

Available online at: prosiding.relawanjurnal.id/index.php/comdev
Proceeding of Community Development
Volume 2 (2018): 928-941; DOI: https://doi.org/10.30874/comdev.2018.446
"Memperkuat Produktivitas untuk Ketahanan Ekonomi Nasional"

TIPE ARTIKEL: TRAINING MATERIALS

Training to Make Evaluation of Learning Media and Computer-based Exams using Ispring [Pelatihan Membuat Evaluasi Media Belajar dan Ujian Berbasis Komputer Menggunakan Ispring]

Perani Rosyani[1], Resti Amalia[2], M. Bagoes Satria Junianto[3], Hendri Ardiansyah[4], Willy Christianto[5], Devi Yunita[6], Yono Cahyono[7], Khaerul Ma'mur[8], Saprudin[9], dan Nardiono[10]

[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10]Teknik Informatika, Fakultas Tehnik, Universitas Pamulang
E-mail: dosen00837@unpam.ac.id; dosen00850@unpam.ac.id; dosen00849@unpam.ac.id; dosen00832@unpam.ac.id; dosen00841@unpam.ac.id; dosen00846@unpam.ac.id; dosen00843@unpam.ac.id; dosen00844@unpam.ac.id; dosen00845@unpam.ac.id; dan dosen00834@unpam.ac.id;

Abstract

The correct evaluation is needed to be able to measure the achievement of learning objectives appropriately. Determination of graduation is one of the follow-ups of the evaluation function. The implementation of national examinations in several schools in Indonesia is computer-based or online with CBT (Computer Based Test). This online system exam is expected to reduce the level of fraud. Related to this, students must be trained and prepared to take an exam with an online system starting from giving quizzes or in daily tests. The teachers must also be equipped with the knowledge of how to make their own online learning evaluation media to develop knowledge in the field of technology before disseminating it to their students. Therefore the purpose of this activity is to provide guidance and training in the making of learning evaluation media with CBT (Computer Based Test) to teachers using Ispring. So that it can help the school especially the teachers to find out how to make the evaluation media learn independently.

Keywords: Evaluation; Ispring; CBT.

Abstrak

Pelaksanaan evaluasi yang benar sangat dibutuhkan untuk dapat mengukur capaian tujuan pembelajaran dengan tepat. Penentuan kelulusan adalah salah satu tindak lanjut dari fungsi evaluasi. Pelaksanaan ujian nasional beberapa sekolah yang ada di Indonesia sudah berbasis komputer atau online dengan CBT (Computer Based Test). Ujian dengan sistem online ini diharapkan dapat mengurangi tingkat kecurangan. Terkait hal tersebut, maka siswa harus dilatih dan dipersiapkan untuk mengikuti ujian dengan sistem online dimulai dari pemberian kuis ataupun dalam ulangan harian. Para guru juga harus dibekali ilmu bagaimana caranya membuat media evaluasi belajar online sendiri untuk mengembangkan pengetahuan dibidang teknologi sebelum mensosialisasikannya kepada anak didiknya. Oleh karena itu tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pengarahan dan pelatihan pembuatan media evaluasi belajar dengan CBT (Computer Based Test) kepada para guru menggunakan Ispring. Sehingga dapat membantu pihak sekolah khususnya para guru untuk mengetahui bagaimana caranya membuat media evaluasi belajar secara mandiri.

Kata Kunci: Evaluasi; Ispring; CBT.

Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amalia; M. Bagoes Satria J; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita; Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; dan Saprudin
ISSN 2615-2924 (online)

PENDAHULUAN

Evaluasi adalah suatu usaha untuk mengukur dan sumber nilai secara objektif dari pencapaian hasil-hasil yang direncanakan sebelumnya, dimana hasil evaluasi tersebut dimaksudkan menjadi umpan balik untuk perencanaan yang akan dilakukan didepan(Sholeh, Suraya, & Suraya, 2016).

Berdasarkan kamus besar Indonesia, evaluasi adalah suatu penilaian dimana penilaian itu ditujukan pada orang yang lebih tinggi atau yang lebih tahu kepada orang yang lebih rendah, baik itu dari jabatan strukturnya atau orang yang lebih rendah keahliannya. Evaluasi adalah suatu proses penelitian positif dan negatif atau juga gabungan dari keduanya. Kegiatan evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang bertujuan mengetahui efektivitas pelaksanaan pembelajaran dan capaian hasil pembelajaran siswa dari segi nilai dan arti sehingga dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran(Sutopo, 2012).

Secara Umum evaluasi adalah merupakan suatu pemeriksaan terhadap pelaksanaan suatu program yang telah dilakukan dan yang akan digunakan untuk meramalkan, memperhitungkan, dan mengendalikan pelaksanaan program ke depannya agar jauh lebih baik. evaluasi sebagai suatu proses menentukan nilai seseorang dengan menggunakan patokan-patokan tertentu untuk mencapai tujuan. Sementara itu, evaluasi hasil belajar adalah suatu proses menentukan nilai hasil belajar pembelajar dengan menggunakan patokan-patokan tertentu agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan(Siregar & Nara, 2010). Evaluasi lebih bersifat melihat ke depan dari pada melihat kesalahan-kesalahan dimasa lalu, dan ditujukan pada upaya peningkatan kesempatan demi keberhasilan program. Dengan demikian misi dari evaluasi itu adalah perbaikan atau penyempurnaan di masa mendatang atas suatu program.

