



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 7257 - 7264

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan

Niantika Intan Pratiwi^{1✉}, Kasriman²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia^{1,2}

E-mail: niantikaintanp@gmail.com¹, kasriman@uhamka.ac.id²

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, menuntut guru untuk berinovasi dalam media pembelajaran. Tujuan penelitian adalah untuk menentukan kelayakan media video animasi melalui reaksi siswa kelas IV pada pelajaran IPA materi bentuk dan fungsi bagian tumbuhan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Cipinang Melayu 10 Pagi tahun ajaran 2021/2022 pada semester genap. Penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE dengan teknik pengumpulan data berupa angket dengan menggunakan skala likert. Uji validasi dilakukan oleh tiga validator antara lain: ahli media, ahli materi dan pakar pendidikan. Hasil penilaian para validator tersebut memperoleh rata-rata 95,55% dengan kategori "Sangat Baik" atau media video animasi interaktif layak untuk digunakan. Serta siswa merupakan responden pada media melalui uji coba skala kecil 10 peserta didik dan uji coba skala besar 20 peserta didik. Hasil dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar memperoleh rata-rata 85,55% yang berkategori "Sangat Baik" atau layak digunakan.

Kata Kunci: video animasi interaktif, addie.

Abstract

The development of increasingly sophisticated technology requires teachers to innovate in learning media. The purpose of the study was to determine the feasibility of animated video media through the reaction of grade IV students in science lessons on the form and function of plant parts. This research was conducted at SD Negeri Cipinang Melayu 10 Am for the 2021/2022 school year in the even semester. The research used is the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model with data collection techniques in the form of questionnaires using the likert scale. The validation test was carried out by three validators, including: media experts, material experts and educational experts. The assessment results of these validators obtained an average of 95.55% with the category "Excellent" or interactive animated video media worthy of use. And students are respondents to the media through a small-scale trial of 10 students and a large-scale trial of 20 students. Results from small-scale trials and large-scale trials obtained an average of 85.55% which was categorized as "Excellent" or feasible to use.

Keywords: interactive animated video, addie.

Copyright (c) 2022 Niantika Intan Pratiwi, Kasriman

✉ Corresponding author :

Email : niantikaintanp@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bentuk untuk mendorong diri dalam menemukan potensi yang dimiliki sebagai wujud dari mencerdaskan kehidupan bangsa. Setiap manusia harus mampu mengolah dirinya terhadap pembaruan yang ada terlebih dalam kemajuan Ilmu Pendidikan dan Teknologi. Menurut Dageng (dalam Ponza et al., 2018) kemajuan IPTEK merupakan upaya dalam mentranfer ilmu dengan menyesuaikan keperluan zaman sesuai dengan karakter peserta didik. Dengan adanya kemajuan IPTEK setiap generasi dapat menerapkan bidang pengetahuan dengan memberikan kenyamanan kepada peserta didik. Berhubungan dengan teori media pembelajaran merupakan bagian yang membantu terhadap keahlian pengguna dalam mengakses bahan pembelajaran secara dinamis (Praherdhiono et al., 2018).

Pembelajaran dapat dikatakan menaik apabila terdapat media pembelajaran yang bersifat ampuh dan berguna untuk peserta didik, menyenangkan dan tidak membosankan baik dikemas dalam bentuk yang sederhana ataupun dengan kemajuan teknologi. Penggunaan dianggap sebagai jembatan penghubung pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran (Narullita, 2021). Media sebagai sarana menghubungkan informasi yang esensial dalam kegiatan pembelajaran (Abidin, 2016). Dalam pilah-memilah media harus disesuaikan dalam kesanggupan guru pada pemanfaatannya. Peserta didik tidak hanya disodorkan bahan ajar dengan media cetak seperti modul ataupun buku tetapi peserta didik juga perlu diperkenalkan media ajar yang lebih bervariasi dan familier dengan tetap mewujudkan karakter peserta didik yang aktif, cerdas, dan kreatif. Pemilihan media yang tepat diharapkan mampu menyederhanakan pendidik dalam mentransfer materi dan penugasan materi yang disampaikan (Aprianty et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran memiliki banyak perubahan yang semula berupa fisik hingga saat ini banyak media pembelajaran yang berhubungan dengan kemajuan teknologi atau *online*.

