
Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru-guru Smp Swasta Mimbar Budhi, Kabupaten Timor Tengah Utara

Faustianus Luan¹⁾ | Oktovianus R. Sikas²⁾ | Yoseph P.K. Kelen³⁾ | ^{1,2,3)}

Universitas Timor

luanfausty57@gmail.com | oktosikas@gmail.com | yosepkelen@unimor.ac.id

Abstrak: Perangkat pembelajaran adalah kunci utama yang perlu disiapkan guru agar kegiatan dan kinerja guru lebih maksimal dalam aktivitas pembelajaran di sekolah, terutama di kelas. Bapak/ Ibu Guru SMP Swasta Mimbar Budhi Manufui, Kab. TTU dalam menyusun atau menyiapkan perangkat pembelajaran belum semuanya menggunakan media online, bahkan rata-rata masih menggunakan media cetak. Minimnya pengetahuan dan *skill* guru terkait teknologi dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyebabkan guru kurang kreatif sehingga membuat minat belajar siswa menjadi bosan dan tidak menyenangkan. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan tentang aplikasi *Canva* bagi guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi Manufui, Kabupaten Timor tengah Utara. Pelatihan ini dimaksudkan untuk memperdalam serta memperkuat pemahaman guru-guru di SMP Swasta Mimbar Budhi, Manufui-Kabupaten Timor Tengah Utara dalam mengoptimalkan teknologi dan kemampuan, agar dapat melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan minat belajar siswa dengan mengembangkan perangkat pembelajaran di kelas menggunakan aplikasi *Canva*. Adapun cara meningkatkan minat siswa, seperti dengan memberikan materi melalui bahan ajar/ modul yang menarik perhatian siswa, dan video presentasi, atau bentuk desain lainnya. Siswa cenderung lebih tertarik dengan belajar melalui video pembelajaran daripada membaca buku. Guru bisa memanfaatkannya untuk membantu siswa memahami setiap materi yang ada dengan membuat video pembelajaran saat mengajar. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *workshop*/pelatihan dan pendampingan berkelanjutan. Hasilnya Bapak/Ibu Guru memahami dalam menyusun perangkat pembelajaran seperti membuat modul ajar, presentasi, video pembelajaran dan mendesain bentuk lainnya dengan aplikasi *Canva*, karena mudah menguasai fitur-fitur yang ada pada template yang sudah disediakan di dalam aplikasi *Canva*, serta beberapa guru berhasil membuat presentasi pembelajaran bagi siswa yang didalamnya berisikan materi, gambar, dan video materi berupa link yang dibuat dari *google Drive* dan *Youtube*. Selain itu, Bapak/bu Guru juga diajarkan tentang bagaimana menyimpan dokumen di dalam *google Drive*. Dari pelatihan ini, Bapak/Ibu Guru sangat mendukung agar penggunaan aplikasi *Canva* ini terus ditingkatkan dan diterapkan di sekolah sebagai bentuk pengembangan *softskill* guru-guru dalam menyusun berbagai perangkat pembelajaran di tingkat sekolah menengah khususnya.

Kata Kunci : *Canva*, Guru, Pelatihan, Teknologi.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini menjadi faktor penting yang lantas mempengaruhi kebutuhan manusia yang kian bertambah (Sinaga et al., 2022). Walaupun semakin bertambahnya kesibukan seseorang, seperti tenaga pengajar baik guru maupun dosen, kini dituntut agar mempersiapkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik di kelas. Dengan adanya tuntutan ini, maka proses pembelajaran yang menarik salah satunya adalah dengan mengembangkan modul pembelajaran yang kreatif, inovatif. Khususnya, guru sangat diharapkan memiliki kemampuan kreatif dalam merancang bahan ajar, video presentasi agar peserta didik dapat langsung memanfaatkan sumber belajar yang ada (Kuswanto, 2019). Namun kenyataannya, beberapa guru belum mampu merancang

bahan ajar dalam bentuk modul atau buku ajar yang inovatif sehingga menarik minat belajar peserta didik (Hapsari, 2022).