Fungsi evaluasi Pendidikan sangat diperlukan dalam pendidikan antara lain memberi informasi yang dipakai sebagai dasar untuk : 1. Membuat kebijaksanaan dan keputusan. 2. Menilai hasil yang dicapai para pelajar. 3. Menilai kurikulum. 4. Memberi kepercayaan kepada sekolah. 5. Memonitor dana yang telah diberikan. 6. Memperbaiki materi dan program pendidikan(Nunung, 2014). Hasil evaluasi yang didapat sampai sekarang tentang dunia pendidikan Nasional kita cukup memperihatinkan, tidak hanya dalam segi kualitas tapi juga kegagalan dalam membentuk karakter building generasi muda bangsa. Pendidikan menjadi tanggung jawab semua pihak, dimana tujuan pendidikan adalah memanusiakan manusia. membentuk SDM yang berkualitas. Namun sayang kebijakan pendidikan yang ada sampai sekarang masih jauh dari harapan.

Dalam setiap pembelajaran, pendidik harus berusaha mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang ia lakukan. Hasil yang dimaksud adalah baik, tidak baik, bermanfaat, atau tidak bermanfaat, dll. Pentingnya diketahui hasil ini karena ia dapat menjadi salah satu patron bagi pendidik untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajran yang dia lakukan dapat mengembangkan potensi peserta didik. Artinya, apabila pembelajaran yang dilakukannya mencapai hasil yang baik, pendidik tentu dapat dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran dan demikian pula sebaliknya. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai oleh pendidik dalam proses pembelajaran adalah melalui evaluasi. Evaluasi yang dilakukan oleh pendidik ini dapat berupa evaluasi hasil belajar dan evaluasi pembelajaran. Gale Economic Education Humanities Social Science mengemukakan dua tujuan pembelajaran dan tes berbasis computer, yakni (1) menyenangkan dan menghibur, (2) mendidik dan menantang(Bellotti, Kapralos, Lee, Moreno-Ger, & Berta, 2013).

Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amalia; M. Bagoes Satria J; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita; Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; dan Saprudin

ISSN 2615-2924 (online)

Tes merupakan suatu alat yang berisi serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur suatu aspek prilaku tertentu(Arifin, 2006). Adapun fungsi tes, menurut Sudijonoadalah alat pengukur terhadap peserta didik dan juga sebagai alat pengukur keberhasilan program pengajaran(Sudjana, 2009).

Pelaksanaan evaluasi yang benar sangat dibutuhkan untuk dapat mengukur capaian tujuan pembelajaran dengan tepat. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari perubahan yang terjadi pada siswa. Salah satu tanda bahwa siswa telah belajar adalah terdapat perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan pada aspek pengetahuan dapat dievaluasi melalui tes dan hasilnya merupakan presentasi dari hasil belajar siswa(Sukardi, 2009).

Penentuan kelulusan adalah salah satu tindak lanjut dari fungsi evaluasi. Penentuan kelulusan pada tahun 2016 ditentukan berdasarkan nilai ujian sekolah dan nilai ujian nasional dengan rasio 60%:40%. Pelaksanaan ujian nasional beberapa sekolah yang ada di Indonesia sudah berbasis komputer atau online dengan CBT (Computer Based Test). Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional(Azhar, 2011). Ujian dengan sistem online ini diharapkan dapat mengurangi tingkat kecurangan. Terkait hal tersebut, maka siswa harus dilatih dan dipersiapkan untuk mengikuti ujian dengan sistem online dimulai dari pemberian kuis ataupun dalam ulangan harian

Menurut hasil wawancara yang dilakukan tim survey kepada guru Mts Al-Husna Depok diperoleh informasi bahwa selama ini evaluasi pembelajaran dilakukan secara tertulis. Evaluasi dengan bentuk tes tertulis ini terdiri atas tes pilihan ganda dan esai. Proses evaluasi ini masih dilakukan dengan cara konvensional yaitu siswa mengerjakan soal tes dikertas, selanjutnya di kumpulkan dalam batasan waktu tertentu, evaluasi dilakukan setiap akhir bab dan di akhir semester, dan yang terakhir guru menilai hasil evaluasi dengan cara dikoreksi secara manual. Berdasarkan latar belakan masalah yang sudah dibahas diatas makan tim Pengabdian Kepada Masyarakan memilih akan melakukan pelatihan bagaimana membuat media evaluasi belajar dengan CBT secara *online* menggunakan *Ispring*.

