

Pengaruh Media Papan Cerita Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar	
¹Eka Yulianti, ²Mulya Yusnarti, ³Hasan, ⁴Sumiyati, ⁵Farah Wahidah ^{1,2,3,4}STKIP Yapis Dompu, Indonesia. ¹eka24547@gmail.com, ²mulyayusnarti@gmail.com, ³hasanbsiyapis@gmail.com ⁴sumimaci068@gmail.com ⁵farahwahida0805@icloud.com	
ABSTRACT: This research is motivated by the conventional instructional methods in elementary schools that rely heavily on traditional media, resulting in low student engagement and suboptimal learning outcomes in Indonesian language learning. This study aims to examine the empirical effect of storyboard media on the Indonesian language learning outcomes of fifth-grade elementary school students. Utilizing a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design, this research involved 19 students as the sample. Data were collected using learning outcome tests and analyzed using parametric inferential statistics. The normality test (Shapiro-Wilk, $p > 0.05$) and the homogeneity test (Levene's, $p > 0.05$) confirmed that the data were normally distributed and homogeneous. The hypothesis testing using the Paired Samples T-Test yielded a significance value (p-value) of 0.000, which is lower than the significance level of 0.05 ($p < 0.05$). This result indicates a statistically significant difference between the pretest and posttest scores. Therefore, it can be concluded that the implementation of storyboard media exerts a significant positive effect on the Indonesian language learning outcomes of fifth-grade elementary school students, thereby rejecting H_0 and accepting H_a.	
Key words: <i>Storyboard Media, Indonesian Language Learning Outcomes, Elementary School Students</i>	

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam meletakkan fondasi kemampuan literasi siswa. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran Bahasa Indonesia memegang posisi strategis bukan sekadar sebagai mata pelajaran, melainkan sebagai instrumen utama pengembangan kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, dan mengolah informasi (Sahredin et al., 2024). Khususnya pada siswa kelas V, materi pembelajaran bahasa mulai beralih dari pemahaman literal ke tingkat yang lebih kompleks, seperti memahami struktur teks, narasi, dan menyusun ide secara runtut. Oleh karena itu, penguasaan hasil belajar Bahasa Indonesia yang optimal menjadi indikator penting keberhasilan akademis siswa di jenjang ini.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia sering kali belum mencapai target yang diharapkan (Inovasi et al., 2025). Masalah utama bersumber dari pendekatan instruksional yang cenderung verbalistik, monoton, dan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Tanpa adanya alat bantu yang konkret,

siswa kelas V yang secara psikologis berada pada fase peralihan dari operasional konkret ke formal menurut Piaget—sering kali mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan dan mengorganisasi ide cerita. Berdasarkan Teori Pengodean Ganda (*Dual Coding Theory*) oleh Paivio, proses kognitif manusia akan bekerja lebih efektif jika informasi verbal didukung oleh representasi visual (Sidauruk, 2023). Begitu pula dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia dari Mayer yang menegaskan bahwa siswa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar daripada kata-kata saja. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan visual, seperti media papan cerita (storyboard), menjadi sangat urgensial karena mampu mendekonstruksi teks narasi yang abstrak menjadi rangkaian visual yang kronologis dan menarik bagi siswa usia dasar (R. S. Wardhani & Pd, 2026).

Meskipun potensi media visual banyak dibahas dalam literatur terdahulu, terdapat celah penelitian (research gap) yang krusial. Sebagian besar penelitian mengenai media papan cerita masih terbatas pada penerapannya di jenjang sekolah menengah, atau hanya berfokus pada keterampilan psikomotorik seperti menulis secara umum tanpa mengukur pengaruhnya secara komprehensif terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. Penelitian lain belakangan ini juga lebih banyak menguji media digital berbasis gawai (gadget), yang sering kali kurang efektif dan sulit diterapkan di sekolah-sekolah daerah dengan keterbatasan fasilitas teknologi (Ningsih et al., 2024). Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan menguji secara empiris pengaruh penggunaan media papan cerita konvensional yang aplikatif dan murah, namun efektif untuk meningkatkan capaian akademis kognitif siswa.