Modul merupakan sumber belajar yang menerapkan prinsip belajar mandiri. Oleh karena itu, desain modul harus memastikan bahwa pengguna modul mampu membangun pengetahuannya sendiri, mengembangkan sikap ilmiah, berpartisipasi secara aktif, dan memiliki pengalaman belajar langsung (Tjiptiany, et al., 2016). Modul yang dirancang dengan baik memiliki dampak positif terhadap kemandirian peserta didik dalam proses belajar. Kemampuan belajar mandiri peserta didik dapat meningkat, memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan secara langsung dari apa yang mereka baca dan pahami. Dengan demikian, hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pengetahuan yang diperoleh memiliki makna yang lebih dalam (Nurhayati, et al., 2016). Selain kreatif dan inovatif dari segi kontennya, kebaruan modul juga harus diperhatikan dari segi tampilan dan bentuk modulnya. Di era sekarang ini, modul atau pun bahan ajar tidak harus selalu berupa media cetak namun juga bisa dalam bentuk digital. Salah satu bentuk inovasi dalam pengembangan bahan ajar adalah dengan mengembangkan e-modul atau dengan sebutan lain aplikasi *Canva*. Dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*, pendidik dapat menciptakan e-modul yang lebih atraktif, dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Irkhamni, et al., 2021).

Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. *Canva* saat ini tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android. *Canva* juga merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Menu desain *Canva* meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, video presentasi, poster dan lain-lain. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi *Canva* dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan serta membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik.

Tidak hanya itu, *Canva* dikhususkan untuk membantu akademisi dalam hal ini guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan fitur premium dari *Canva* membuat proses mengajar menjadi lebih mudah dan efisien. Dengan ratusan ribu template gratis yang bisa dipakai, pembuatan desain untuk pembelajaran menjadi jauh lebih mudah. Beberapa media pembelajaran yang bisa dibuat dengan mudah menggunakan *Canva*, diantaranya adalah seperti presentasi, video pembelajaran, gambar, cover e-book, brosur, modul, leaflet, dan masih banyak lagi. Proses belajar yang dihasilkan dari *Canva* pun jauh lebih menarik karena siswa dapat mempelajari materi tanpa harus terus-menerus membaca buku. Guru bisa berkreasi dengan membuat presentasi, video pembelajaran, ataupun gambar yang menarik. Dengan menggunakan *Canva*, guru bisa menjadi lebih kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan serta mampu membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan beberapa keunggulan dari aplikasi *Canva* seperti yang telah disebutkan di atas, kami sebagai tim PkM memutuskan untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* bagi guru-guru di SMP Swasta Mimbar Budhi dalam pengembangan media pembelajaran baik pembuatan bahan ajar (modul), presentasi, RPS dan lainnya dalam rangka pengembangan kreativitas guru dalam pembuatan dokumen dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Adapun tujuan pelaksanaan pengabdian ini yaitu:

- a. Memberikan pelatihan cara penggunaan aplikasi *Canva* bagi guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi, Kab. TTU.
- b. Memberikan sumbangsi pengetahuan bagi guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi, Kab. TTU, tentang cara penggunaan aplikasi *Canva* dalam pengembangan ketrampilan guru untuk membuat modul ajar, artikel, RPS, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan pembuatan dokumen lainnya.
- c. Mengetahui respon guru-guru terhadap kegiatan pengabdian yang dilakukan.

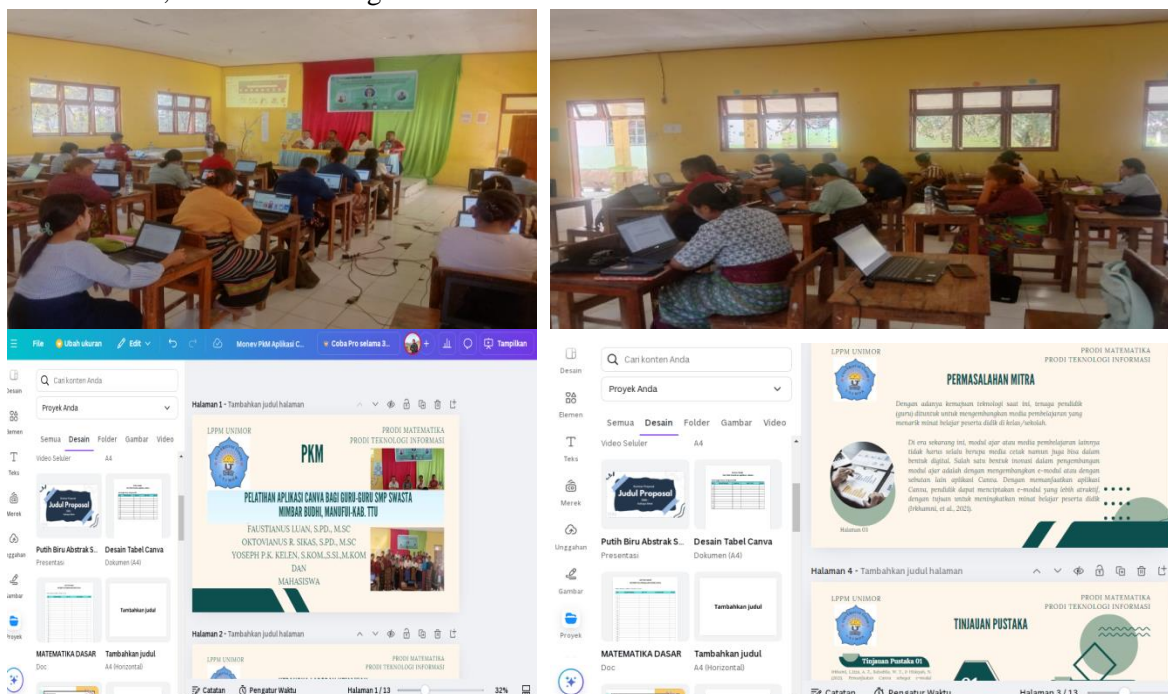
Sedangkan manfaat kegiatan pengabdian ini adalah diharapkan dapat bermanfaat bagi guru-guru yang mengalami kesulitan dalam membuat atau mendesain dokumen baru baik pembuatan modul ajar,