Metode Pelaksanaan

Metode kegiatan ini berupa pelatihan kepada para guru di Madrasah Tsanawiah (MTs) No 45 Tugu Cimanggis. Setelah diberikan pelatihan pembuatan media evaluasi belajar dengan CBT menggunakan *ISpring*, selanjutnya mereka dibimbing dalam mendemonstrasikan media evaluaasi tersebut. Berikut ini adalah tahapan pelatihan yang dilakukan:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan meliputi:

a. Survey awal, pada tahap ini dilakukan survei ke lokasi Madrasah Tsanawiah (MTs) No 45 Tugu Cimanggis Depok
b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran. Setelah survey maka ditentukan lokasi pelaksanaan dan sasaran peserta kegiatan.
c. Penyusunan bahan/materi pelatihan pembuatan media evaluasi belajar dengan CBT menggunakan *ISpring*.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap ini akan diberikan penjelasan mengenai apa itu *ISpring*, dan juga bagaimana membuat media evaluasi belajar dengan CBT menggunakan ISpring. Sesi ini menitikberatkan pada pemberian penjelasan mengenai bagaimana menggunakan *Sofware ISpring* dan cara memanfaatkan fitur-fitur yang

 Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amaila; M. Bagoes Satria Junianto; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita, Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; Saprudin
ISSN 2615-2924 (online)

ada didalamnya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji produk tersebut, sedangkan untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut(Sugiyono, 20AD).

3. Tahap Pelatihan

Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan yaitu :

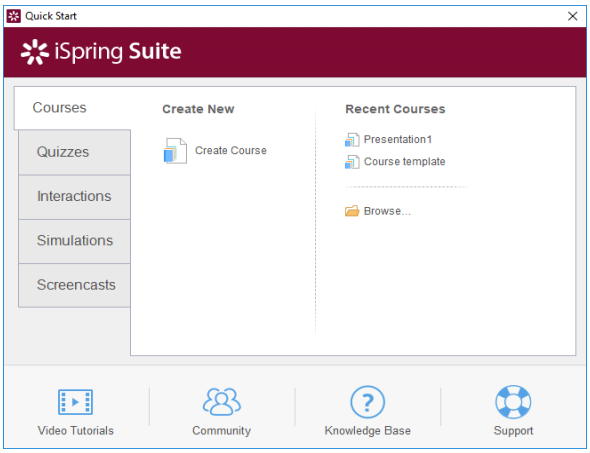
a. Metode Ceramah
   Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan tentang bagaimana caranya membuat media evaluasi belajar dengan CBT menggunakan *ISpring*.
b. Metode Tanya Jawab
   Metode Tanya jawab sangat penting bagi para peserta pelatihan. Metode ini memungkinkan para peserta menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya bagaimana caranya membuat materi dan media evaluasi belajar dengan CBT.
c. Metode Simulasi
   Metode simulasi ini diberikan kepada para peserta pelatihan dalam memberikan kesempatan untuk mempraktekan materi yang telah disampaikan

Membuat soal Dengan Ispring

ISpring merupakan aplikasi plugin untuk Microsoft power point. ISpring memiliki banyak kegunaan salah satuya adalah pembuatan *Computer Based Test.* Disini akan dijelaskan langkah-langkah pembuatan *Computer Based Test* dengan *ISpring*.

Untuk membuat Computer Based Test dengan *ISpring* dapat dilakukan dengan langkah-langkah dibawah ini.

- Klik 2x Icon ISpring yang sudah terinstall. Aplikasi akan start lalu pilihlah tab Quizzes dan pilih Graded Quiz

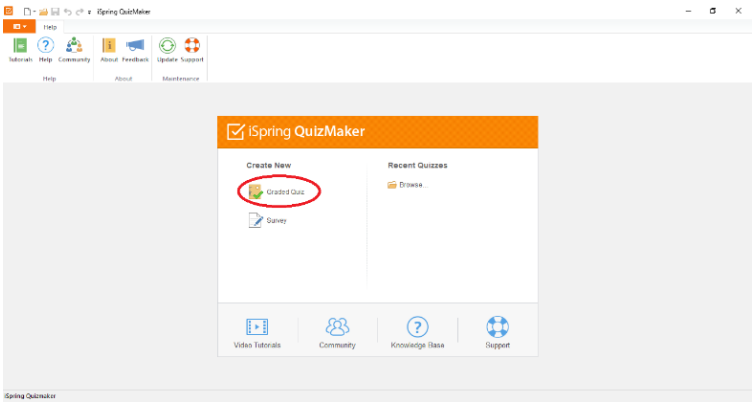


Gambar 1. Tampilan *ispring suite*

Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amalia; M. Bagoes Satria J; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita; Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; dan Saprudin

