

PENERAPAN MODEL *EXPERIENTIAL LEARNING* PADA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS IV MELALUI KARYA KOLASE SD NEGERI 70 BANDA ACEH

Putri Natasya¹, Aida Fitri², Hasniyati³

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala, Lampeuneurut Gampong, Kecamatan Darul Imarah, Aceh Besar 23242, Indonesia

Korespondensi Penulis: putriinatsya05@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya, khususnya pada kegiatan pembuatan karya kolase. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa untuk meningkatkan kreativitas mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa kelas IV melalui penerapan model *Experiential Learning* pada pembelajaran Seni Budaya melalui karya kolase di SD Negeri 70 Banda Aceh. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 34 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, serta penilaian hasil karya kolase siswa berdasarkan indikator kreativitas yang meliputi *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan aktivitas guru dari 75% pada siklus I menjadi 96,42% pada siklus II dan aktivitas siswa dari 70,53% menjadi 92,85%. Persentase ketuntasan kreativitas siswa juga meningkat dari 44,11% pada siklus I menjadi 91,17% pada siklus II sehingga telah mencapai ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

Kata Kunci: *Experiential Learning*, kreativitas siswa, karya kolase, Seni Budaya.

IMPLEMENTATION OF *EXPERIENTIAL LEARNING* MODEL IN CULTURAL ARTS TO IMPROVE FOURTH GRADE STUDENTS' CREATIVITY THROUGH COLLAGE AT SD NEGERI 70 BANDA ACEH

Abstract

This research was motivated by the low level of students' creativity in Cultural Arts learning, particularly in collage-making activities. Therefore, a learning model that can enhance students' creativity through direct learning experiences was needed. This study aimed to determine the improvement of fourth-grade students' creativity through the implementation of the Experiential Learning model in Cultural Arts learning through collage works at SD Negeri 70 Banda Aceh. The research method used was Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, where each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this research were 34 fourth-grade students. Data were collected through observation of teacher activities, observation of student activities, and assessment of students' collage works based on creativity indicators including fluency, flexibility, originality, and elaboration. The results showed that the implementation of the Experiential Learning model improved students' creativity. Teacher activity increased from 75% in Cycle I to 96.42% in Cycle II, while student activity increased from 70.53% to 92.85%. In addition, the percentage of students' creativity mastery increased from 44.11% in Cycle I to 91.17% in Cycle II, which achieved the classical mastery criterion of $\geq 80\%$.

Keywords: *experiential learning, student creativity, collage, cultural ar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Budaya dalam Kurikulum Merdeka di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa secara

menyeluruh yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kurikulum ini memberikan keleluasaan kepada sekolah untuk memilih cabang seni sesuai dengan kebutuhan dan kondisi

lingkungan, seperti seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni teater. Proses pembelajaran menekankan pada pengalaman langsung, keterlibatan aktif, serta praktik kreatif sehingga siswa tidak hanya menguasai keterampilan berkesenian, tetapi juga mampu menumbuhkan sikap apresiatif, kreatif, serta pemahaman terhadap nilai budaya (Ummah & Nadlir, 2024).

Salah satu cabang seni yang diajarkan dalam mata pelajaran Seni Budaya adalah seni rupa. Pembelajaran seni rupa berfokus pada kemampuan siswa dalam mengapresiasi dan menciptakan karya seni. Apresiasi seni merupakan kemampuan untuk mengamati, menikmati, menanggapi, serta menilai karya seni rupa dan memahami makna yang terkandung di dalamnya (Nurul et al., 2024). Melalui pembelajaran seni rupa, siswa diberikan kesempatan untuk mengekspresikan ide dan kreativitas secara mandiri sehingga karya seni yang dihasilkan merupakan perpaduan antara gagasan dan kemampuan berpikir kreatif siswa (Angraini et al., 2023).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Seni Budaya memiliki peran penting dalam mengembangkan imajinasi, rasa keindahan, serta kemampuan mengekspresikan diri siswa. Salah satu kegiatan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah membuat karya kolase. Kegiatan kolase melatih siswa dalam menggabungkan berbagai bahan sederhana menjadi karya dua dimensi yang memiliki nilai estetika, sekaligus melatih ketelitian dan kreativitas siswa. Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai, proses pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa sehingga memberikan pengalaman langsung serta ruang bagi siswa untuk bereksperimen secara bebas.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Negeri 70 Banda Aceh, kreativitas siswa dalam membuat karya kolase masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa cenderung meniru contoh yang diberikan guru sehingga karya yang dihasilkan terlihat seragam. Ketika siswa diberikan tugas dengan tema bebas, mereka masih menunggu arahan guru dan kurang berani mengembangkan ide secara mandiri. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru dan lebih menekankan pada hasil akhir karya dibandingkan dengan proses pembuatannya, sehingga siswa belum terbiasa merefleksikan pengalaman selama proses berkarya.