video presentasi, RPS, artikel, LKPS dan atau bentuk desain lainnya. Materi yang disampaikan pada pelatihan ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan kemampuan dalam hal menulis, serta beberapa publikasi terdahulu terkait kegiatan pengabdian yang pernah dilakukan oleh tim pengabdian sebelumnya membahas tentang; 1) Pelatihan Pembuatan Aplikasi *E-Rapor* Dengan Menggunakan *Microsoft Office Excel* Bagi Guru-Guru SD Di Wilayah Insana Fafinesu; 2) Pelatihan Penggunaan Perangkat Lunak *GeoGebra* Dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru-Guru Di Wilayah Insana dan Biboki, Pelatihan Aplikasi *LaTeX* bagi Guru-guru SMP Negeri 1 Insana, Kab. TTU.

Realisasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP Swasta Mimbar Budhi, Manufui selama dua (hari) terhitung tanggal 29 -30 Agustus 2024. Jumlah tim pengabdian masyarakat sebanyak 3 orang sebagai dosen pendamping dan 7 orang mahasiswa yang berasal dari Prodi Matematika dan Prodi Teknologi Informasi (TI).

Beberapa dokumentasi dalam bentuk materi dan foto kegiatan pengabdian di SMP Swasta Mimbar Budhi, Kab. Timor Tengah Utara.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Pelatihan Aplikasi *Canva* bagi Guru-guru

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang telah terlaksana, maka berikut ini hasil yang diperoleh, **Hasil**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan oleh beberapa dosen dan mahasiswa yang terdiri dari 3 orang (dosen pendamping) dan 7 orang mahasiswa yang berasal dari Program Studi Matematika dan Program Studi Teknologi Informasi (TI). Pelaksanaan pelatihan tersebut melibatkan guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi, Kab. TTU yang berjumlah kurang lebih 35 orang. Kegiatan ini dilakukan selama 2 hari terhitung mulai tanggal 29-30 Agustus 2024. Kegiatan pada hari pertama dimulai pukul 08.00 sampai 12.00 WITA, dilanjutkan pukul 13.30 sampai 16.00 WITA yang dihadiri oleh 35 peserta dan 10 pendamping yang terdiri dari dosen dan mahasiswa yang bertempat di Aula SMP Swasta Mimbar Budhi, Manufui. Kegiatan ini diawali dengan diskusi mengenai dasar-dasar *Canva*, kegunaan dan bagaimana pemanfaatannya dilanjutkan dengan pemberian materi *Canva* di awal dengan tujuan agar pelatihan dalam mendesain perangkat atau media pembelajaran dengan aplikasi *Canva* mudah dipahami dan dimengerti secara baik oleh Bapak/ Ibu guru terutama penggunaan fitur-fitur

