoleh dari komentar, saran, dan catatan perbaikan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons guru, angket respons siswa, serta soal pretest dan posttest. Lembar validasi digunakan untuk menilai kelayakan produk, angket digunakan untuk menilai kepraktisan media, sedangkan pretest dan posttest digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan Kedomi.

Teknik analisis data dilakukan dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus: skor yang diperoleh dibagi skor maksimal kemudian dikalikan 100%. Kriteria kevalidan dan kepraktisan ditafsirkan dalam kategori sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Skala angket yang digunakan adalah skala Likert 1-4, yaitu 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = baik, dan 4 = sangat baik. Efektivitas media ditentukan dari ketuntasan belajar dan nilai N-Gain; N-Gain di atas 0,70 dikategorikan tinggi, 0,30-0,70 sedang, dan di bawah 0,30 rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan media Kedomi dinilai melalui validasi ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk melihat kesesuaian tampilan, keterbacaan, daya tarik, keterpakaian media, serta kesesuaian materi kegiatan ekonomi dengan tujuan pembelajaran IPS kelas IV. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Keterangan	Nilai Persentase (%)	Kategori
1	Validasi Media	92%	Sangat valid
2	Validasi Materi	94%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 1, ahli media memberikan nilai 92% dengan kategori sangat valid. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tampilan, bentuk kartu, dan penggunaan media telah sesuai untuk mendukung pembelajaran. Saran validator terkait penggunaan bahan kartu yang lebih

tebal tetap diperhatikan agar media lebih kuat dan nyaman digunakan oleh siswa. Validasi ahli materi memperoleh nilai 94% dengan kategori sangat valid. Artinya, isi media telah selaras dengan materi kegiatan ekonomi, indikator pembelajaran, dan tingkat pemahaman siswa kelas IV.

Kepraktisan media diperoleh dari angket respons guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media, kejelasan petunjuk, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kepraktisan Media Kedomi

No	Keterangan	Nilai Persentase (%)	Kategori
1	Angket Guru	100%	Sangat praktis
2	Angket Peserta Didik	100%	Sangat praktis

Hasil angket guru dan peserta didik menunjukkan persentase 100% dengan kategori sangat praktis. Angka tersebut tidak dimaknai sebagai kesempurnaan media tanpa kekurangan, tetapi menunjukkan bahwa seluruh aspek yang dinilai pada angket memperoleh respons sangat baik. Guru menilai media mudah digunakan, sedangkan peserta didik dapat mengikuti aturan permainan dan terlibat dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, Kedomi dinilai praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Swasta Pelita.

Keefektifan media dilihat melalui hasil pretest dan posttest. Pretest diberikan sebelum penggunaan Kedomi untuk mengetahui pemahaman awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran menggunakan Kedomi. Rekapitulasi hasil tes dan perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain

Keterangan	Nilai
Jumlah peserta didik	22 siswa
Total skor pretest	670
Rata-rata pretest	30,45
Total skor posttest	2.000
Rata-rata posttest	90,91
Selisih rata-rata	60,46
N-Gain score	0,85
N-Gain (%)	85%
Kategori	Tinggi

Pada Tabel 3, skor pretest 670 dan skor posttest 2.000 merupakan total skor dari 22 siswa, bukan nilai rata-rata. Dengan demikian, rata-rata pretest adalah 30,45, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 90,91. Selisih rata-rata sebesar 60,46 menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan media Kedomi. Penafsiran nilai N-Gain mengacu pada Hake (1998), yaitu peningkatan berada pada kategori tinggi apabila nilai gain lebih dari 0,70. Berdasarkan perhitungan tersebut, skor N-Gain 0,85 menunjukkan bahwa penggunaan media Kedomi memberi kontribusi kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa Kedomi telah memenuhi aspek kelayakan media dan materi. Dari sisi media, bentuk kartu domino membuat pembelajaran lebih terarah karena siswa tidak hanya menerima penjelasan guru, tetapi juga mencocokkan soal dan jawaban melalui aktivitas permainan. Dari sisi materi, isi kartu disusun sesuai dengan konsep kegiatan ekonomi sehingga siswa dapat menghubungkan istilah, contoh, dan makna konsep secara lebih sederhana.

