



Pengabdian Kepada Masyarakat; Pengenalan & Pelatihan Aplikasi CANVA untuk Media Presentasi Pembelajaran di SDN 32 Mataram

Zinnurain¹, Mujiburrahman², Restu Wibawa³.

^{1,3} Teknologi Pendidikan, ² Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Undikma

Email: zinnurain@undikma.ac.id

Abstract

This activity aims to introduce and to train teachers at SDN 32 Mataram about the CANVA application for designing learning media as presentation media. This activity was carried out for 2 weeks starting from 27 May – 06 June 2024, taken time in the even semester of the 2023/2024 academic year. This Community Service activity used discussion and practicum methods. The instrument used to measure the success and achievement of this activity was a training questionnaire given before and after the training to the 8 teacher participants. The results of the activities showed that at stage-1 the evaluation results showed an increase in understanding based on the results of the questionnaires filled out, as many as 2 teachers understood the material presented and successfully completed the activities given by the team but in the "Low" category. In stage 2, the evaluation results showed an increase in understanding based on the results of a questionnaire which was filled out by showing a presentation of the work results of 4 teachers who understood the material presented and successfully completed the activities given by the team in the "Medium" category. In stage-3 the evaluation results show an increase in understanding. Based on the results of the questionnaire filled out, as many as 8 teachers understood the material presented and successfully completed the activities given by the team in the "High" category. It can be concluded that Community Service; Introduction & Training on the CANVA Application for Learning Presentation Media at SDN 32 Mataram can be categorized as "Successful".

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan sekaligus memberikan pelatihan kepada guru SDN 32 Mataram terkait aplikasi CANVA untuk merancang media pembelajaran sebagai media presentasi. Kegiatan ini dilakukan selama 2 minggu mulai dari 27 Mei – 06 Juni 2024, yakni pada semester genap tahun Pelajaran 2023/2024. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode diskusi dan praktikum. Instrument yang digunakan dalam mengukur keberhasilan dan ketercapaian kegiatan ini yakni menggunakan angket pelatihan yang diberikan sebelum dan setelah pelatihan kepada peserta yang berjumlah 8 orang guru. Hasil kegiatan menunjukkan pada tahap-1 hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman berdasarkan hasil angket yang diisi, sebanyak 2 orang guru paham terhadap materi yang disampaikan dan berhasil menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh tim namun dengan kategori "**Rendah**". Pada tahap-2 hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman berdasarkan hasil angket yang diisi dengan menunjukkan presentasi hasil kerja sebanyak 4 guru paham terhadap materi yang disampaikan dan berhasil menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh tim dengan kategori "**Sedang**". Pada tahap-3 hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman. Berdasarkan hasil angket yang diisi, sebanyak 8 guru, paham terhadap materi yang disampaikan dan berhasil menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh tim dengan kategori "**Tinggi**". Dapat disimpulkan bahwa Pengabdian Kepada Masyarakat; Pengenalan & Pelatihan Aplikasi CANVA untuk Media Presentasi Pembelajaran di SDN 32 Mataram dapat dikategorikan "**Berhasil**".

Article History

Received: 21-06-2024
Reviewed: 28-06-2024
Published: 10-07-2024

Key Words

Content,
Formatting, Article.

Sejarah Artikel

Diterima: 21-06-2024
Direview: 28-06-2024
Disetujui: 10-07-2024

Kata Kunci

Isi, Format, Artikel.



Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, merupakan keniscayaan yang dihadapi pada era kemajuan saat ini. Perkembangan yang pesat tersebut, sedikit tidak mendorong setiap individu untuk mampu menyesuaikan kemampuan yang dimiliki dengan kompetensi yang diperoleh berdasarkan profesinya. Hampir di setiap lini kehidupan tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi dan digital tersebut (Rosnawati, et al, 2021, Asry, 2020). Hal inipun berlaku pada perkembangan di bidang Pendidikan dan pembelajaran. Profesionalitas dalam bidang Pendidikan yang dimiliki oleh guru saat ini hampir menuntut pada keniscayaan kombinasi profesi dengan keterampilan digital yang harus dimiliki oleh para guru. Tidak terkecuali para guru di lingkungan SD Negeri 32 Mataram pada semester genap tahun Pelajaran 2023/3024.