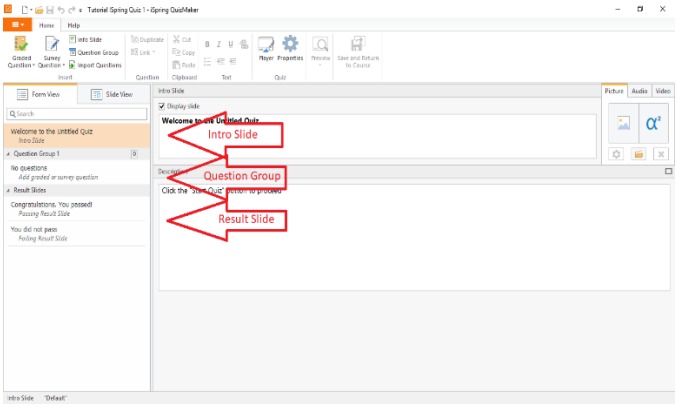
ISSN 2615-2924 (online)

- Dengan Microsoft Power Point, Setelah membuka Microsoft power point pilih lah tab ISpring Suit 8 lalu klik menu Quiz .
- Saat memilih quiz anda akan diminta mensave power point anda. Maka *save* lah power point anda.
- Pilih lah *Graded Quiz* pada gambar dibawah.



Gambar 2. Tampilan *Graded Quiz*

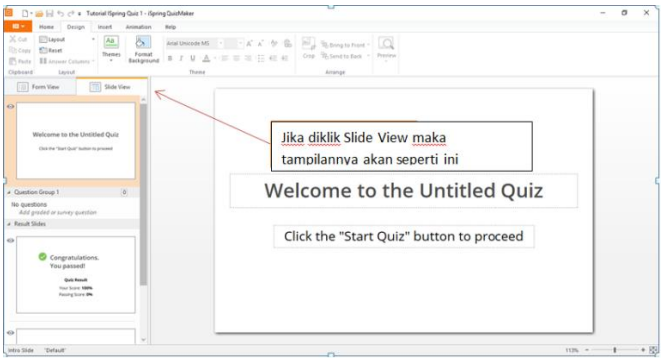
- Setelah dipilih graded quiz maka ISpring akan menampilkan aplikasi *quiz maker* .
- Di awal quiz maker, kita akan di tampilkan intro slide yaitu slide awal dari CBT yang akan kita buat. Terdapat 3 group yang ada diawal yaitu Intro Slide, Question Group 1 dan Result Slide.



Gambar 3. Tampilan *quiz maker*

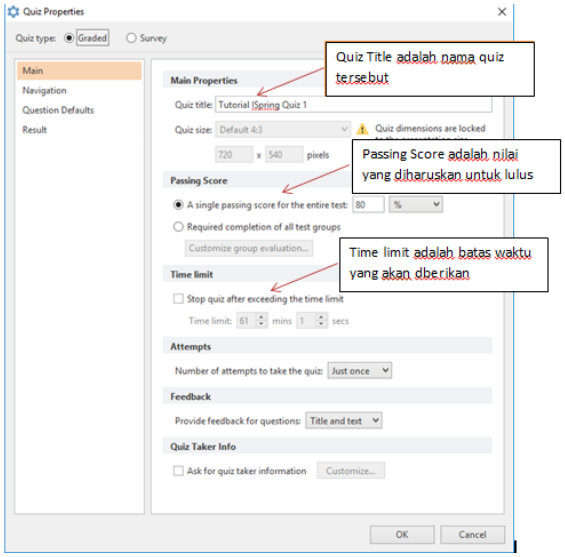
 Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amaila; M. Bagoes Satria Junianto; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita, Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; Saprudin
ISSN 2615-2924 (online)

- Intro Slide adalah slide pembuka/awal dari aplikasi.



Gambar 4.Tampilan awal *Quiz*

- Sebelum membuat Soal kita setting dulu quiznya, dengan cara mengklik icon roda bergigi seperti digambar.
- Lalu muncul tampilan property quiz.

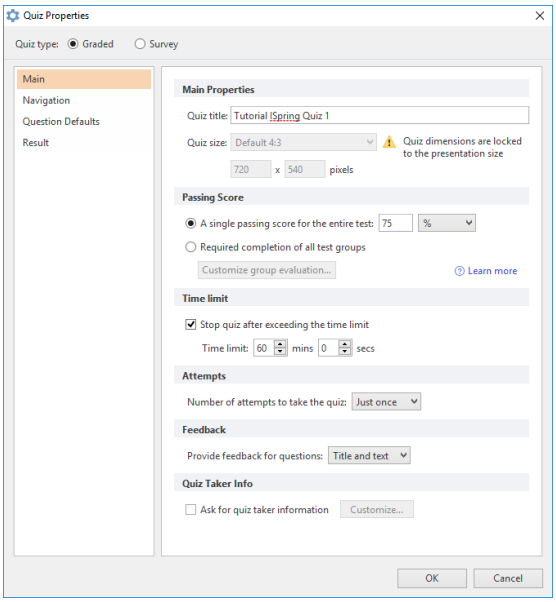


Gambar 5. Tampilan *property quiz*

- Silahkan setting sesuai dengan ketentuan yang telah dibuat. Disini akan dibuat quiz title tidak diganti, passing score diganti menjadi 75 dan waktunya menjadi 60 seperti gambar dibawah.