Berdasarkan masalah yang ditemui di SD Negeri Cipinang Melayu 10 Pagi, Pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung cenderung klasik yaitu memakai buku dan papan tulis sehingga ilmu yang diterima oleh peserta didik kurang maksimal. Faktor atau kurang maksimalnya pemahaman dalam pemanfaatan media pembelajaran terdapat terhadap materi yang dibahas (Awalia et al., 2019). Terutama saat pembelajaran IPA karena materi yang terlalu padat sehingga sulit untuk dipahami, serta peserta didik kurang minatnya berpartisipasi aktif dalam kegiatan dalam belajar untuk mengungkapkan pendapat dan bertanya. Penyebab kesulitan belajar pada pembelajaran IPA dipercaya terlalu banyak kata kompleks, materi yang padat serta terkesan harus menghafal materi, guru yang cenderung mengontrol kegiatan pembelajaran, penugasan akan materi yang lebah dan pembelajaran yang monoton melatar belakangi penguasaan pelajaran IPA (Awang, 2015).

Guru bukan satu-satunya sumber dan pusat informasi dalam kegiatan pembelajaran (Oya & Budiningsih, 2014). Keahlian guru digunakan dalam mengupayakan meningkatkan ketercapaian dalam tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang sedang berlangsung guru harus menciptakan strategi pembelajaran yang berkriteria kreatif dan inovatif, agar proses pembelajaran berjalan baik. Suryanto:2003 multimedia adalah menggunakan komputer dalam pembuatan teks, audio, gambar bergerak (video animasi) dengan melakukan kreasi (Yuniarni et al., 2020). Penggunaan video dalam pembelajaran adalah salah satu dari banyak media yang dapat diterapkan. Video animasi interaktif dapat menjadi media pembelajaran dan dapat memberikan gambaran mandiri secara langsung bagi peserta didik.

Dengan adanya kondisi tersebut peneliti berupaya memberikan solusi mengenai permasalahan yang terjadi dengan mengembangkan atau membuat sebuah media untuk membantu kegiatan pembelajaran berupa video animasi interaktif yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang berlangsung. Video dapat dikatakan media yang familier, peran video tidak hanya dianggap sebagai media menghibur anak namun berguna sebagai media pembelajaran. Media video pembelajaran merupakan media noncetak berlimpah informasi yang menyodorkan gambar bergerak dikombinasikan dengan suara, baik untuk pembelajaran

berkelompok ataupun individu (Bastiar Ismail Akbar, 2016). Ivers & Barron: 2010 menjelaskan bahwa animasi ialah peniruan gerakan pada gambar yang cepat memanipulasi mata. Tujuan pembelajaran tersampaikan secara audio visual disertai gerakan hidup (Widiyasanti & Ayriza, 2018). Motivasi peserta didik akan menjadi lebih baik dalam pembelajaran apabila menggunakan video animasi interaktif (Astuti & Mustadi, 2014).

Video animasi interaktif adalah jenis media yang memiliki ketertarikan tersendiri sebab media pembelajaran ini dapat menyerap suatu informasi lebih dari satu indera yaitu mendengar dan melihat. Sehingga ketika video animasi interaktif dilihat secara berulang, maka kemampuan berfikir peserta didik dalam pembelajaran IPA. Tujuan media video animasi interaktif berisi materi tentang bentuk dan fungsi bagian tumbuhan yang disusun ulang sehingga menjadi sebuah sajian produk yang menarik untuk peserta didik beserta mengetahui kelayakan media pembelajaran.

Sebelum penelitian dan pengembangan ini dilakukan, penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini telah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan oleh (Hidayati et al., 2019) penelitian yang dikembangkan adalah “Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Gaya Kelas IV SDN Sukoiber 1” memperoleh hasil keseluruhan 96,4% berdasarkan kriteria media valid dan layak oleh validasi ahli. Penelitian pengembangan selanjutnya yang dilakukan oleh (Dewi & Handayani, 2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *En-Alter Sources* Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata 87,02% dengan kategori layak digunakan.

METODE

Pada kegiatan penelitian dengan judul pengembangan media video animasi interaktif IPA materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan salah satu desain model yang dipercayai ampuh dan berguna dalam setiap langkah pengembangan dengan memperhatikan tahapan dasar yang sudah tersusun (Arofah & Cahyadi, 2019). Berikut merupakan 6 tahapan diantaranya: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Alifa, 2021). Pada tahap desain yang sudah dipersiapkan kemudian ditindak lanjuti melalui proses validasi oleh tiga validator diantaranya: satu dosen validator media, satu dosen validator materi, dan satu guru sebagai validator pakar pendidikan. Sebelumnya peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas 4 SD Negeri Cipinang Melayu 10 Pagi. Tingkat kelayakan pada media yang dikembangkan diketahui melalui validasi oleh validator para ahli dan guru.

