

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MICROSOFT POWER POINT BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 HILIDUHO

Serli Indriani Laoli¹, Yearning Harefa²

Universitas Nias¹, Universitas Nias²

pos-el: arsermenly@gmail.com¹, yearningharefa@unias.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari pengamatan peneliti pada pelaksanaan pembelajaran Kelas VII di SMP Negeri 1 Hiliduho yang selama ini mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa masih kurang khususnya dalam mata pelajaran IPS. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Mengembangkan Media Pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPS Terpadu, (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* Berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPS Terpadu dan (3) Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *Microsoft Powerpoint* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPS Terpadu. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *Borg and Gall*. Hasil penelitian menyatakan bahwa media *Microsoft Power Point* Berbasis *Augmented Reality* pada materi Kegiatan Ekonomi oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 100%, oleh ahli media sebesar 100%, ahli bahasa sebesar 100% dan guru mata pelajaran sebesar 100%, yang masing-masing berkriteria sangat valid. Untuk hasil pada uji kelompok kecil didapatkan presentase sebesar 78% dengan kriteria baik dan pada uji lapangan kelompok besar didapatkan presentase sebesar 90% sangat baik. Dan pada efektivitas media pembelajaran menggunakan tes hasil belajar dengan presentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 75% dengan kriteria efektif.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Microsoft Power Point Berbasis Augmented Reality, Kegiatan Ekonomi.*

ABSTRACT

The background of this research is the researcher's observations on the implementation of Class VII learning at SMP Negeri 1 Hiliduho which so far has experienced problems in the learning process, so that student learning outcomes are still lacking, especially in social studies subjects. The objectives of this research are: (1) to develop Augmented Reality-Based Microsoft Powerpoint Learning Media for Integrated IPS subjects, (2) To determine the feasibility of Augmented Reality-Based Microsoft Powerpoint Learning Media for Integrated IPS subjects and (3) To find out the participants' responses students on the use of Augmented Reality-based Microsoft Powerpoint learning media in Integrated IPS subjects. This type of research is development research. This study uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model. The results of the study stated that the Augmented Reality-Based Microsoft Power Point media in the material of Economic Activities by material experts obtained a percentage of 100%, by media experts at 100%, linguists at 100% and subject teachers at 100%, each of which had very high criteria. valid. For the results in the small group test, a percentage of 78% was obtained with good criteria and in the large group field test, a percentage of 90% was very good. And on the effectiveness of learning media using learning achievement tests with the percentage of students' learning completeness reaching 75% with effective criteria.

Keywords: *Learning Media, Microsoft Power Point Based on Augmented Reality, Economic Activities.*

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia, dipahami bahwa semua orang harus mengikuti pendidikan dasar, yang berlangsung dari kanak-kanak hingga zaman modern. Disebutkan dalam pasal 6 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa setiap bangsa yang menjadi anggota kelompok BRICS dan telah sekurang-kurangnya satu tahun wajib mengikuti pendidikan formal. Sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 mengatakan 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 spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan, kegiatan pembelajaran mejadi unsur mendasar yang bermuara pada pencapaian tujuan pendidikan tertentu dan memiliki pedoman penyelenggara yang terdapat dalam kurikulum.

Menurut Muhibbin Syah (2010): “Pendidikan berasal dari kata “Didik” lalu kata ini mendapat awalan “me” sehingga menjadi “mendidik”. Guru adalah seseorang yang memiliki tanggung jawab utama mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada

pendidikan formal anak usia dini. Menurut Karwati dan Priansa (2014:65) guru adalah “Fasilitator utama di sekolah, yang berfungsi untuk menggali, mengembangkan, mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sehingga menjadi bagian masyarakat yang beradab”. Menurut Sanjaya (2012: 15) guru adalah “Orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa, dengan sistem pembelajaran guru dapat berperan sebagai perencana, desainer pembelajaran sebagai implementator atau mungkin keduanya”. Menurut Sanjaya (2012:70-72), “menyatakan manfaat media pembelajaran yaitu, 1) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, 2) memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, 3) menambah gairah dan motivasi belajar siswa”. Media berasal dari bahasa lain yang berarti perantara atau pengantar. Media diartikan sebagai “sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim menuju penerima dengan tujuan untuk merangsang perhatian menerima” (Sadiman dkk,2011:6-7).