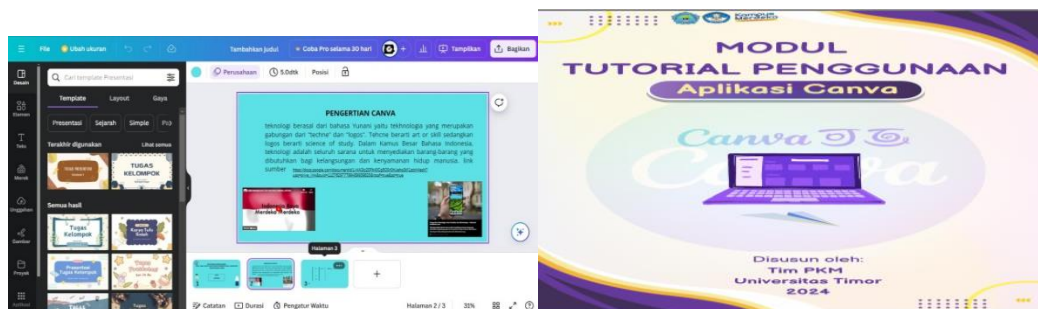
tersebut. Dalam tahapan ini, para pemateri menjelaskan sejarah singkat penggunaan aplikasi *Canva* dan langkah-langkah membuat akun, dan memperkenalkan berbagai macam proyek *Canva* baik itu template siap pakai maupun cara membuat dokumen baru serta kegunaan dan pemanfaatannya. Selanjutnya, kegiatan pada hari kedua dimulai pukul 08.30-12.30 WITA, dilanjutkan pukul 13.30 sampai 16.00 WITA. Kegiatan ini berlangsung dengan lancar, hal ini nampak dalam semangat guru-guru yang berpartisipasi dalam menerima materi pelatihan, berdiskusi, dan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu juga, peserta mempresentasikan tugas yang diberikan oleh pemateri berupa modul ajar atau video presentasi sederhana yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Pada bagian ini menjelaskan secara detail mengenai penggunaan fitur-fitur dalam mendesain proyek yang telah dibuat oleh peserta seperti modul ajar, video presentasi, artikel, RPS, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan dokumen lainnya. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini lebih rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No	Jadwal Kegiatan	
1	Hari Pertama Tanggal, 29-08-2024	Menjelaskan sejarah singkat penggunaan aplikasi <i>Canva</i> dan langkah-langkah membuat akun, dan memperkenalkan berbagai macam proyek <i>Canva</i> baik itu template siap pakai maupun cara membuat dokumen baru serta kegunaan dan pemanfaatannya.
2	Hari Kedua Tanggal, 30-08-2024	Peserta mempresentasikan tugas yang diberikan oleh pemateri berupa modul ajar atau video presentasi sederhana yang dibuat menggunakan aplikasi <i>Canva</i> . Pada bagian ini menjelaskan secara detail mengenai penggunaan fitur-fitur dalam mendesain proyek yang telah dibuat oleh peserta seperti modul ajar, presentasi, artikel, RPS, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan dokumen lainnya.

Pemberian materi mengenai aplikasi *Canva* pada sesi pertama difokuskan kepada guru-guru agar dapat memahami secara baik dan benar penggunaan fitur-fitur dalam mendesain berbagai macam proyek yang diinginkan dalam aplikasi *Canva*. Materi selanjutnya berupa latihan pengenalan kepada peserta dalam mendesain dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Beberapa tampilan dasar pada dokumen *Canva* terlihat pada Gambar 2 di bawah ini.





Gambar 2. Tampilan *input* dan *output* Canva

Beberapa tampilan yang dihasilkan dari aplikasi Canva oleh peserta (guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi Manufui) seperti Modul ajar, bahan presentasi dan sertifikat. Ini menunjukkan bahwa guru-guru dapat mampu merancang atau mendesain berbagai proyek pada aplikasi Canva.



Gambar 3. Foto bersama peserta selama proses pelatihan

Berdasarkan Gambar 3 di atas menunjukkan bahwa peserta pengabdian benar-benar mengikuti kegiatan pelatihan tentang aplikasi Canva yang disajikan oleh tim pengabdian berlangsung kurang lebih dua hari. Keterlibatan peserta dalam kegiatan tersebut sangat antusias dan tentunya ada rasa keingintahuan untuk mau belajar agar dapat mampu mendesain berbagai proyek yang ada pada aplikasi *Canva*. Waktu yang disediakan untuk memperkenalkan serta mengaplikasikan aplikasi *Canva* dalam dua hari tatap muka memang tidaklah cukup untuk mendesain berbagai proyek yang ada pada aplikasi ini, seperti modul ajar, video presentasi dan masih ada bentuk desain lainnya, namun pendampingan oleh tim pengabdian bagi Guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi, Kab. TTU masih terus dilakukan selama kurang lebih enam (6) bulan ke depan terhitung dari bulan Agustus 2024 sampai dengan bulan Januari 2025.