Kondisi empiris ini terkonfirmasi melalui hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 28 Dompu. Ditemukan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan signifikan dalam memahami materi teks narasi Bahasa Indonesia, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V (Ibu "S"), proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih sangat bergantung pada metode tradisional, seperti penggunaan papan tulis dan spidol tanpa adanya media pembelajaran pendukung (Yulianti & Irawan, 2025). Kegiatan pembelajaran yang monoton ini membuat siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar (Parawangsa & Diana, n.d.).

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penerapan media papan cerita diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, nyaman, meningkatkan pemahaman visual, serta merangsang keaktifan siswa di kelas. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Pengaruh Media Papan Cerita terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dompu."

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Designs. Desain penelitian yang diterapkan adalah One-Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2019). Melalui desain ini, subjek penelitian diukur sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah diberikan perlakuan (posttest). Hasil perlakuan dapat diketahui secara lebih akurat karena membandingkan capaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi (Fraenkel et al., n.d.).

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

- (1) O_1 = Hasil Pretest (kemampuan awal siswa sebelum perlakuan)
- (2) X = Perlakuan pembelajaran menggunakan media Papan Cerita (Storyboard)
- (3) O_2 = Hasil Posttest (kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 28 Dompu pada materi Bahasa Indonesia kelas V. Pembelajaran dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada setiap pertemuannya. Guna meminimalkan ancaman validitas internal (seperti efek kematangan atau peristiwa luar karena tidak adanya kelompok kontrol), pelaksanaan eksperimen dan rentang waktu tes dikontrol secara ketat agar perubahan skor murni dipengaruhi oleh penggunaan media papan cerita.

Populasi dan Sampel

Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 28 Dompu pada tahun ajaran berjalan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik Purposive Sampling (sampling pertimbangan), dengan kriteria pemilihan didasarkan pada rekomendasi guru kelas mengenai rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia serta karakteristik kelas V yang berada pada fase transisi kognitif operasional konkret ke formal. Berdasarkan kriteria tersebut, sampel yang digunakan adalah siswa kelas V yang berjumlah 19 siswa, terdiri dari 10 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Karena sekolah ini hanya memiliki satu rombongan belajar untuk kelas V, maka sampel ini sekaligus menjadi kelompok eksperimen tunggal.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan variabel yang diteliti, meliputi:

1. **Tes:** Instrumen utama berupa tes tertulis objektif pilihan ganda yang diberikan saat *pretest* (O1) untuk mengukur kemampuan awal dan *posttest* (O2) untuk mengukur hasil belajar kognitif setelah intervensi. Sebelum digunakan, instrumen tes terlebih dahulu melalui uji validitas isi (*expert review*), validitas butir soal menggunakan korelasi *Product Moment*, dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Kuder-Richardson* (KR-20).
2. **Observasi:** Dilakukan secara sistematis untuk mengamati aktivitas, perhatian, dan keterlibatan siswa kelas V selama proses pembelajaran berbasis media papan cerita berlangsung.
3. **Dokumentasi:** Digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran di kelas, data identitas peserta didik, serta profil guru kelas.

Teknik Analisis Data

Data skor hasil belajar yang diperoleh dianalisis secara statistik melalui beberapa tahapan. Sebelum uji hipotesis, dilakukan Uji Normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk mengingat jumlah sampel kecil ($N = 19 < 50$). Penelitian ini tidak menggunakan uji homogenitas (Levene's Test) karena hanya melibatkan satu kelompok sampel tunggal (*one-group design*), sehingga tidak ada varians antar-kelompok yang perlu dibandingkan. Selanjutnya, Uji Hipotesis dilakukan menggunakan analisis statistik inferensial Uji-t Sampel Berpasangan (*Paired-Samples T-Test*) berbantuan program statistik untuk melihat signifikansi perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah intervensi. Untuk mengukur besaran kekuatan pengaruh atau efek praktis dari media papan cerita, analisis data dilengkapi dengan penghitungan Ukuran Efek (*Effect Size*) menggunakan rumus Cohen's *d*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data hasil belajar dalam penelitian ini adalah data hasil belajar Pretest dan Posttest. Pretest adalah tes yang dilakukan sebelum diterapkan media papan cerita untuk mengetahui kemampuan awal siswa, Sedangkan Posttest bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan media papan cerita. Data diperoleh dengan alat ukur tes yang terdiri dari 20 soal pada nenek moyang bangsa Indonesia dan pembauran budaya dengan sampel sebanyak 19 siswa. Adapun data hasil belajar Pretest dan Posttest sebagai berikut:

Tabel. Data Kelas V

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	AA	75	80
2	AK	70	85
3	AB	60	80
4	AG	65	90
5	AA	50	75
6	AN	60	85
7	A	65	80
8	FS	75	90
9	FH	60	75
10	HI	75	95
11	KA	65	90
12	KA	70	85
13	MAAF	70	80
14	MP	65	75
15	MA	55	70
16	MAM	60	80
17	MKK	70	75
18	MPS	75	90
19	RZ	60	80
Jumlah nilai		1.245	1.560
Nilai rata-rata		65,53	82,11

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh hasil belajar menggunakan media papan cerita pada kelas V yang berjumlah 19 siswa yang memiliki jumlah nilai pretest sebesar 1.245 dan nilai rata-rata 65,53 selanjutnya jumlah nilai posttest sebesar 1.560 dengan nilai rata-rata 82,11. Dari hasil belajar yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pretest lebih kecil dari nilai rata-rata posttest ($65,53 < 82,11$) berarti ada peningkatan dari hasil belajar siswa.

Lembar Keterlaksanaan Media Papan Cerita

Keterlaksanaan yang dimaksud adalah keterlaksanaannya aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi nenek moyang Bangsa Indonesia dan pembaruan budaya dalam menerapkan media papan cerita, lembar keterlaksanaan media papan cerita di isi oleh observer yakni Sri Purnawati, S.Pd. Adapun hasil analisis deskripsi lembar keterlaksanaan media papan cerita, sebagai berikut:

Tabel. Lembar Keterlaksanaan Media Papan Cerita

Pertemuan	Rata-Rata TKMP	Kategori
Hari ke 3	77,78	Terlaksana dengan baik
Hari ke 4	86,11	Terlaksana dengan sangat baik

Berdasarkan tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada pertemuan hari ketiga dengan nilai rata-rata TKMP diperoleh nilai sebesar 77,78 dengan kategori terlaksana dengan baik, dan pertemuan hari keempat dengan nilai rata-rata TKMP diperoleh nilai sebesar 86,11 dengan kategori terlaksana dengan sangat baik. Maka dengan keterlaksanaan penggunaan media papan cerita dari pertemuan 3 memiliki kategori terlaksana dengan baik dan pertemuan 4 memiliki kategori terlaksanaan dengan sangat baik.

Data *pretest* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada materi nenek moyang bangsa Indonesia dan pembauran budaya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. *Pretest* Hasil Belajar

Statistik	Nilai Pretest
Mean	65,53
Median	65,00
Modus	60
Standar deviation	7,245
Variance	52,485
Skewness	-326
Kurtosis	-506
Skor maksimum	75
Skor minimum	50
Skor ideal	100
Range	25

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh nilai mean 65,53, nilai median 65,00, nilai modus 60, nilai standar deviation 7,245, nilai variance 52,485, nilai skewness -326, nilai kurtosis -506, nilai skor maksimum 75, nilai skor minimum 50, nilai skor ideal 100, nilai range 25.