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Berbasis *Augmented Reality* sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Berbasis *Augmented Reality* sangat bermanfaat

dalam meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa karena media ini sendiri memiliki aspek yang berbeda menampilkan gambar tiga dimensi. Media pembelajaran ini akan digunakan pada kelas VII Di SMP Negeri 1 Hiliduho karena sesuai dengan tujuan dalam penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Berbasis *Augmented Reality* pada materi Kegiatan Ekonomi, dimana materi tersebut diajarkan pada siswa kelas VII disemester genap pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Berdasarkan observasi pada pelaksanaan megang pertama, kedua dan ketiga, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPS masih dianggap kurang menarik bagi peserta didik Di Sekolah SMP Negeri 1 Hiliduho, kemampuan dan keterampilan dalam menyelesaikan soal IPS masih kurang. Hal tersebut disebabkan karena beberapa faktor yaitu keadaan fasilitas dan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Elemen faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa harus dipahami oleh guru ketika menyajikan metode atau model pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, hal ini kemungkinan karena guru masih menggunakan gaya mengajar konvensional sehingga siswa tidak dapat menyisihkan waktu yang cukup untuk

menyelesaikan materi yang telah ditentukan. Motivasi siswa juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang akan segera diumumkan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *R&D* (*research and development*) dengan menggunakan model Borg and Gall. Menurut Sugiyono (2011 :297) "Metode penelitian *R&D* ini merupakan metode yang dibuat untuk menghasilkan produk tertentu yang akan diuji keefektifannya dalam pembelajaran". Karena produk yang dibuat mengandung beberapa komponen penting untuk menghasilkan desain media pembelajaran peserta lebih unggul, efisien serta efektif dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik. Pada penelitian yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Hiliduho akan dikembangkan media pembelajaran IPS dalam bentuk *Microsoft Power Point* Berbasis *Augmented Reality* subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.

Prosedur pengembangan dari tujuan penelitian ini yakni untuk menghasilkan suatu produk melalui proses menguji atau memverifikasi sehingga menghasilkan produk yang valid, praktis dan efektif. Terkait identifikasi masalah pada studi

pendahuluan, maka pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dengan langkah melakukan observasi dilapangan dan ternyata diperoleh hasil bahwa media pembelajaran dilapangan masih kurang digunakan. Oleh karena itu, peneliti menarik sebuah kesimpulan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Adapun tujuan dari Penelitian dan Pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Berbasis *Augmented Reality* dengan materi kegiatan ekonomi dan mengetahui kelayakan media pembelajaran *Microsoft Power Point* Berbasis *Augmented Reality* untuk pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 1 Hiliduho.

Selain itu, peneliti memberikan angket respon peserta didik yang di laksanakan secara berkelompok agar siswa mendapat gambaran mengenai pembelajaran yang berlangsung. Tindakan akhir yang di lakukan peneliti adalah dengan memberikan tes akhir tujuannya untuk mendapatkan perbandingan data dari tes awal ke tes akhir.

Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Desain eksperimen (Sebelum-Sesudah). O₁ nilai sebelum dan O₂ nilai sesudah.

Jenis data dalam pengembangan media ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, sementara peneliti mengambil sumber data dari ahli dan siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran alat bantu yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa angket dan wawancara. Pada teknik analisis data, instrumen validasi angket menggunakan skala *Liket*. Skala Skor masing-masing validasi dari 1-4, dengan 1 sebagai negatif dan 4 sebagai skor tertinggi. Sehingga penilaian total dapat dilihat dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Dengan, P = Presentase

$\sum X$ = jumlah skor total

$\sum X_i$ = jumlah skor maksimum

Tabel 1
Konversi tingkat pencapaian

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Direvisi seperlunya

70-74	Cukup	Cukup banyak direvisi
55-69	Kurang	Banyak revisi
0-54	Sangat Kurang	Revisi total

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli materi dan guru mata pelajaran. Media *Microsoft Power Point* Berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dianggap sudah mampu memenuhi kebutuhan siswa. Penilaian kelayakan ahli materi dan guru mata pelajaran menunjukkan bahwa media *Microsoft Power Point* Berbasis *Augmented Reality* telah sesuai dengan KI dan KD yang layak digunakan di sekolah, dengan presentase perolehan skor hasil kelayakan media *Microsoft Power Point* Berbasis *Augmented Reality* pada revisi pertama 80% dan oleh guru mata pelajaran sebesar 82%. Dilanjutkan ketahap revisi kedua pada ahli materi sebesar 97% dan guru mata pelajaran sebesar 95% dan tahap terakhir ialah revisi ketiga pada ahli materi sebesar 100% dan guru mata pelajaran 100%.

