

**DEVELOPMENT OF ANIMATION-BASED MEDIA USING THE SWISHMAX
APPLICATION ON OBJECT MOVEMENT MATERIALS FOR CLASS 4
STUDENTS OF STATE 25 GELUMBANG PRIMARY SCHOOL**

Zulakromi¹, Dessy Wardiah², Aldo Pratama³

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email: zulakromi01@gmail.com

ABSTRACT

This development research aims to produce animation-based media with swishmax applications that are valid and practical for grade 4 elementary schools. This study uses development research or research and development. In this study the number of subjects was 22 students. This media was developed using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection was carried out with documentation, validation questionnaire sheets, and student response questionnaire sheets. this research produces animation-based media with the swishmax application which is a learning media in the form of animated image media. The data analysis technique is carried out by analyzing validity using a validation questionnaire sheet addressed to experts, and analyzing practicality using a student response questionnaire. The results of data analysis of animation-based media development with the swishmax application on the material motion of objects carried out and developed by researchers are categorized as very valid from the validation questionnaire sheet with an average of 92%, animation-based media with the swishmax application on the material motion of objects developed is categorized as very practical from the aspect of teacher response with an average of 91.7% and small group questionnaire sheets in trials with an average value of 93.45%. Based on the results of validation and trials, it is concluded that this animation-based media with the swishmax application is suitable for use in the learning process.

Keywords: *animation-based media, swishmax, and object motion.*

ABSTRAK

Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk Menghasilkan media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* yang valid dan praktis untuk kelas 4 Sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *research and development*. Pada penelitian ini jumlah subjek adalah 22 siswa. Media ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi, lembar angket validasi, dan lembar angket respon siswa. penelitian ini menghasilkan media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* yang merupakan media pembelajaran berbentuk media gambar animasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan dengan menggunakan lembar angket validasi yang ditujukan kepada para ahli, dan analisis kepraktisan yang dilakukan dengan menggunakan angket respon siswa. Hasil analisis data pengembangan media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* pada materi gerak benda yang dilakukan dan dikembangkan peneliti dikategorikan sangat valid dari lembar angket validasi dengan rata-rata 92%, media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* materi gerak benda yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis dari aspek respon guru dengan rata-rata 91.7% dan lembar angket *small group* dalam uji coba dengan nilai rata-rata sebesar 93.45%. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, disimpulkan bahwa media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Berbasis Animasi, Swishmax, dan gerak benda*

PENDAHULUAN

Keseluruhan proses guruan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan guruan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Oleh karena itu, setiap guru perlu memahami dengan baik tentang proses belajar peserta didik agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi (Slameto, 2019, p. 1). Dalam proses belajar mengajar yang tidak bisa ditinggal oleh guru adalah cara mengajar. Cara mengajar tersebut bisa dikatakan dengan metode, model, ataupun strategi dalam mengajar. Menurut Suyitno (2021, p. 91) dalam menentukan tindakan yang digunakan dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran, guru dapat menggunakan model-model inovatif yang diyakini lebih baik model tersebut dari model pembelajaran yang dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, hendaknya setiap memilih model ataupun metode pembelajaran dapat memberikan tambahan wawasan kepada guru yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan tindakan dalam pembelajaran.

Dalam proses belajar pembelajaran guru harus menguasai berbagai alternatif agar siswa dapat belajar dengan baik. Sagala (2018, p. 87) menjelaskan bahwa belajar lebih bermakna jika anak bukan mengetahuinya. Oleh sebab itu, pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat dalam jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak memecahkan persoalan dalam kehidupan jangka panjang. Inilah yang sering terjadi diberbagai sekolah khususnya di tingkat Sekolah Dasar (SD). Guruan Sekolah dasar merupakan salah satu bentuk guruan sekolah yang terdapat di jalur guruan sekolah (PP No. 27 Th 1990). Tugas utama SD sebagai lembaga guruan sekolah adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.