Pembelajaran Seni Budaya seharusnya menjadi sarana bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses berkarya, mengembangkan keunikan ide, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam berkreasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Experiential Learning*. Model ini menekankan proses belajar melalui pengalaman langsung yang dialami siswa. *Experiential Learning* terdiri dari empat tahapan utama yaitu pengalaman konkret (*Concrete Experience*), refleksi (*Reflective Observation*), pembentukan konsep (*Abstract Conceptualization*), dan eksperimen aktif (*Active Experimentation*). Keempat tahapan tersebut membentuk suatu siklus pembelajaran yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara utuh.

Dalam pembelajaran Seni Budaya, penerapan model *Experiential Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya membuat karya kolase, tetapi juga merefleksikan pengalaman berkarya, memahami konsep seni rupa dari pengalaman tersebut, serta mencoba kembali dengan ide dan pendekatan yang berbeda. Melalui proses tersebut siswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, keberanian dalam bereksperimen, serta rasa percaya diri dalam mengekspresikan gagasan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model *Experiential Learning* memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa. Penelitian Rismawati et al. (2019) menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui kegiatan kerajinan tangan. Dewi dan Raharjeng (2018) juga menemukan bahwa model *Experiential Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memberikan dampak positif terhadap sikap dan keterampilan siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Immaniar et al. (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Experiential Learning* dapat meningkatkan kreativitas sekaligus menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan.

Namun demikian, berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian tersebut masih terdapat celah penelitian (*research gap*), yaitu belum adanya penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan model *Experiential Learning* pada pembelajaran Seni Budaya di

sekolah dasar melalui kegiatan membuat karya kolase pada siswa kelas IV dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Selain itu, penelitian sebelumnya belum mengkaji peningkatan kreativitas siswa dengan memperhatikan secara bersamaan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil karya kolase. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan model *Experiential Learning* serta peningkatan kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 70 Banda Aceh melalui kegiatan membuat karya kolase.

METODE

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dipilih karena penelitian ini berfokus pada upaya memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran melalui penerapan model *Experiential Learning* dalam kegiatan membuat karya kolase pada mata pelajaran Seni Budaya.

Model PTK yang digunakan mengacu pada desain Kemmis dan McTaggart dalam Pahleviannur et al. (2022) yang terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang dalam bentuk siklus hingga diperoleh perbaikan pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru melalui tindakan yang dirancang secara sistematis untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas (Suryanto dalam Pahleviannur et al., 2022). Melalui penelitian ini, guru dapat mengevaluasi praktik pembelajaran yang dilakukan serta melakukan perbaikan secara berkelanjutan berdasarkan hasil refleksi dari setiap siklus.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 70 Banda Aceh yang berlokasi di Jalan Pawang Itam, Gampong Jawa, Kecamatan Kuta Raja, Kota Banda Aceh. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kesesuaian dengan fokus penelitian, yaitu pembelajaran Seni Budaya pada siswa kelas IV.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2026 dengan menyesuaikan kalender akademik sekolah. Waktu penelitian mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi,

dan refleksi pada setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 70 Banda Aceh yang berjumlah 34 siswa, terdiri atas 18 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Seluruh siswa terlibat sebagai peserta dalam proses pembelajaran Seni Budaya khususnya pada kegiatan membuat karya kolase. Subjek penelitian dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan model *Experiential Learning*.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi dan penilaian unjuk kerja.

Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dalam menerapkan model *Experiential Learning* serta aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, instrumen unjuk kerja digunakan untuk menilai kreativitas siswa melalui hasil karya kolase yang dibuat selama proses pembelajaran. Penilaian kreativitas dilakukan menggunakan rubrik yang mencakup empat indikator, yaitu *fluency* (kelancaran ide), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterperincian).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan penilaian unjuk kerja.

Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dalam menerapkan tahapan model *Experiential Learning* serta aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Penilaian unjuk kerja digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kreativitas siswa melalui hasil karya kolase yang dibuat pada setiap siklus pembelajaran. Hasil karya tersebut dinilai menggunakan rubrik kreativitas yang meliputi aspek *fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta kreativitas siswa selama proses

pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Angka persentase yang dicari
 F = Skor yang diperoleh
 N = Skor maksimal
 100% = Bilangan tetap

Hasil perhitungan persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria penilaian yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Analisis kreativitas siswa dilakukan berdasarkan hasil karya kolase yang dinilai menggunakan rubrik kreativitas. Seorang siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 70 . Secara klasikal, pembelajaran dinyatakan berhasil apabila minimal 80% dari jumlah siswa mencapai ketuntasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 70 Banda Aceh yang berlokasi di Jalan Pawang Itam, Gampong Jawa, Kecamatan Kuta Raja, Kota Banda Aceh. Proses pengumpulan data dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2026 sampai dengan 16 Februari 2026. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta rubrik penilaian kreativitas karya kolase. Materi pembelajaran yang digunakan yaitu pembuatan karya kolase menggunakan bahan sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model *Experiential Learning*, yaitu pengalaman konkret (*Concrete Experience*), refleksi (*Reflective Observation*), pembentukan konsep (*Abstract Conceptualization*), dan eksperimen aktif (*Active Experimentation*). Pada tahap pengalaman konkret, siswa diberikan kesempatan untuk mengamati contoh karya kolase serta mengenal berbagai bahan yang dapat digunakan.

Selanjutnya siswa mulai membuat karya kolase berdasarkan ide masing-masing. Setelah kegiatan selesai, siswa diajak untuk merefleksikan proses yang telah dilakukan serta mendiskusikan hasil karya yang telah dibuat.

c. Observasi

Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model *Experiential Learning*. Berdasarkan hasil pengamatan, persentase aktivitas guru pada Siklus I mencapai 75% dengan kategori baik. Sementara itu, hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa siswa mulai terlibat dalam kegiatan pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengemukakan ide serta masih cenderung meniru contoh yang diberikan guru. Persentase aktivitas siswa pada Siklus I mencapai 70,53% dengan kategori baik.

Selain itu, hasil penilaian kreativitas karya kolase siswa pada Siklus I menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mampu mengembangkan ide secara bebas. Persentase ketuntasan klasikal kreativitas siswa pada Siklus I mencapai 44,11%, sehingga belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, diketahui bahwa siswa masih memerlukan bimbingan dalam mengembangkan ide kreatif serta masih kurang percaya diri dalam mengekspresikan gagasan melalui karya kolase. Oleh karena itu, pada Siklus II guru memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk bereksplorasi dengan berbagai bahan serta mendorong siswa untuk mengembangkan ide secara mandiri.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan Siklus II, peneliti melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I. Guru menyiapkan bahan kolase yang lebih bervariasi serta memberikan contoh yang lebih beragam agar siswa memperoleh inspirasi dalam mengembangkan ide kreatif.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan dengan menerapkan kembali langkah-langkah model *Experiential Learning*. Pada tahap pengalaman konkret, siswa diberikan

kesempatan untuk mencoba berbagai bahan kolase yang berbeda. Selanjutnya siswa membuat karya kolase dengan tema bebas sesuai dengan kreativitas masing-masing. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil karya serta merefleksikan pengalaman yang diperoleh selama proses berkarya.

c. Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru pada Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan Siklus I. Persentase aktivitas guru pada Siklus II mencapai 96,42% dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, lebih berani mengemukakan ide, serta lebih percaya diri dalam membuat karya kolase. Persentase aktivitas siswa pada Siklus II mencapai 92,85% dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil penilaian kreativitas karya kolase siswa juga mengalami peningkatan. Pada Siklus II, persentase ketuntasan klasikal kreativitas siswa mencapai 91,17%, sehingga telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu $\geq 80\%$.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya melalui kegiatan membuat karya kolase. Peningkatan tersebut terlihat dari aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil penilaian kreativitas karya kolase siswa yang mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Peningkatan kreativitas siswa terjadi karena model *Experiential Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung. Melalui proses membuat karya kolase, siswa dapat mengeksplorasi berbagai bahan, mengembangkan ide kreatif, serta merefleksikan pengalaman yang diperoleh selama proses berkarya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Kolb yang menyatakan bahwa *Experiential Learning* merupakan proses pembelajaran yang terjadi melalui transformasi pengalaman sehingga siswa dapat mengembangkan pemahaman dan keterampilan secara lebih mendalam. Dengan demikian, penerapan model *Experiential Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IV melalui kegiatan membuat karya kolase pada pembelajaran Seni Budaya di SD Negeri 70 Banda Aceh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui dua siklus pada siswa kelas IV SD Negeri 70 Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Experiential Learning* pada pembelajaran Seni Budaya melalui kegiatan membuat karya kolase dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan kreativitas siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari aktivitas guru yang meningkat dari kategori baik pada Siklus I menjadi sangat baik pada Siklus II, serta aktivitas siswa yang juga mengalami peningkatan sehingga siswa lebih aktif dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, kreativitas siswa dalam membuat karya kolase juga mengalami peningkatan yang ditunjukkan melalui aspek *fluency, flexibility, originality, dan elaboration*. Hasil penilaian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal kreativitas siswa meningkat secara signifikan dari Siklus I ke Siklus II hingga mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Dengan demikian, penerapan model *Experiential Learning* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, Y., Mayar, F., & Desyandr. (2023). Pengaruh pembelajaran seni terhadap perkembangan kreativitas anak sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1870–1875. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.911>
- Dewi, W. S., & Raharjeng, A. R. P. (2018). Pengaruh model pembelajaran experiential learning terhadap motivasi belajar siswa pada materi ekosistem. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 14–17. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v4i1.1729>
- Immaniar, B. D., Sumarmi, S., & Astina, I. K. (2019). Pembelajaran lingkungan berbasis kearifan lokal dengan model experiential learning. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(5), 648. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i5.12431>
- Nurul, A., Azizah, I., Pd, M., Ariyanto, A. N., Setyaningsih, A. N., Pitaloka, A. A., Pitaloka, A. A., Khamidah, A.,

- Septalavayza, D., Hayati, D. N., Devianti, E. A., Farkhah, H., Rizqunnida, H., Intani, K. N., Purwaningsih, K., Azizah, L. L., Widiastuti, L., Rafidah, M. N., Sari, M., ... Samantha, Z. (2024). *Seni tari anak usia dini*. Tahta Media Group.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakariya, & Hidayati, N. (2022). *Penelitian tindakan kelas* (Cetakan Pertama). Pradina Pustaka. <http://www.pradinapustaka.com/>
- Rismawati, A., Saputri, A. N., & Priyadi, J. (2019). Penerapan model experiential learning berbantuan media gambar untuk meningkatkan kreativitas kerajinan tangan peserta didik. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan.*, 17(2), 119–127.
- Ummah, S., & Nadlir, N. (2024). Implementasi pembelajaran seni tari pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 22(2), 142–149. <https://doi.org/10.21831/imaji.v22i2.71889>