Teknik pengumpulan dalam penelitian peneliti menggunakan wawancara, observasi dan angket. Uji kelayakan terhadap produk yang dikembangkan dinilai oleh validator ahli media, validator ahli materi, dan pakar pendidikan. Teknik analisis data pada penelitian menggunakan kualitatif deskriptif dari hasil data validasi ahli dan pakar dan kuantitatif menggunakan skala likert diperoleh dari responden angket. Produk dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut untuk menghitung kelayakan produk :

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase

100% = Konstanta / Skala

Presentase Kriteria Validitas :

Tabel 1 Presentase Kriteria

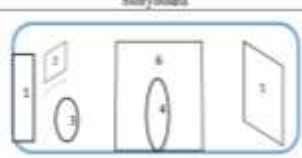

Presentasi	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

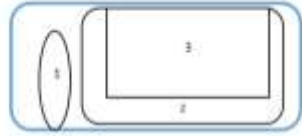
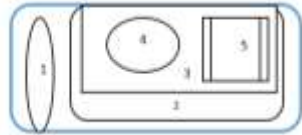
Penelitian ini mengembangkan media video animasi interaktif pada materi bentuk dan fungsi bagian tumbuhan kelas IV di SD Negeri Cipinang Melayu 10 Pagi. Penelitian yang dilakukan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Tetapi kegiatan hanya dilakukan sampai tahap *implementation*.

Tahap *Analysis* ini peneliti mulai melakukan analisis kerja, karakter dan kebutuhan peserta didik (Al Azka et al., 2019). Proses ini bertujuan menyatakan masalah apa yang terjadi sehingga nantinya dapat menemukan solusi. Serta memastikan pemilihan media video animasi interaktif yang dikembangkan merupakan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik SD Negeri Cipinang Melayu 10 Pagi.

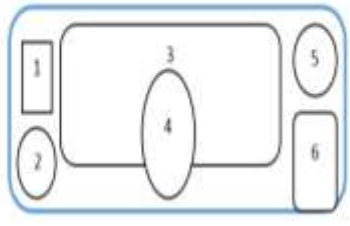
Tahap *Design* peneliti merancang produk untuk dikembangkan seperti penyusunan materi, tampilan layar (gambar dan desain), *backsound* dan *storyboard*. Tahap desain menjamin kualitas produk yang dikembangkan (Faisal, n.d.). *Storyboard* media video animasi interaktif terdapat pada gambar berikut.

Frame	Storyboard	Keterangan
1.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar guru 2. Gambar papan tulis mading 3. Gambar vas bunga 4. Animasi guru menyapa 5. Gambar lekat siswa 6. Gambar lelong
2.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi Guru membuka pelajaran 2. Papan tulis 3. Animasi jam 4. Animasi lemari

Gambar 1 storyboard 1-2

Frame	Storyboard	Keterangan
3.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi guru menjelaskan 2. Gambar papan tulis 3. Animasi proyektor presentasi
4.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Animasi guru menjelaskan 2. Gambar papan tulis 3. Animasi Proyektor 4. Animasi gambar ang berkaitan dengan materi yang dijelaskan 5. Teks penelus materi




Gambar 2 storyboard 3-4

Frame	Storyboard	Keterangan
5.		1. Gambar peta 2. Animasi vas bunga 3. Gambar papan tulis 4. Animasi guru mengakhiri pembelajaran 5. Animasi lemari 6. Animasi jam

Gambar 2 storyboard 5

Tahap *Development* atau tahap pengembangan. *development* adalah komponen stok media siap pakai yang muncul dari tahap analisis dan (Fikri, 2012). Pada tahap ini peneliti mulai melakukan secara nyata dari desain yang sudah dibuat sebelumnya, kemudian mulai melaksanakan desain storyboard ke aplikasi *kinemaster* dengan tampilan layar gambar, menyesuaikan jenis tulisan, peletakan animasi, pemilihan warna, backsound dan tentunya isi materi yang disajikan. Pengembangan media video animasi interaktif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Produk media video animasi interaktif

No.	Tampilan	Keterangan
1.		Tampilan pada saat pembukaan
2.		Materi pembuka yang akan dibahas
3.		Pemaparan materi

4.



Tampilan penutupan

Pada tahap *development* ini sebelum lanjut ketahap *implementasi* perlunya dikerjakan nyata dalam pembuatan media yang telah dirancang. Dimana desain yang sudah dipersiapkan kemudian ditindak lanjuti melalui tiga validator. Media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila mendapatkan penilaian validator masuk terkumpul (Widiantoro, 2015). Uji validasi penelitian ini dinilai oleh satu validator ahli media, satu validator ahli materi, dan satu pakar pendidikan. Proses penilaian dilakukan melalui penyediaan media video animasi interaktif melalui *google drive* yang siap dianalisis dan lembar anget validasi. Hasil penilaian validator dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Rata-rata nilai keseluruhan validator