Guruan tentunya menyesuaikan dengan perkembangan zaman, terutama pada bidang teknologi sekarang ini. Meningkatnya teknologi di era globalisasi yang serba modern ini dapat memunculkan fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Penggunaan teknologi terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Proses belajar pembelajaran yang diterapkan di sekolah lebih bersemangat jika menerapkan berbagai media yang menarik. Penggunaan media dalam proses pembelajaran, dapat membuat aktivitas belajar siswa lebih baik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, guru hendaknya memanfaatkan media sebagai alat bantu. Menurut Djamarah (2019, p. 121) media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Dengan demikian, media pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media animasi. Putra (2020, p. 177) menjelaskan bahwa pemanfaatan video yang ada pada media pembelajaran alternatif seperti animasi, bermanfaat dalam proses pembelajaran. Media animasi tentu memberikan kontribusi yang baik dalam pembelajaran. Arsyad (2021, p. 4), menjelaskan

bahwa manfaat penggunaan media animasi dan video adalah makna materi menjadi lebih jelas, membantu siswa lebih memahaminya, dan membantu siswa lebih menguasai tujuan pembelajaran. Selain itu, agar siswa tidak bosan dan pelatih tidak menguras tenaga fisiknya, pembelajaran juga kaya variasi selain komunikasi verbal yang dilakukan oleh pelatih. Selain itu, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta dan siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan pelatih saja, namun juga melakukan kegiatan observasi dan melakukan demonstrasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap apa yang disampaikan oleh pelatih. Selain itu, pembelajaran menarik perhatian siswa dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Selain itu, penelitian Desrianti, Rahardja, dan Mulyani (2021) bahwa video pembelajaran animasi merupakan media yang sangat cocok untuk meningkatkan minat belajar. Karena dua sensor sensorik, pendengaran dan visual, diaktifkan secara bersamaan, pembelajaran dicatat lebih cepat dan waktu yang diperlukan untuk menambahkan informasi disimpan dalam memori lebih lama. Hal ini juga berkaitan dengan cara kerja otak manusia. Pentingnya pengembangan dan pembelajaran sangat penting untuk menciptakan hal-hal baru dan menemukan cara yang cocok bagi siswa. Saat Anda membuat suatu produk, Anda memperhatikan berbagai aspek, sehingga pembelajaran mudah diterapkan. Tentu saja pengembangannya juga memerlukan persetujuan ahli, sehingga pengembangan media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax* pada materi gerak benda juga dilakukan dengan validasi ahli. Perangkat pembelajaran dapat diaplikasikan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah berbasis *Swishmax*.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang peneliti lakukan pada bulan Januari 2021 di SD Negeri 25 Gelumbang, diperoleh bahwa Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) khususnya pada mata pelajaran IPA terlebih dahulu harus dijelaskan agar mudah memahami materi. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah masih bersifat konvensional dan memanfaatkan model pembelajaran tanya jawab, diskusi, dan kooperatif. Model pembelajaran tersebut terus dilakukan sehingga bersifat monoton dan kurang menyenangkan. Model pembelajaran tersebut tentu memiliki tujuan tersendiri, tetapi guru belum pernah menerapkan media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax* di SD Negeri 25 Gelumbang. Hasil penelitian Isti (2020) menyatakan bahwa pengembangan media video animasi materi sekolah dasar termasuk kategori sangat layak, dan hasil persentase menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif. Selain itu, penelitian Ponza (2018), juga menyatakan bahwa video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode model pembelajaran ADDIE. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini

observasi, angket dan validasi. Menurut Sugiyono (2019) analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Dalam melakukan analisis data proses mencari dan menyusun data yang sudah di dapatkan melalui wawancara, catatan lapangan sampai menemukan data yang benar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax* pada materi gerak benda siswa kelas 4 SD. Dengan adanya media berbasis animasi dengan aplikasi *Swishmax* yang dilakukan dengan mengikuti berbagai macam tahapan pengembangan yang menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasi), *Evaluation* (mengevaluasi).

Tabel .1 Hasil Validasi

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
	
	

Sumber: Peneliti

Hasil Kevalidan

Pada hasil kevalidan yang akan mewujudkan *prototype*, dan dilanjutkan tahap uji coba kevalidan oleh validator. Ketika melakukan penelitian maka peneliti akan mengikuti arahan dari validasi produk berupa materi, bahasa, dan *one to one*. Berdasarkan penelitian validator terhadap media animasi dari aspek bahasa menunjukkan hasil yang baik, dikarenakan nilai kevalidannya mencapai kriteria yang sesuai dengan ketentuan. Dimana untuk hasil validasi gabungan pada aspek bahasa diperoleh 90,7% dengan kriteria “Sangat Valid”. Setelah peneliti menghitung angket validasi bahasa selanjutnya peneliti menentukan hasil angket validasi *one to one*.