Peningkatan pendidikan memang sangatlah penting dilakukan dalam pembentukan sumber daya manusia. Untuk mencapai tujuan diatas, pendidikan memiliki dua fungsi yaitu memberikan arah kepada kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh pendidikan, yaitu meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan tujuan intruksional yang diharapkan. Dalam hal ini guru berperan sangat besar dalam proses merancang kegiatan Pelajaran yang menepatkan siswa sebagai subyek/pelaku belajar (Subroto, et al, 2023, Wuisan & Mariyanti, 2023).

Penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam media pembelajaran yang tepat dan menarik. Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran (Erwani, et al. 2023, Narulita, et al, 2023).

Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampai informasi kepada siswa. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami siswa dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar (Kamila, et al. 2022, Ria & Wahidy, 2020).

Penyusunan materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadupadankan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat diperlukan untuk penyampaian materi khususnya dengan menggunakan visualisasi. Jenis media pembelajaran presentasi menggunakan CANVA bisa digunakan untuk membantu dalam menjelaskan materi. Presentasi adalah sebuah show dari satu atau beberapa tampilan yang ditonton dan diharapkan memberikan pengaruh untuk memberikan fokus perhatian dari audiens (Filla & Mudinillah, 2022, Wahyuni, 2022).

Komunikasi secara visual dalam bentuk signal-signal yang disampaikan secara non verbal, 93% dapat mencapai sasaran, yakni pemahaman diterima oleh audiens. Pengertian isyarat non verbal yang dimaksud adalah berupa bahasa gambar yang mampu mengembangkan imajinasi audiens lebih dalam dan lebih luas dibanding pesan verbal, baik berupa auditori maupun pesan teks. Intinya bahwa teks lebih bersifat pasti dan terbatas pada satu definisi, sementara gambar dapat memberi peluang multi interpretasi tanpa batas (Rahmawati & Atmojo, 2021, Yulius & Pratama, 2021).



Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Hadana, et al, 2023, Hidayatullah, et al, 2023).

Oleh karena itu, berdasarkan temuan tersebut, tim pengabdian berupaya memberikan pelayanan terbaik bagi masyarakat desa Sekaroh khususnya anak usia dini agar mendapatkan kesempatan pendidikan yang layak. Berdasarkan hasil diskusi dan analisis yang dilakukan, maka disepakati kegiatan dari pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pengabdian Kepada Masyarakat; Pengenalan & Pelatihan Aplikasi CANVA untuk Media Presentasi Pembelajaran di SDN 32 Mataram”.

Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai upaya untuk memberikan pengenalan sekaligus pelatihan mengenai pemanfaatan aplikasi CANVA untuk media presentasi pembelajaran bagi para guru di SD Negeri 32 Mataram tahun Pelajaran 2023/2024.

Metode Pengabdian

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah metode diskusi dan praktek. Metode diskusi digunakan sebagai salah satu metode yang paling ekonomis untuk menyampaikan dan berbagi informasi, dan paling efektif dalam mengatasi kesalahpahaman serta mengatasi kesulitan peserta pelatihan dalam memahami aplikasi CANVA secara teoritis. Sedangkan Metode praktik merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan tujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperolehnya.