Validator	Prolehan Skor	Maksimal Skor	Rata-rata Presentase
Validator Ahli Media	44	50	88%
Validar Ahli Materi	50	50	100%
Pakar Pendidikan	58	60	96,66%
Total			95,55% (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel rata-rata hasil validasi kelayakan media video animasi interaktif oleh validator ahli media sebesar 88%, validator ahli materi sebesar 100%, dan pakar pendidikan 96,66%. Ketiga penilaian validator memperoleh rata-rata 95,55% kategori “Sangat Baik” atau media video animasi interaktif layak untu digunakan. Pada tahap selanjutnya *implementation*, tahap ini peneliti melakukan menguji kelayakan media yang dikembangkan. Penguji kelayakan peneliti melakukan dua kali tahap yaitu uji skala kecil ke 10 Peserta didik dan uji skor besar ke 20 Peserta didik kelas IV SD Negeri Cipinang Melayu 10 Pagi. Berikut hasil rekapitulasi data yang disajikan pada tabel.

Tabel 4 Hasil rata-rata uji coba skala kecil & besar

Uji Coba	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Rata-rata Presentase
Kelompok Kecil	416	500	83,2%
Kelompok Besar	879	1000	87,9%
Total	1295	1500	85,55% (Sangat Baik)

Berdasarkan table diatas bahwa rata-rata presentase keseluruhan dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yaitu 85,55% yang berkategori “Sangat Baik”. Dan dapat disimpulkan bahwa media video animasi interaktif untuk mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Cipinang Melayu 10 Pagi layak digunakan dalam mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang bersifat kreatif dan inovatif.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan media video animasi interaktif pada mata pelajaran IPA kelas IV materi bentuk dan fungsi bagian tumbuhan telah rampung dilakukan dengan sesuai data hasil penelitian yang diperoleh. Pengembangan media video animasi interaktif menggunakan metode penelitian (R&D) *Research and Development* dengan menerapkan model pengembangan ADDIE meliui 5 tahapan yaitu; *Analysis, Design, Dvelopment, Implementation, Evaluation*, namun penelitian ini dilakukan hanya sampai *implementation*.

Media video animasi interaktif yang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti dianggap cocok untuk diterapkan dalam proses kegiatan belajar, hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil penilaian para validator. Hasil yang diperoleh dari validator ahli media sebesar 88%, validator ahli materi sebesar 100%, dan pakar pendidikan 96,66%. Dari ketiga penilaian validator tersebut memperoleh rata-rata 95,55% dengan kategori “Sangat Baik” atau media video animasi interaktif layak untuk digunakan. Selanjutnya hasil dari uji coba skala kecil memperoleh 83,2% dan uji coba skala besar 87,9% memperoleh rata-rata 85,55% yang berkategori “Sangat Baik”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, Orang tua, Sahabat yang telah memberikan dukungan dan semangat, dan kaprodi PGSD UHAMKA yang telah memfasilitasi peneliti, Validator ahli media, ahli materi, pakar pendidikan, kepala sekolah beserta guru SD Negeri Cipinang Melayu 10 Pagi, dan siswa kelas IV atas partisipasi dalam penyelesaian penelitian ini. Selanjutnya berterima kasih kepada dosen pembimbing atas bimbingan dan arahnya dalam penyelesaian jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2016). *Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. 1 No 1*, 9–20.
- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236. <https://doi.org/10.26877/Imajiner.V1i5.4473>
- Alifa, N. S. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sdn Kedaleman Iv. November*, 165–176.
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang Dan Segitiga Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/Um009v30i12021p001>
- Arofah, R., & Cahyadi, H. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model*. 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/Halaqa.V3i1.2124>
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V Sd. *Prima Edukasia*, 2.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Trian, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd*. 10(1), 49–56.
- Awang, I. S. (2015). Keselutian Belajar Ipa Peserta Didik Sekolah Dasar. *Vox Edukasi*, 6(2), 143–155.
- Bastiar Ismail Akbar. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd*. 1–195.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.

- 7264 *Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan – Niantika Intan Pratiwi, Kasriman*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3468>
- Faisal, E. El. (N.D.). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Muatan Lokal Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan*. 113–126.
- Fikri, K. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Academia*, 37(1), 13.
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/Um031v6i12019p045>
- Narullita, R. F. (2021). *Pengembangan Media Game Edukasi Find My Food Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya*.
- Oya, R. N., & Budiningsih, C. A. (2014). *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Kreatif Dan Produktif*. 2, 116–126.
- 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 Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Praherdhiono, H., Adi, E. P., & Prihatmoko, Y. (2018). *Konstruksi Demokrasi Belajar Berbasis Kehidupan Pada Implementasi*. 21–28.
- Widiantoro, B. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology Pada Kompetensi Dasar Memahami Model Atom Bahan Semikonduktor Di Smkn Lusida Rakhmawati Abstrak. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2).
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat Abstrak. *Jurnal Obsesi*, 4(1), 280–294. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>