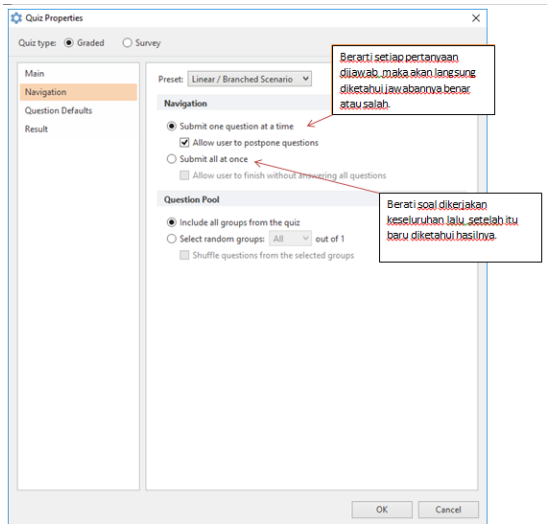
Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amalia; M. Bagoes Satria J; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita; Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; dan Saprudin

ISSN 2615-2924 (online)



Gambar 6. Tampilan pengaturan waktu

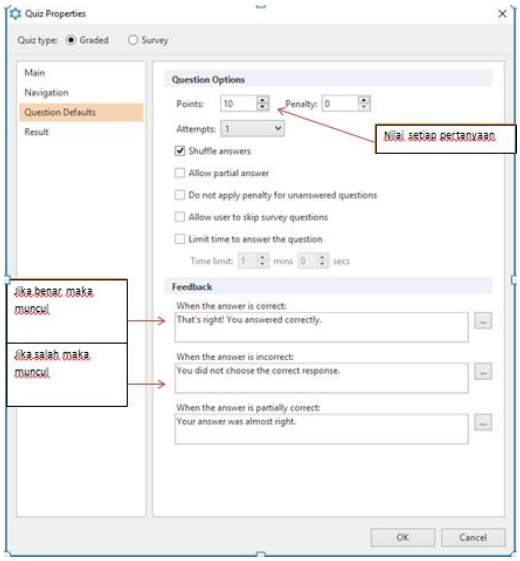
- Setelah setting main kita pindah ke Navigation.



Gambar 7. Tampilan navigasi

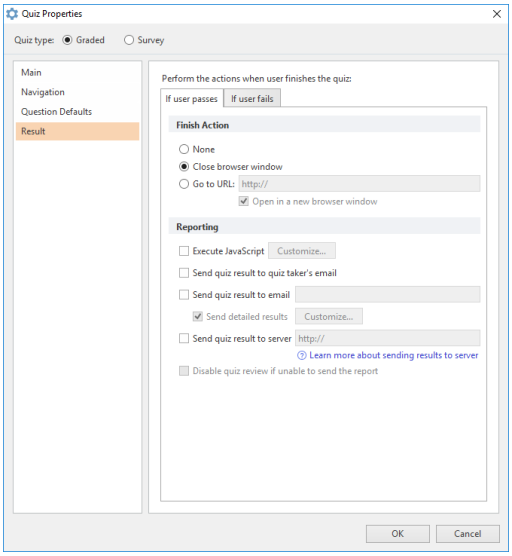
- Klik **submit all at once** dan centang **Allow user to finish without answering all questions**. Yang berarti soal dikerjakan seluruhnya dan mengijinkan pengguna untuk menyelesaikan tanpa menjawab seluruh pertanyaan.
- Berikut keterangan di *question defaults.*

 Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amaila; M. Bagoes Satria Junianto; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita, Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; Saprudin
ISSN 2615-2924 (online)



Gambar 8. Tampilan *question defaults.*

- Untuk shuffle answers dapat di hilangkan centangnya dan untuk feedback dapat diganti menjadi Bahasa Indonesiad an terakhir adalah result, untuk result hasil dapat dikirimkan keserver tapi harus disetting terlebih dahulu

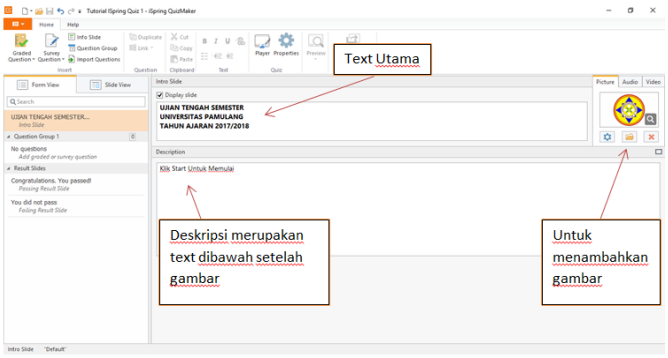


Gambar 9. Tampilan *result*

- Setelah disetting maka kita dapat buat soal interaktifnya. Pertama kita rubah tampilan utama atau intronya.

Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amalia; M. Bagoes Satria J; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita; Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; dan Saprudin

ISSN 2615-2924 (online)



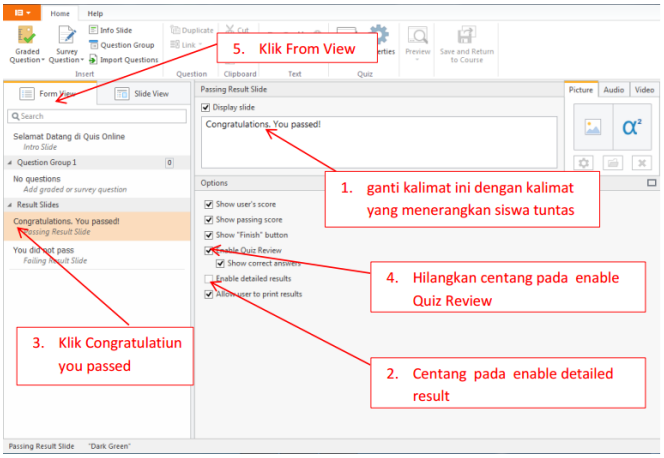
Gambar 10. Tampilan utama yang diubah.

- Tampilan Slide View Setelah dirubah dan di ganti temanya di dalam menu ms.power point



Gambar 11. Tampilan *slide view* yang suda diganti.

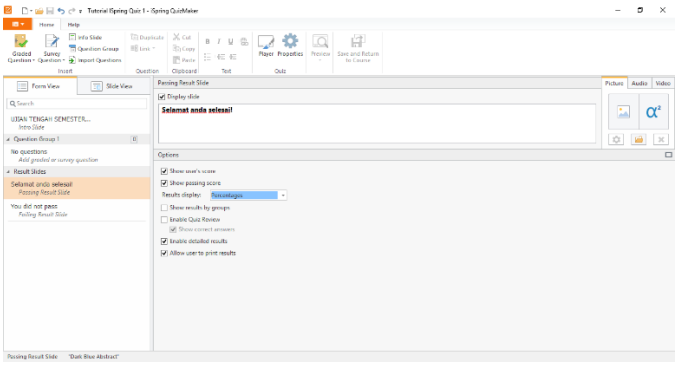
- Berikutnya sebelum membuat soal kita dapat membuat hasil ketika siswa sudah selesai mengerjakan, baik tuntas maupun tidak.



Gambar 12. Tampilan sebelum membuat soal

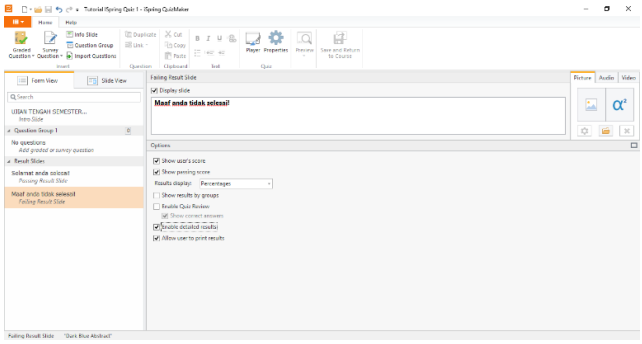
- Hasilnya seperti dibawah

 Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amaila; M. Bagoes Satria Junianto; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita, Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; Saprudin
ISSN 2615-2924 (online)



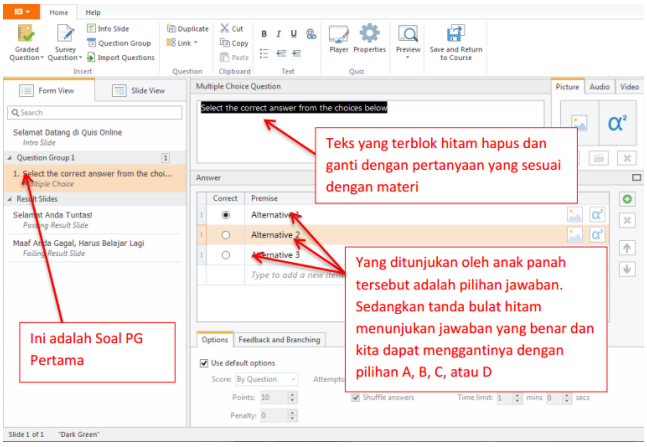
Gambar 13. *Result* membuat soal

- Lakukan hal yang sama untuk menampilkan yang gagal seperti gambar 15, maka hasilnya seperti dibawah



Gambar 14. Tampilan Hasil

- Saatnya membuat soal PG yang akan disisipkan pada pelajaran yang akan dibuat. Pilih graded quentions lalu pilih multiple choice, maka hasilnya seperti gambar 18