Gambar 1. Penyelesaian Pengisian Angket One To One

Berdasarkan penelitian validator terhadap media animasi dari aspek *one to one* menunjukkan hasil yang baik, dikarenakan nilai kevalidannya mencapai kriteria yang sesuai dengan ketentuan. Dimana untuk hasil validasi gabungan pada aspek *one to one* diperoleh 92% dengan kriteria “Sangat Valid” untuk diterapkan di tempat penelitian.

Hasil Kepraktisan

Setelah peneliti sudah melakukan hasil validasi dari beberapa validator, selanjutnya peneliti melakukan uji coba untuk mendapatkan hasil kepraktisan. Ketika melakukan uji coba *small group* dengan 10 orang peserta didik dan sebelum melakukan penelitian peneliti meminta wali kelas 4 untuk mengisi angket ke praktisan dari sebuah produk.



Gambar 2. Pengisian Angket Kepraktisan Respon Guru

Berdasarkan penelitian validator terhadap media animasi dari aspek angket respon guru menunjukkan hasil yang baik, dikarenakan nilai kepraktisannya mencapai kriteria yang sesuai dengan ketentuan. Dimana untuk hasil kepraktisan gabungan pada aspek respon guru diperoleh 91,7% dengan kriteria “Sangat Praktis” untuk diterapkan di tempat penelitian.



Gambar 3. Pengisian Angket Small group (Sumber: Peneliti)

Selanjutnya dibawah ini penjelasan dari hasil kepraktisan *small group* (kelompok kecil). Setelah dilihat dari hasil diatas yang diikuti oleh 10 peserta didik. Terdapat nilai tertinggi yaitu 96% dengan kriteria sangat praktis. Nilai terendah 88% dengan pencapaian kriteria sangat praktis. Kesimpulan *prototype* II dari angket *small group* (Kelompok Kecil) mendapatkan nilai rata-rata 93,45 %. Maka dapat dinyatakan produk media animasi sangat praktis untuk digunakan.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *research and development* bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar valid dan praktis. Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri 25 Gelumbang yang dilaksanakan secara tatap muka. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini yaitu pengembangan media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax*. Menurut Wardiah, D (2016) Istilah berasal dari bahasa latin "e-ducure" atau *educare* yang berarti untuk memimpin atau memadukan keluar", termuka", membawa manusia menjadi mengemuka", proses menjadi terkemuka", atau sebagai kegiatan terkemuka.

Menurut Sugiyono (2021, p. 297), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2021, p. 4) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dengan perkembangan teknologi dapat mempengaruhi setiap aspek kehidupan apa lagi yang dirasakan dalam dunia guru perkembangan teknologi dirasakan dalam dunia guru dan pengembangan teknologi dapat memberikan dampak positif dan negative (Oktarina. S, Oktavia. M, Pratama. A, 2022). Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi (Kuryanti, 2020, p. 200). *Swishmax* merupakan program animasi. *Swishmax* dapat membuat animasi dengan teks, gambar dan suara. *Swishmax* memiliki tools untuk menggambar garis, *rectangles*, *elips*, kurva acak, *motion path*, *sprites*, tombol dan *form* masukan dengan cara yang lebih mudah. Tentu saja kemudahan itu akan mengurangi fungsi bagi para pengguna yang ingin berkreasi lebih dengan menggunakan *ekstensi flash* (Hendriyani, 2021, p. 103).

Menurut Arifa.A (2022) dengan melakukan validasi maka mendapatkan bukti yang sesuai dengan hasil media untuk meningkatkan suatu kegiatan belajar. Setelah produk dikembangkan kemudian divalidasi oleh 3 para ahli yaitu ahli media, materi dan ahli bahasa. Selanjutnya validator akan memberikan komentar/saran mengenai rancangan yang telah dibuat oleh peneliti dan peneliti akan memperbaiki produk untuk menghasilkan produk yang baik. Menurut Ali (2021) validasi berguna untuk

mendapatkan suatu data dari hasil validasi yang berasal dari pakar dan praktisi. Sedangkan menurut Kusumawati & Hendra (2022, p. 1065) validasi bertujuan untuk mengetahui apakah media yang akan digunakan dalam penelitian layak dan praktis pada materi tersebut.