Adapun kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 32 Mataram yang beralamat di jalan Langko, kelurahan Dasan Agung, Kec. Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Kegiatan ini dilaksanakan pada periode pelaksanaan semester genap tahun ajaran 2023/2024. Kegiatan ini berlangsung selama 2 minggu mulai dari 27 Mei sampai dengan 6 Juni 2024. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yakni angket pelatihan dengan subjek yakni guru SDN 32 Mataram yang berjumlah 8 orang guru. Adapun prosedur pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dipaparkan pada alur prosedur berikut:



Gambar 1. Prosedur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat



Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Pesiapan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan target yakni guru di SD Negeri 32 Mataram dengan jumlah 8 orang guru. Pada tahap persiapan, tim melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang tepat untuk diterapkan bagi para orang tua dan anak-anak usia dini di lokasi target kegiatan. Selanjutnya dilaksanakan tahap wawancara kepada Kepala Sekolah dan guru selaku target kegiatan guna memperoleh data terkait keterampilan Menyusun media pembelajaran berbasis aplikasi CANVA. Selanjutnya tahap persiapan yang dilakukan antara lain, (1) menyiapkan waktu dan tempat sebagai lokasi kegiatan, (2) menentukan jumlah peserta yang akan mengikuti kegiatan, (3) menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan.

Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan pelayanan ini, dilaksanakan selama 2 minggu penuh mulai dari tanggal 27 Mei sampai dengan 6 Juni 2024. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan kegiatan, antara lain yakni diawali dengan kegiatan *pembuka*: (1) Mempersiapkan ringkasan bahan atau materi oleh tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat untuk diberikan kepada peserta. (2) mengundang para peserta yang terdiri dari para guru baik guru kelas maupun guru mata pelajaran berdasarkan. Peserta yang terlibat berjumlah total sebanyak 8 guru. Selanjutnya yakni kegiatan inti, pada tahap ini tim pengabdian melaksanakan kegiatan pengelanaan dan pelatihan kepada peserta sesuai dengan jadwal yang telah disusun. Kegiatan pertama yakni penguatan peserta tahap-1.

Pada *tahap-1* ini ketua tim memberikan materi mengenai “pentingnya kemampuan adaptasi pendidik di era digital”. Ketua tim didampingi oleh anggota dengan para anggota bertugas melaksanakan pendampingan kepada peserta saat mendapatkan materi untuk dijelaskan lebih lanjut. Kegiatan penguatan tahap-1 dilaksanakan pada hari senin 27 Mei 2024. Setelah dilaksanakannya pelayanan tahap-1, maka tim melanjutkan kegiatan langkah selanjutnya yakni melaksanakan evaluasi tahap-1. Evaluasi-1 dilaksanakan setelah ketua tim memberikan materi yang telah dipaparkan lalu kemudian tim secara bersama-sama memberikan angket pelatihan untuk selanjutnya diisi oleh para peserta dengan menjawab setiap pertanyaan terkait pelaksanaan penguatan tahap-1. Evaluasi tahap-1 dilakukan guna memperoleh gambaran pada tahap-1 terkait materi yang disampaikan dan pelaksanaan kegiatan yang berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman berdasarkan hasil angket yang diisi sebanyak 2 peserta paham terhadap materi yang disampaikan dan berhasil menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh tim namun dengan kategori “**Rendah**”.

Tahap kedua selanjutnya yakni kegiatan pelatihan dan praktikum perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi CANVA tahap-2. Pada tahap ini kegiatan dilaksanakan pada hari senin tanggal 29 Mei 2024. Pada tahap ini materi disampaikan oleh anggota pertama yakni bapak Mujiburrahman, M.Pd dengan materi “pentingnya keterampilan pendidik memanfaatkan aplikasi CANVA”. Pemateri dibantu oleh ketua tim dan anggota 2 dalam pelaksanaan kegiatan yang berlangsung. Pada tahap-2 ini, setelah pemateri memberikan materi yang terkait, selanjutnya tim menyiapkan waktu bagi peserta untuk langsung melakukan praktik perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi CANVA dengan acuan perancangan yang telah disiapkan oleh tim. Hal ini dimaksudkan guna meningkatkan keterampilan para guru dalam merancang media pembelajaran berbasis aplikasi CANVA berdasarkan materi dan bahan-bahan pelatihan yang telah disiapkan. Setelah pemberian materi dan praktikum berjalan, maka dilanjutnya dengan evaluasi tahap-2 terkait materi dan keberhasilan kegiatan.