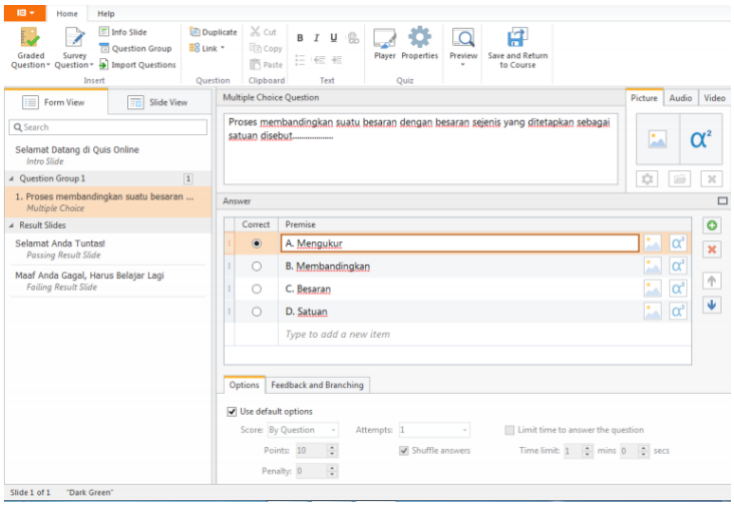


Gambar 15. Tampilan *multiple choice*

Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amalia; M. Bagoes Satria J; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita; Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; dan Saprudin

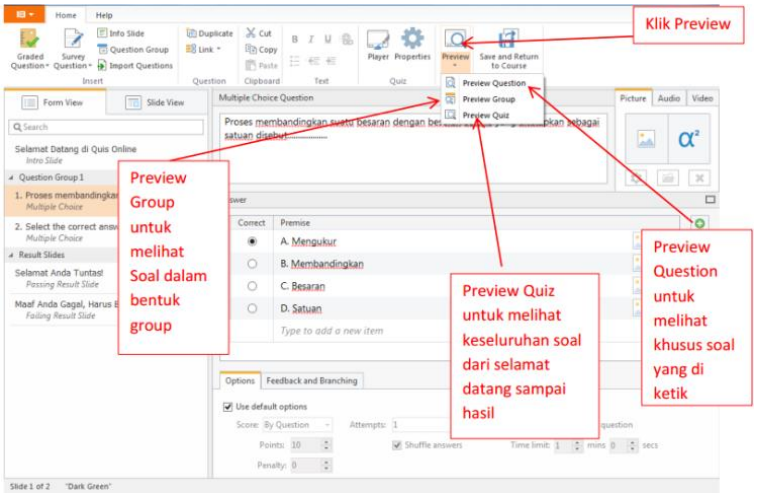
ISSN 2615-2924 (online)

- Jika semua sudah diisi maka akan seperti dibawah hasilnya



Gambar 16. Tampilan hasil *multiple choice*

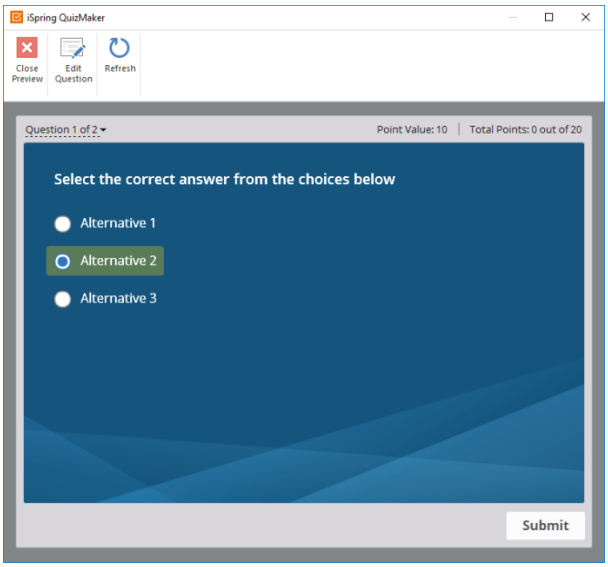
- Untuk membuat soal no 2 maka dapat mengikuti langkah pembuatan soal dari awal yaitu dari pemilihan graded question lalu pilih multiple choice. Setelah selesai saatnya me-*review* apa yang sudah dibuat sebelum di *publish.*



Gambar 17. Tampilan memilih *Preview*

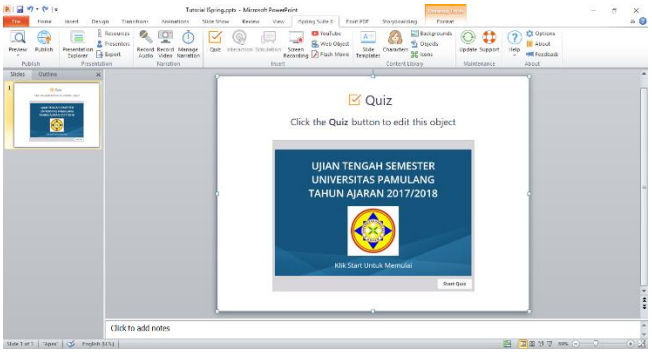
 Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amaila; M. Bagoes Satria Junianto; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita, Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; Saprudin
ISSN 2615-2924 (online)

- Contoh hasil dari preview



Gambar 18. Tampilan hasil *preview*

- Jika sudah selesai direview dan hasilnya sudah sesuai dengan yang diinginkan, maka klik save and return to course yang berarti akan mensave quiz dan menyisipkannya ke power point.