Data *posttest* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa pada materi nenek moyang bangsa Indonesia dan pembauran budaya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. *Posttest* Hasil Belajar

Statistik	Nilai <i>Posttets</i>
Mean	82,11
Median	80,00
Modus	80
Standar deviation	6,732
Variance	45,322
Skewness	187
Kurtosis	-733
Skor maksimum	95
Skor minimum	70
Skor ideal	100
Range	25

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh nilai mean 82,11, nilai median 80,00, nilai modus 80, nilai standar deviation 6,732, nilai variance 45,322, nilai skewness 187, nilai kurtosis -733, nilai skor maksimum 95, nilai skor minimum 70, nilai skor ideal 100, nilai range 25.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media papan cerita (storyboard) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 28 Dompu. Berdasarkan data empiris, terjadi peningkatan kualitas keterlaksanaan pembelajaran yang selaras dengan capaian kognitif siswa. Hal ini diindikasikan oleh nilai Tingkat Keterlaksanaan Kinerja Pembelajaran (TKMP) pada pertemuan III sebesar 77,78% (kategori baik) yang meningkat menjadi 86,11% (kategori sangat baik) pada pertemuan IV. Peningkatan kualitas proses ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa, yang dikonfirmasi melalui uji hipotesis menggunakan paired samples t-test dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil statistik tersebut menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skor hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi, sehingga hipotesis kerja (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Secara teoretis, keberhasilan media papan cerita dalam meningkatkan capaian belajar ini dapat dijelaskan melalui integrasi Teori Perkembangan Kognitif Piaget, *Dual Coding Theory* dari Allan Paivio, serta *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Richard Mayer. Siswa kelas V sekolah dasar (usia 10–11 tahun) secara psikologis berada pada fase transisi akhir dari tahap operasional konkret menuju operasional formal. Pada masa peralihan ini, kemampuan berpikir abstrak siswa belum sepenuhnya matang, sehingga mereka memerlukan representasi visual konkret untuk memahami konsep kebahasaan dan struktur teks narasi yang kompleks (seperti

menganalisis unsur intrinsik, alur, dan amanat). Media papan cerita fisik menjembatani keterbatasan ini dengan memecah struktur teks narasi yang padat menjadi sekuens gambar kronologis yang sistematis di depan kelas.

Melalui lensa *Dual Coding Theory*, informasi kebahasaan yang diterima siswa diproses melalui dua saluran kognitif secara simultan, yaitu saluran verbal (penjelasan guru dan teks bacaan) serta saluran visual (rangkaian gambar pada papan cerita). Menurut Paivio, kerja ganda kedua saluran ini membentuk jejak memori yang lebih kuat di dalam memori jangka panjang (*long-term memory*). Konsep ini diperkuat oleh Teori Pembelajaran Multimedia dari Mayer, yang menegaskan bahwa siswa dapat mengintegrasikan informasi secara lebih bermakna ketika representasi verbal dan visual disajikan secara bersamaan tanpa memicu beban kognitif berlebih (*cognitive overload*). Fragmentasi teks menjadi ilustrasi visual yang kronologis pada papan cerita membantu siswa mendekonstruksi teks secara mandiri, mengunci fokus perhatian (*attention*), dan meminimalkan distraksi selama proses pembelajaran di kelas tinggi. Rangkaian stimulus visual terstruktur ini berfungsi sebagai *scaffolding* (bantuan sementara) yang menuntun siswa mengonstruksi pengetahuan barunya secara aktif, bukan sekadar menghafal teks secara verbalistik.

Temuan penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas peta jalan (roadmap) penelitian terdahulu yang relevan. Hasil eksperimen ini konsisten dengan studi dari Wardhani (2026) yang menemukan bahwa penggunaan media berbasis visual sekuensial efektif dalam mereduksi beban kognitif siswa pada mata pelajaran bahasa (P. A. Wardhani, 2026). Penyelarasan visualisasi dalam teks narasi ini juga sejalan dengan temuan terdahulu (Pratama & Wijaya, 2020) yang menegaskan bahwa representasi grafis mampu meningkatkan pemahaman membaca teks secara signifikan.

Namun, *novelty* (kebaruan) akademis dari penelitian ini terletak pada efisiensi pemanfaatan media papan cerita fisik (non-digital) yang aplikatif dan hemat biaya. Di tengah tren riset saat ini yang berfokus pada media berbasis gawai (*gadget*), penelitian di SD Negeri 28 Dompu membuktikan bahwa media fisik yang interaktif tetap adaptif dan memberikan dampak psikologis-kognitif yang kuat pada siswa usia dasar. Media konvensional yang dirancang dengan tepat terbukti mampu meminimalkan bias fokus atau distraksi digital yang sering kali terjadi pada anak-anak ketika berinteraksi dengan gawai.