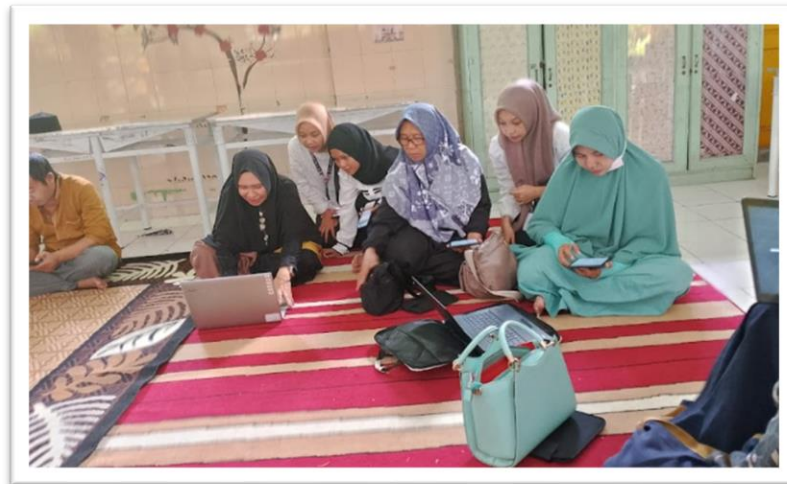


Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman berdasarkan hasil angket pelatihan yang diisi dengan menunjukkan presentasi sebanyak 4 peserta terhadap materi yang disampaikan dan berhasil menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh tim dengan kategori “**Sedang**”. Namun demikian, hasil tersebut belum mencapai dari target yang diharapkan tim pengabdian yakni dapat melebihi dari 75 %.

Tahap ketiga, selanjutnya yakni kegiatan pelayanan penguatan praktikum perancangan tahap-3. Pada tahap ini kegiatan dilaksanakan pada hari senin tanggal 1 Juni 2024. Pada tahap ini materi disampaikan oleh anggota pertama yakni Ibu Restu Wibawa, M.Pd dengan materi “Menjadi guru yang terampil dengan CANVA”. Pemateri dibantu oleh ketua tim dan anggota-1 agar kegiatan berjalan baik, tertib, kondusif dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Selanjutnya pada tahap-3 ini, kegiatan yang dilakukan yakni sama dengan kegiatan pada tahap-2 yakni pemberian materi dan dilanjutkan dengan mengadakan praktikum langsung. Pada proses kegiatan kali ini, para peserta diberikan keleluasaan untuk memilih dan membuat media pembelajaran sendiri berdasarkan mata Pelajaran yang dibawakan. Hal ini dimaksudkan agar para peserta terstimulasi untuk memiliki kreatifitas dalam membangun dan mengembangkan ide yang dimiliki masing-masing peserta. Keleluasaan yang diberikan juga diharapkan mampu menumbuhkan ide peserta untuk lebih kreatif dan inovatif lagi di rumah masing-masing. Setelah pemberian materi dan praktikum berjalan, maka dilanjutkan dengan evaluasi tahap-3 terkait materi dan keberhasilan kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman. Berdasarkan hasil angket yang diisi, dengan 8 peserta paham terhadap materi yang disampaikan dan berhasil menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh tim dengan kategori “**Tinggi**”.



Gambar 2. Kegiatan 1 Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi CANVA



Gambar 3. Kegiatan 2 Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi CANVA



Gambar 4. Kegiatan 3 Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi CANVA

Penutup

Setelah kegiatan dilakukan, maka didapatkan hasil yang sudah sesuai dengan target yang diharapkan yakni presentase seluruh peserta pada tahap-3. Artinya kegiatan tidak perlu dilanjutkan lagi dikarenakan kegiatan telah mencapai target yang diharapkan. Pada kegiatan akhir ini, tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat melakukan evaluasi secara holistik mulai dari tahap awal hingga tahap akhir kegiatan. Berdasarkan persiapan dan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan tema “Pengabdian Kepada Masyarakat; Pengenalan & Pelatihan Aplikasi CANVA untuk Media Presentasi



Pembelajaran di SDN 32 Mataram” resmi tidak dilanjutkan dan pelaksanaan kegiatan dapat dikategorikan “**Berhasil**”.