Setelah dilakukannya validasi oleh beberapa ahli nilai yang di peroleh ahli materi 93%, ahli media 89% dan ahli bahasa 90,77% serta *one to one* dengan nilai yang di peroleh 92% dengan kategori **sangat valid**. Selanjutnya peneliti melakukan uji coba *small group*, dan angket respon guru di SD Negeri 25 Gelumbang dengan mengisi angket yang sudah disediakan oleh peneliti, Kepraktisan di peroleh pada uji coba small group 93,45% dan angket respon guru 91,7% dapat dikategorikan **sangat praktis**. Dari keseluruhan data pengembangan media animasi dengan aplikasi *swishmax* pada materi gerak benda merupakan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* pada materi gerak benda di kelas 4 SD Negeri 25 Gelumbang maka diambil kesimpulan bahwa Mengembangkan media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* pada materi gerak benda siswa kelas 4 SD Negeri 25 Gelumbang yang valid yaitu didapatkan dari hasil angket validasi yang dilakukan oleh beberapa validator yaitu dimana pada validator ahli media mendapatkan nilai rata-rata 89%, validator ahli bahasa mendapatkan nilai rata-rata 90,7% dan validator ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 93% serta *one to one* mendapatkan nilai rata-rata 93% dengan kriteria sangat valid sehingga media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* pada materi gerak benda sangat layak dikembangkan. mengembangkan media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* pada materi gerak benda siswa kelas 4 SD Negeri 25 Gelumbang yang praktis yaitu didapatkan dari hasil angket yang telah dilakukan oleh peneliti kemudian dilakukan tahap kepraktisan dengan menyebar angket kepada guru dan peserta didik, dimana tahapan angket respon guru dengan nilai rata-rata 91,7% dan angket respon kelompok kecil (*small group*) dengan kriteria 93,45% dengan kriteria sangat praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amerta, I. M. (n.d). *Pengembangan Pariwisata Alternatif*. Surabaya: Scoopindo Media Pustaka.
- Arifan, A (2021) Mengembangkan Media Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*.
- Arif, H. (2019). *Teknik Pembuatan Presentasi Menggunakan Power Point & Swishmax*. Yogyakarta: Informatika.
- Cahyadi, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Jurnal Riset Guruan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*.

- Desrianti, R. d. (2021). Animasi Dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi. *Jurnal Pasca Sarjana Magister Teknik Informatika STMIK Raharja1*, 10(1), 114-126.
- Djamarah, S., & Aswan, Z. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatirul, A. N., & Djoko, A. W. (2021). *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Guruan dan Guru)*. Banten: Pascal Books.
- Hendriyani, Y. (2021). Persepsi Penggunaan Swishmax Untuk Pengembangan Media Pembelajaran Oleh Guru Sekolah Dasar di Gugus 3 Kamang Magek Kabupaten Agam. *Jurnal Teknologi Informasi & Guruan*, 10(3), 101-106.
- Krismon, F. H., Mohammad, Z., & Arda, P. P. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Swishmax Materi Peristiwa Mengisi Kemerdekaan dengan Penguatan Karakter Tanggung Jawab di Kelas V. *Wahana Sekolah Dasar*, 28(2), 68-75.
- Kuryanti, S. (2020). Perancangan Animasi Interaktif Tata Cara Pelaksanaan. Wudhu dan Sholat Wajib. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*.
- Kusumawati, F., & Hendra, M. A. (2022). Uji Kelayakan Video Pembelajaran Berbasis Animasi pada Materi Proses Metabolisme Kelas XII. *Seminar Nasional Sanata Dharma Berbagi*, 1060-1068.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Guru Indonesia*.
- Nurfadhillah, dkk. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Sukabumi: CV Jejak.
- Oktarina, S, Oktavia, M, & Pratama, A. (2022). Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 1 Air Salek. *Jurnal Guruan dan Konseling*.
- Ponza, P. J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH*, 6(1), 9-19.
- Priyanda, R., Fadhelina, N., & Ariska, R. (2020). Optimasi Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Prosedur Pengembangan Sistem Pembelajaran (PPSI). *Jurnal Dimensi Matematika*.
- Riska, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Swishmax di MIN 2 Palembang. *Journal AL-MUDARRIS*, 2(2), 186-210.
- Rori, J. (2020). Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D. *E-Journal Teknik Informatika*, 8(1).
- Sagala, S. (2018). *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Guruan*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, R. U. (2020). Swishmax Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Aljabar. *J. Pijar MIPA*, 15(3), 280-287.
- Slameto. (2019). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudirman, R. R., & Amung, H. (2018). *Media Guruan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sudjana. (2019). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Peneltian Guruan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Suwardi. (2021). *Manajemen Pembelajaran*. Surabaya: Temprina Media Grafika.
- Suyitno, H. I. (2021). *Memahami Tindakan Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Wardiah, D. (2016). Nilai-nilai Pendidikan Pada Novel Pak Guru Karya Awang Suryo. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*, 210-225.