Meskipun hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan skor yang signifikan, interpretasi terhadap efektivitas media papan cerita dalam penelitian ini harus disikapi secara proporsional. Mengingat penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental (*One-Group Pretest-Posttest Design*) tanpa melibatkan kelompok kontrol pembanding, terdapat keterbatasan dalam mengontrol ancaman validitas internal seperti efek kematangan siswa (*maturation*) atau efek pengujian (*testing effects*) dari pretest ke posttest. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia yang teramati tidak dapat diklaim secara mutlak sebagai akibat tunggal dari media papan cerita, melainkan harus dipandang sebagai hasil kombinasi dari intervensi media, antusiasme baru siswa terhadap variasi pembelajaran, serta bimbingan instruksional guru di kelas. Secara keseluruhan, media papan cerita terbukti secara empiris menjadi instrumen

mediasi yang bernilai praktis tinggi untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar kognitif Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan cerita (*storyboard*) berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 28 Dompu. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata skor hasil belajar kognitif siswa yang signifikan antara sebelum dan setelah intervensi. Media papan cerita terbukti bermanfaat sebagai alat bantu instruksional yang mampu mentransformasi materi teks narasi yang abstrak menjadi sekuens visual yang kronologis dan sistematis. Secara teoretis, implementasi media fisik ini mendukung relevansi *Dual Coding Theory* dan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia dasar pada fase peralihan operasional konkret, di mana perpaduan stimulus verbal dan visual terbukti membantu mereduksi beban kognitif serta mengoptimalkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, mengingat penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimental* tanpa adanya kelompok kontrol pembandingan, peningkatan hasil belajar ini tidak dapat diklaim secara mutlak sebagai akibat tunggal dari penggunaan media papan cerita. Peningkatan tersebut perlu dipandang secara proporsional sebagai hasil kombinasi dari variasi media baru, bimbingan intensif guru, serta antusiasme belajar siswa di kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (n.d.). *How to Design and Evaluate Research in Education*.
- Inovasi, J., Adhar, Y. I., Yusnarti, M., Wahyuni, S., Barat, N. T., Bima, U. M., & Barat, N. T. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. 5, 230–236.
- Ningsih, A. R., Setiawan, A., Fitri, A., Yanti, D. F., & Syahrini, L. (2024). *ARSY :Aplikasi Riset kepada Masyarakat*. 5(2), 99–109.
- Parawangsa, A., & Diana, S. M. (n.d.). *Pengaruh model pembelajaran project based learning dalam meningkatkan kemampuan menulis teks narasi pada peserta didik kelas IV sekolah dasar*. 304–313.
- Pratama, R., & Wijaya, A. (2020). Pengaruh representasi grafis terhadap peningkatan pemahaman membaca teks naratif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 112–123.
- Sahredin, E. Y., Marlina, L., & Rayhan, M. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia Siswa SMP*. 7.
- Sidauruk, E. (2023). *Pengembangan Media Visual Berbasis Dual Coding Theory untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Tunarungu Sekolah Dasar*. 0738(2), 452–461.
- Sugiyono. (2019). *No Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,*

dan R&DTitle. Alfabeta.

- Wardhani, P. A. (2026). Efektivitas media visual sekuensial dalam mereduksi beban kognitif pada pembelajaran bahasa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 45–56.
- Wardhani, R. S., & Pd, M. (2026). *MEDIA STORYBOARD DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI PANDANREJO TAHUN AJARAN 2025 / 2026*. 117–122.
- Yulianti, E., & Irawan, V. (2025). *Penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui Dongeng Digital Berbasis Project Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar*. 1, 16–25.
- Yusnarti, M., Yulianti, E., & Wulandari, I. P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–5.
<https://doi.org/10.54371/jekas.v2i1.695> <https://doi.org/10.54371/jekas.v2i1.695>