Adapun hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kegiatan

No	Kegiatan	Hasil	Kategori
1	Tahap 1	2	Rendah
2	Tahap 2	4	Sedang
3	Tahap 3	8	Tinggi
4	Tahapan Keseluruhan		Berhasil

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa “Pengabdian Kepada Masyarakat; Pengenalan & Pelatihan Aplikasi CANVA untuk Media Presentasi Pembelajaran di SDN 32 Mataram” dikategorikan “**Berhasil**”. Pada tahap-1 hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman berdasarkan hasil angket yang diisi sebanyak 2 peserta paham terhadap materi yang disampaikan dan berhasil menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh tim namun dengan kategori “**Rendah**”. Pada tahap-2 hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman berdasarkan hasil angket yang diisi dengan menunjukkan sebanyak 4 peserta paham terhadap materi yang disampaikan dan berhasil menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh tim dengan kategori “**Sedang**”. Pada tahap-3 hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman. Berdasarkan hasil angket yang diisi, dengan sebanyak 8 peserta paham terhadap materi yang disampaikan dan berhasil menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh tim dengan kategori “**Tinggi**”.

Saran

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, maka beberapa saran dapat diberikan, antara lain kepada; (1) Kepala sekolah SDN 32 Mataram, untuk secara intensif memperbanyak kegiatan pelatihan sejenis sebagai bekal mempersiapkan SDM dan generasi yang lebih unggul dan lebih adaptif di desa SDN 32 Mataram. (2) Seluruh guru agar mampu menjalankan secara konsisten materi yang didapat terkait perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi CANVA. (3) Civitas akademika Undikma agar lebih mengintensifkan lagi kegiatan yang serupa di SDN 32 Mataram di waktu yang lain.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi yang telah mengizinkan dan mendanai kegiatan ini sehingga dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada SD Negeri 32 Mataram yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan kegiatan ini sehingga pengenalan dan pelatihan ini dapat berjalan dengan baik.



Daftar Pustaka

- Asry, L. W. (2020). Hubungan ilmu pengetahuan dan teknologi. *Biram Samtani Sains*, 4(1), 1-12.
- Erwani, E., Witarsa, R., & Masrul, M. (2023). Penerapan program kepala sekolah terhadap kemampuan guru dalam menggunakan informasi teknologi dan literasi digital di sekolah dasar. *Journal of Education Research*, 4(3), 957-963.
- Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan video pembelajaran menggunakan canva pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14-31.
- Hadana, H. S., Utomo, A. P. Y., Sa'adah, N., & Ardyasti, T. (2023). Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(1), 126-142.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943-947.
- Kamila, J. T., Nurnazhiifa, K., Sati, L., & Setiawati, R. (2022). Pengembangan guru dalam menghadapi tantangan kebijakan pendidikan di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10013-10018.
- Narulita, S., Hadiyanto, A., Alfurqan, A., & Amaliyah, A. (2023). Perilaku Adaptif Dan Sikap Moderat Guru Dan Dosen Pendidikan Agama Islam. *Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 7(2), 227-240.
- Ria, D. R., & Wahidy, A. (2020, May). Guru Kreatif di Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Rosnawati, R., Syukri, A. S. A., Badarussyamsi, B., & Rizki, A. F. R. A. F. (2021). Aksiologi Ilmu Pengetahuan dan Manfaatnya bagi Manusia. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 4(2), 186-194.
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473-480.
- Wahyuni, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 333-349.
- Wuisan, D. S. S., & Mariyanti, T. (2023). Analisa Peran Triple Helix dalam Mengatasi Tantangan Pendidikan di Era Industri 4.0. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 1(2), 123-132.
- Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 6(2).