Berikut ini tabel respon/umpan balik terhadap kegiatan dari guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi sebelum dan sesudah pelatihan menggunakan aplikasi *Canva*.

Tabel 2. Perbandingan Sebelum dan Setelah PkM

No.	Sebelum PkM	Setelah PkM
1	Sulit memahami fitur-fitur pada aplikasi Canva untuk mendesaian berbagai proyek	Mudah memahami fitur-fitur pada apliaksi Canva untuk mendesain berbagai proyek dengan baik
2	Sulit menulis rumus secara matematis dalam program/aplikasi <i>Canva</i>	Mudah menulis rumus dalam <i>Canva</i>

3	Awalnya tidak senang belajar dan menulis baik buku ajar, artikel, RPS, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan bentuk desain lainnya.	Merasa senang belajar dan tertarik menulis karena sangat menarik dan menyenangkan
4	Awalnya berpikir untuk mendesain berbagai media pembelajaran itu sulit	Dengan mudah dan gampang untuk mendesain berbagai media pembelajaran

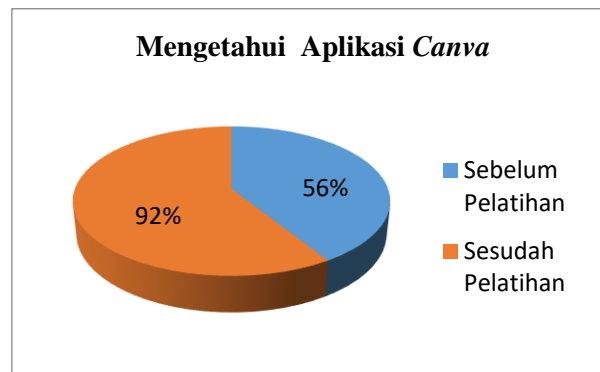
Dari Tabel 2 di atas, memperlihatkan bahwa kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh tim pengabdian bagi guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi, Manufui berlangsung dengan baik dan lancar. Hal positif yang diperoleh tim pengabdian terhadap guru-guru dalam hal ini peserta selama kegiatan berlangsung sangatlah antusias dan serius dalam menerima materi dan selalu bertanya kepada tim pengabdian. Kepala sekolah dan guru-guru menyampaikan bahwa kami (guru-guru) merasa bersyukur karena pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* ini perdana/pertama dilakukan di sekolah mitra. Pelatihan ini dimaksudkan agar berguna dan bermanfaat bagi kalangan Bapak/Ibu guru di SMP bahkan untuk semua jenjang pendidikan baik Sekolah Menengah Pertama (SMP) maupun Sekolah Menengah Atas (SMA) bahkan bagi Guru-guru Sekolah Dasar (SD). *Canva* tidaklah sulit dan tidak asing bagi guru, sangat sulit bagi sebagian orang yang memang tidak ingin belajar, tetapi akan lebih mudah ketika dioperasikan/ digunakan secara terus-menerus. Dari pelatihan ini, terdapat sebagian guru yang dengan mudah membuat dokumen baru seperti bahan ajar. Ini tentu diapresiasi karena dari hal yang sulit sekalipun dengan mudah melakukannya.



Gambar 4. Foto bersama Tim PkM dan Guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi