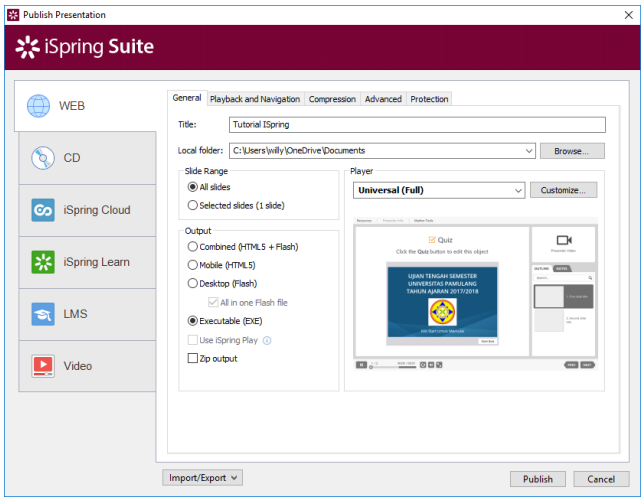


Gambar 19. Tampilan hasil pembuatan *quiz*

- Setelah direview di power point maka kita masuk ke tahap PUBLISH atau pembuatan file. Langkahnya adalah klik menu ISpring Suite 8, lalu pilih publish lalu akan muncul seperti gambar 20.

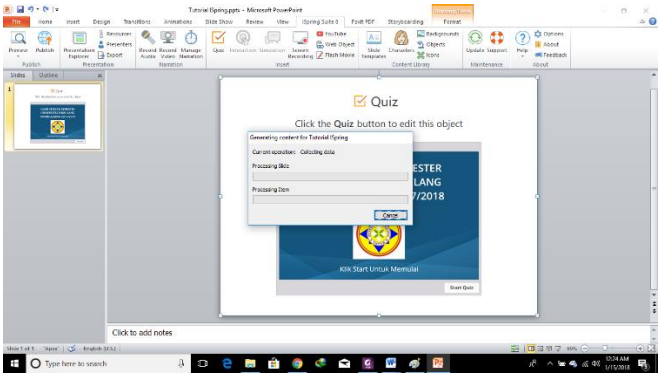
Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amalia; M. Bagoes Satria J; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita; Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; dan Saprudin

ISSN 2615-2924 (online)



Gambar 20. Tampilan hasil PUBLISH

- Dalam kotak dialog publish dapat dipilih output yang diinginkan menjadi file Exe atau menjadi file *flash* atau yang menjadi versi *mobile,* kemudian tunggu proses *export* hingga selesai



Gambar 21. Tampilan hasil *export*

SIMPULAN

Pelaksanaan kegatan pelatihan pembuatan media evaluasi belajar menggunakan *Ispring* membantu pihak sekolah khususnya para guru untuk mengetahui bagaimana caranya membuat media evaluasi belajar sendiri menggunakan *Ispring*. Proses pelatihan berjalan dengan lancar, para guru di MTS al-Husna merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini guna mempersiapkan ujian nasional nantinya yang sudah berbasis komputer atau online dengan CBT *(Computer Based Test*)

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kepada Universitas Pamulang yang sudah memberikan dukungan dalam Kegiatan Penelitian dan Kegiatan Masyarakat di MTS Al-Husna Depok.

 Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amaila; M. Bagoes Satria Junianto; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita, Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; Saprudin
ISSN 2615-2924 (online)

REFERENSI

Arifin, Z. (2006). *Evaluasi Pembelajaran*. *Historische Literatur*. https://doi.org/10.1177/1077800408324210

Azhar, A. (2011). Media Pembelajaran. *Meedia Pembelajarandia Pembelajaran*. https://doi.org/media pembelajaran

Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Assessment in and of serious games: An overview. *Advances in Human-Computer Interaction*. https://doi.org/10.1155/2013/136864

Nunung, N. (2014). Evaluasi Pembelajaran:Sebuah Kajian Teori. *Jurnal Edueksos*.

Sholeh, M., Suraya, & Suraya, I. (2016). Meningkatkan Peran Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Pembuatan Bahan Ajar dan Soal Ujian Online. *Prosiding Seminar Nasional*.

Siregar, E., & Nara, H. (2010). Teori Belajar dan Pembelajaran Peserta Didik dalam Teori Nativisme, Empirisme, Konvergensi dan Fitrah. *HORIZON PENDIDIKAN*.

Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. *Sinarbaru*. https://doi.org/10.1016/j.talanta.2011.10.012

Sugiyono. (20AD). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*. https://doi.org/10.1021/j150551a038

Sukardi. (2009). *Evaluasi Pendidikan*. *Jakarta: Bumi Aksara*. https://doi.org/10.1109/SP.2015.12

Sutopo, H. (2012). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Flash , PHP , dan MySQL. *Jurnal Informatika*. https://doi.org/10.9744/informatika.10.2.79-85

Copyright © 2018, Perani Rosyani; Resti Amalia; M. Bagoes Satria J; Hendri Ardiansyah; Willy Christianto; Devi Yunita; Nardiono; Yono Cahyono; Khaerul Ma'mur; dan Saprudin

ISSN 2615-2924 (online)