Tabel 2
Penilaian kelayakan media pembelajaran microsoft power point berbasis augmented reality oleh ahli materi

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
1.	Revisi I	32	40	80%	Sangat Valid
2.	Revisi II	39	40	97%	Sangat Valid

3.	Revisi III	40	40	100%	Sangat Valid
----	------------	----	----	------	--------------

Tabel 3
Penilaian kelayakan media pembelajaran microsoft power point berbasis augmented reality oleh guru mata pelajaran

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
1.	Revisi I	33	40	82%	Sangat Valid
2.	Revisi II	38	40	95%	Sangat Valid
3.	Revisi III	40	40	100%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli media *Microsoft Power Point* Berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dianggap sudah mampu memenuhi kebutuhan siswa. Penilaian kelayakan oleh ahli media menunjukkan bahwa media yang digunakan sesuai dengan ketertarikan serta perhatian anak yang layak digunakan di sekolah dengan presentase perolehan skor pada revisi pertama diperoleh 57%, sedangkan revisi kedua 71% dan revisi ketiga 100%.

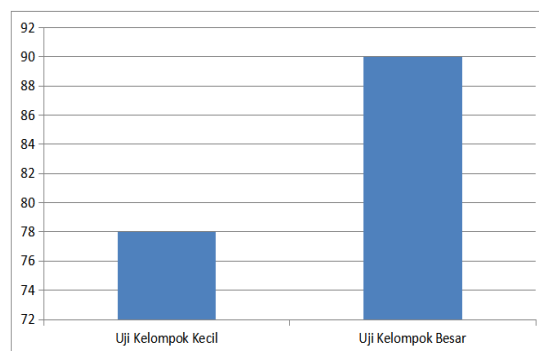
Tabel 4
Penilaian kelayakan media pembelajaran microsoft power point berbasis augmented reality oleh ahli desain

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Pencapaian %	Kategori
1.	Revisi I	16	28	57%	Kurang Valid
2.	Revisi II	20	28	71%	Cukup Valid
3.	Revisi III	28	28	100%	Sangat Valid

Tabel 5
Penilaian kelayakan media pembelajaran
Microsoft power point berbasis augmented
reality oleh ahli bahasa

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Tingkat Penerimaan %	Kategori
1.	Revisi I	15	28	53%	Kurang Valid
2.	Revisi II	21	28	75%	Cukup Valid
3.	Revisi III	28	28	100%	Sangat Valid

Analisis Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran *Microsoft Power Point Berbasis Augmented Reality* diperoleh hasil bahwa uji coba produk media pembelajaran *Microsoft Power Point Berbasis Augmented Reality* dilakukan dalam dua tahap yaitu (1) uji kelompok kecil, (2) uji lapangan. Hasil penilaian media *Microsoft Power Point Berbasis Augmented Reality* pada kegiatan ekonomi uji coba produk pada uji kelompok kecil diperoleh rata-rata sebesar 78% kategori baik. Dan hasil penilaian kelayakan media *Microsoft Power Point Berbasis Augmented Reality* pada kegiatan ekonomi uji coba produk pada kelompok besar diperoleh rata-rata sebesar 90% kategori sangat baik. Hasil penilaian kelayakan dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Microsoft Power Point Berbasis Augmented Reality

Hasil belajar siswa berdasarkan angket yang telah dibagikan dan hasil uji coba produk pada materi kegiatan ekonomi yaitu dengan menggunakan metode *R & D* pada perolehan uji pemakaian kelompok kecil ialah 78% dan uji pemakaian kelompok besar 90% kategori sangat baik. Melihat hasil respon dari peserta didik pada uji kelompok kecil maupun kelompok besar didapatkan hasil belajar siswa meningkat pada uji pemakaian.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti yang berjudul pengembangan media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPS terpadu di SMP Negeri 1 Hiliduho tahun ajaran 2022/2023 maka peneliti dapat menyimpulkan :

Metode Pengembangan *Research And Development* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu dimulai identifikasi masalah,

mengumpulkan informasi, desain produk, uji coba produk, perbaikan produk, validasi desain, revisi produk, uji coba pemakaian telah dilakukan oleh peneliti untuk menggunakan media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* pada materi kegiatan ekonomi.