Kepraktisan media terlihat dari kemudahan guru dalam mengarahkan kegiatan dan kemampuan siswa mengikuti alur permainan. Kedomi juga mendorong interaksi antarsiswa karena mereka perlu memperhatikan kartu, membaca informasi, mendiskusikan pasangan jawaban, dan mengambil keputusan selama permainan. Respons positif guru dan siswa menjadi indikasi bahwa media ini dapat digunakan tanpa prosedur yang rumit.

Peningkatan hasil belajar setelah penggunaan Kedomi menunjukkan bahwa media konkret dapat membantu siswa memahami materi IPS yang semula bersifat cukup abstrak. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan, menarik perhatian siswa, dan membantu proses pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang lebih nyata (Nurrita, 2018; Tafonao, 2018). Dalam konteks kegiatan ekonomi, kartu yang memuat pasangan soal dan jawaban membuat siswa menghubungkan istilah, contoh, dan konsep secara lebih teratur. Dengan demikian, Kedomi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif yang mendorong siswa berpikir, berdiskusi, dan mengingat materi melalui kegiatan bermain yang terarah.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan Kedomi untuk materi kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS kelas IV SD Swasta Pelita. Penelitian sebelumnya telah mengembangkan media kartu domino pada beberapa materi dan jenjang, misalnya pada matematika, bahasa Indonesia, IPA, dan PPKn (Mumpuni & Supriyanto, 2020; Setiawan et al., 2020; Adawiyah & Kowiyah, 2021; Wiratni et al., 2021; Khairurrijal et al., 2023; Nirwana et al., 2024). Sementara itu, penelitian ini menempatkan kegiatan ekonomi sebagai materi utama, sehingga isi kartu disusun untuk membantu siswa membedakan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi melalui contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, produk yang dikembangkan memiliki kekhasan pada isi materi, sasaran pengguna, dan konteks pelaksanaan pembelajaran.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan kategori valid, praktis, dan efektif, penelitian ini memiliki keterbatasan. Uji coba dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 22 siswa, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, media hanya dikembangkan pada materi kegiatan ekonomi, sehingga penggunaannya pada materi IPS lain masih memerlukan pengembangan dan pengujian lebih lanjut.

KESIMPULAN

Media Kedomi pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD Swasta Pelita dikembangkan melalui tahapan ADDIE, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tergolong valid berdasarkan penilaian ahli media sebesar 92% dan ahli materi sebesar 94%, praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik, serta efektif karena ketuntasan

belajar mencapai 95% dengan N-Gain 0,85 pada kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa Kedomi dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang membantu siswa memahami konsep kegiatan ekonomi secara lebih konkret dan aktif. Penelitian berikutnya disarankan untuk menguji media pada jumlah sampel yang lebih besar, materi IPS yang lebih beragam, dan desain pembelajaran yang memungkinkan perbandingan dengan media lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran matematika operasi perkalian siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2370-2376. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1224>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model: ADDIE model-based teaching material development. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Ibdal, F. (2015). Perkembangan kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 27-38.
- Khairurrijal, I., Hermansah, B., & Ayurachmawati, P. (2023). Development of domino card media in science learning in grade VI elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 285-297. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i2.4523>
- Magdalena, I., Lestari, P. I., & Nugrahanti, I. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran kenampakan alam (IPS) pada siswa kelas IV MI Al Gaotsiyah Kali Deres. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 190-198.
- Mumpuni, A., & Supriyanto, A. (2020). Pengembangan kartu domino sebagai media pembelajaran kosakata bagi siswa kelas V sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 29(1), 88-101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p88-101>
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep dasar IPS*. Samudra Biru.
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan media swivel wheel untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250-261. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Nirwana, I., Nurcahyo, M. A., & Listiarini, Y. (2024). Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran IPA materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas IV SD. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 325-335. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i3.189>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

- Setiawan, Y. U., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan kartu domino pecahan sebagai media pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 12(1), 1-12. <https://doi.org/10.32678/primary.v12i01.2706>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Triana, J., Sismulyasih, N., Putri, A. K., & Ayuningsih, M. T. (2023). Inovasi media raih sukses mengajar. Cahya Ghani Recovery.
- Wandini, R. R., Anas, N., Damanik, E. S. D., Albar, M., & Sinaga, M. R. (2020). Pengembangan media big book terhadap kemampuan memprediksi bacaan cerita siswa sekolah dasar. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 108-124. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.287>
- Wiratni, N. L. G., Ardana, I. M., & Mardana, I. P. B. (2021). Pengembangan media kartu domino pada pembelajaran IPA dengan topik hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku untuk siswa kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120-134. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.630