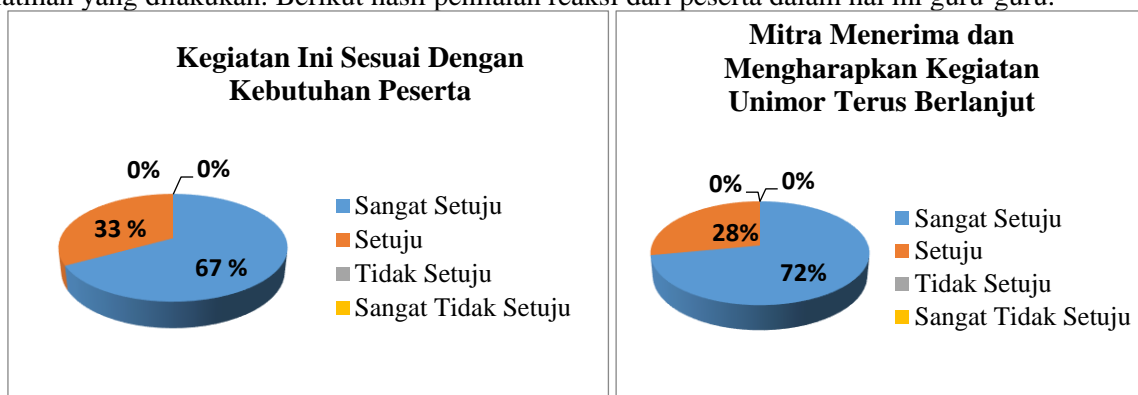
1.1 *Feedback dan Evaluasi*

Feedback peserta diperoleh dari hasil kuisioner terkait materi berupa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama kegiatan berlangsung tentang penggunaan aplikasi *Canva* dalam mendesain berbagai macam proyek pembelajaran serta respon atau reaksi peserta terhadap aktivitas yang dilakukan. Berikut ini adalah hasil kuisioner sebelum dan sesudah terkait pelaksanaan kegiatan PkM dengan menggunakan aplikasi *Canva* bagi Guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi, Manufui.



Gambar 5. Pengetahuan Peserta Mengenai Aplikasi Canva

Gambar 5. menunjukkan bahwa guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi sebagai peserta pelatihan, telah menunjukkan peningkatan pengetahuan terkait penggunaan aplikasi *Canva* setelah mengikuti pelatihan dibandingkan dengan sebelum mengikuti pelatihan. Umumnya, angka 56% di atas peserta sudah mengetahui adanya aplikasi *Canva* karena salah satu kegiatan yang dicanangkan oleh pemerintah dalam hal ini Menteri Pendidikan dan Kebudayaan telah meluncurkan satu platform yakni Program Merdeka Mengajar (PMM) untuk guru dengan tujuan membantu guru dalam mengajar, belajar dan berkarya, serta guru sedapat bisa menghasilkan satu bukti karya melalui *Canva*, namun peserta tidak mengembangkannya untuk kemudian mendesain berbagai hal terutama perangkat pembelajaran untuk kepentingan guru dan siswa. Walaupun demikian, setelah mengikuti pelatihan tersebut adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan bagi guru-guru menjadi 92% dan sisanya 8% peserta belum memahami karena mereka seharusnya masih membutuhkan pendampingan dari tim pengabdian. Selain survey sebelum dan sesudah pelaksanaan pelatihan, disebarkan pula penilaian reaksi peserta terhadap pelatihan yang dilakukan. Berikut hasil penilaian reaksi dari peserta dalam hal ini guru-guru.



Gambar 6. Hasil Penilaian Umpan Balik

Kesimpulan

Berdasarkan pendampingan pada pelatihan aplikasi *Canva* dan diskusi bersama guru-guru, dapat memberikan dampak bahwa:

- Guru-guru dapat memahami fitur-fitur dalam aplikasi *Canva*.
- Guru-guru dapat mengetahui cara mendesain dokumen baru dengan menggunakan Aplikasi *Canva*, baik itu buku ajar, video presentasi, penulisan artikel, RPS, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan dokumen lainnya, dan
- Proses mendesain dokumen baru dengan menggunakan aplikasi *Canva* lebih mudah dan efisien dibanding dengan *Ms. Word*, karena selain itu juga telah tersedia berbagai jenis template yang sudah siap pakai.

Ucapan Terimakasih

Ucapan limpah terima kasih disampaikan oleh Tim Pelaksana pengabdian bagi Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Timor yang telah memberikan dukungan dana dengan nomor kontrak: 100/UN60.6/PM/2024, dan Surat Tugas: 455/UN60.6/PM/2024 sehingga kegiatan PkM ini dapat berjalan dengan sangat baik, serta bagi guru-guru SMP Swasta Mimbar Budhi, Manufui-Kab. TTU yang telah berpartisipasi dalam kegiatan PkM tersebut.

Daftar Pustaka

- Hapsari, T. P. R. N. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Webly kepada Guru SMP Bhakti Tunas Harapan Magelang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.31004/abdira.v2i4.242.belajar>
- Irkhami, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127-134. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/714/546>
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII. *Jurnal Media Infotama*, 15(2), 51–56. <https://doi.org/10.37676/jmi.v15i2.866>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tjiptiany, E. N., As'ari, A. R., & Muksar, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Inkuiri Untuk Membantu Siswa SMA Kelas X Dalam Memahami Materi Peluang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(2009), 1938–1942. <http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i10.6973>