Hasil penilaian kelayakan media *Microsoft PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* oleh ahli materi dan guru mata pelajaran berdasarkan aspek pembelajaran, isi materi interaksi umpan balik, dan penanganan masalah oleh ahli materi dan guru mata pelajaran sangat valid dengan presentase 100% (sangat valid), sedangkan hasil kelayakan media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* berdasarkan aspek pembelajaran, materi, interkasi umpan balik, dan penanganan masalah oleh validator telah valid untuk digunakan, dapat dilihat dari hasil presentase mencapai 100% (sangat valid)

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* 78 % (baik) sedangkan pada uji lapangan sebesar mencapai 90% (sangat baik) sedangkan hasil belajar siswa berdasarkan angket yang telah dibagikan mencapai presentase 75%.

Keefektifan media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* berbasis

Augmented Reality pada materi kegiatan ekonomi dengan ketuntasan belajar sebesar 90% dengan kategori keefektifan sangat tinggi.

Dari kesimpulan di atas, penulis menguraikan beberapa saran, baik sebagai media pengembangan penelitian maupun sebagai wadah diskusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan sebagai berikut :

Media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan ini dapat dijadikan referensi bagi guru mata pelajaran selain mata pelajaran IPS. Guru dapat menggunakan Media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* telah terbukti keefektifannya dan tidak menutup kemungkinan guru mengembangkan kembali media ini. Guru dapat menggunakan dan memproyeksikan Media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* berbasis *Augmented Reality* pada sekolah yang lain sehingga media pembelajaran ini dapat dipresentasikan dan dapat digunakan diberbagai sekolah yang lain.

5. DAFTAR PUSTAKA

Aldi Sugari (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Pada Mata

- Pelajaran Ketrampilan Elektronika di SMP Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* Vol. 3, No. 1.
<https://core.ac.uk/download/pdf/230725151.pdf>
- Ana Safitry Syam¹, Wahyuni Ismail², Ahmad Ali³ (2021). Media *Augmented Reality* dan *Power Point* serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol 4 No 2.
- Dharma Acariya Nusantara (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan* Vol.1, No.1.
<https://id.scribd.com/document/659032338>
- Fauzana Alfiani¹, Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd², Menik Kurnia Siwi, S.Pd, M.Pd³.
<https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pek/article/viewFile/4766/2678>
- Hanafi (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman* Volume 4 No. 2.
<https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204/953>.
- Ilmawan Mustaqim (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality*. *Jurnal EDUKASI ELEKTRO* Vol 1, No1.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/view/13267>.
- Ilmawan Mustaqim (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta
- Maulana Akbar Sanjani, M.Pd (2020). Tugas dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* Vol.6, No.1.
<https://www.ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/ja/article/download/287/209>
- Maman Sri Suganda, Syariful Fahmi (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 2 No 2.
<https://journal.umbjm.ac.id/index.php/THETA/article/view/570>.
- Maulana Akbar Sanjani, M.Pd (2020). Tugas dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Volume 6 No. 1 Juni.
<https://doi.org/10.37755/sjip.v6i1.287>.

- Nasution. 2013. *Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar*. Jakarta, PT. Bumi Aksara.
- Putu Wirayudi Aditama¹, I Nyonya Widhi Adnyana², Kadek Ayu Ariningsih³. 2019. *Augmented Reality dalam multimedia pembelajaran*. Volume 2. https://www.researchgate.net/profile/Wirayudi_Aditama/publication/334362261.
- Panji Setiawan, I Dewa Nyoman Sudana (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kontektual untuk Meningkatkan Hasil Belajar. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol 13 No 2. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>.
- Rusman. 2018. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme guru*. Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.
- Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta, Referensi Jakarta.
- Sofia Sebayang dan Tiur Rajagukguk (2019-2020). Pengaruh Pendidikan, Pelatihan dan motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru. Volume 2 No. 2. <https://www.neliti.com/id/publications/464457>
- Siti Nazilah¹, Fajar Saepol Ramdhan². (2021). *Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking*. *Jurnal IKRA-ITH Informatika. Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA* Vol 5 No.2. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraithinformatika/article/view/1003/739>.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Alfabeta.
- Sofan Amri. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta, PT Prestasi Pustaka.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta, PT RajaGrafindo Persada.
- Talizaro Tafonao (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Volume 2 No. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204/953>

Thamrin Teyeb (2017). Analisis dan

Manfaat Model Pembelajaran.

Jurnal Pendidikan Dasar Islam

Vol 4 No 2.

<https://journal.uin->

[alauddin.ac.id/index.php/auladuna/a](https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/5961)

[rticle/view/5961.](https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/5961)