

Validitas E-Komik Interaktif Bernuansa Kearifan Lokal Bali Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar**I Kadek Agus Prabawan Saputra^{a,*}, I Putu Pasek Suryawan^b, I Gusti Ngurah Pujawan^c**^{a,b,c}Universitas Pendidikan Ganesha*email: agus.prabawan@student.undiksha.ac.id

Abstrak. Pengembangan media pembelajaran yang valid secara akademik merupakan prasyarat penting untuk mendukung pembelajaran matematika yang bermakna dan kontekstual. Salah satu inovasi media yang relevan dengan karakteristik peserta didik adalah e-komik interaktif yang mengintegrasikan unsur kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil validitas ahli materi dan ahli media terhadap e-komik interaktif bernuansa kearifan lokal pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa SMP. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE, dengan fokus pada tahap pengembangan dan evaluasi formatif. Subjek validasi terdiri atas dua ahli materi dan dua ahli media. Instrumen penelitian berupa lembar validasi berbasis skala Likert yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,8 dengan kriteria sangat baik, ditinjau dari aspek kualitas isi/materi, kesesuaian tujuan pembelajaran, umpan balik dan adaptasi, serta motivasi belajar. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,6875 dengan kriteria sangat baik, ditinjau dari aspek desain presentasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, penggunaan kembali, dan kepatuhan terhadap standar. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-komik interaktif bernuansa kearifan lokal pada materi bangun ruang sisi datar memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

Kata Kunci: validitas ahli, e-komik interaktif, kearifan lokal, bangun ruang sisi datar

PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan prosedur, tetapi juga pada pemahaman konsep secara bermakna. Dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep menjadi fondasi utama agar peserta didik mampu mengaitkan ide-ide matematis dengan konteks nyata serta menerapkannya dalam berbagai situasi (Bayu et al., 2023). Pemahaman konsep memiliki peran fundamental dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika. Penguasaan konsep menjadi kemampuan dasar yang perlu dimiliki siswa sebagai landasan untuk mempelajari materi yang lebih kompleks pada jenjang selanjutnya (Asti et al., 2020). Ketika pemahaman konsep belum terbentuk secara optimal, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran lanjutan dan menghadapi hambatan dalam proses belajar (Rahayu et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Ginanjar (2019) yang menekankan pentingnya keterurutan dalam pembelajaran matematika, di mana pemilihan prinsip pembelajaran yang tepat menjadi kunci agar proses belajar berlangsung efektif. Suatu konsep dalam matematika umumnya saling berkaitan, sehingga pemahaman terhadap konsep prasyarat menjadi syarat utama sebelum mempelajari konsep berikutnya. Tanpa penguasaan konsep awal, pemahaman terhadap konsep lanjutan akan sulit dicapai. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dirancang secara bertahap, sistematis, dan menyeluruh dengan membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar sebelumnya, sehingga penekanan pada pemahaman konsep menjadi sangat penting untuk membentuk fondasi pengetahuan yang kuat bagi siswa (Simarmata et al., 2022). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di SMP masih

didominasi oleh penyampaian materi secara konvensional dengan penggunaan buku teks dan latihan soal yang bersifat prosedural.

Salah satu materi matematika yang sering menimbulkan kesulitan dalam pemahaman konsep siswa adalah geometri (Mahardika et al., 2024). Padahal, konsep-konsep geometri khususnya bangun ruang sisi datar memiliki keterkaitan erat dengan representasi objek nyata dalam kehidupan sehari-hari, karena sejak awal perkembangannya, geometri digunakan dalam aktivitas pengukuran untuk kebutuhan praktis seperti pertanian, yang selanjutnya berkembang menjadi kajian mengenai panjang, luas, dan volume (Utami et al., 2021). Kesulitan ini tidak hanya disebabkan oleh kompleksitas konsep, tetapi juga oleh keterbatasan media yang mampu memvisualisasikan objek tiga dimensi secara menarik dan interaktif (Murni et al., 2017). Di sisi lain, peserta didik saat ini merupakan generasi yang akrab dengan perangkat digital dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual seperti komik digital (Icahayati et al., 2024).

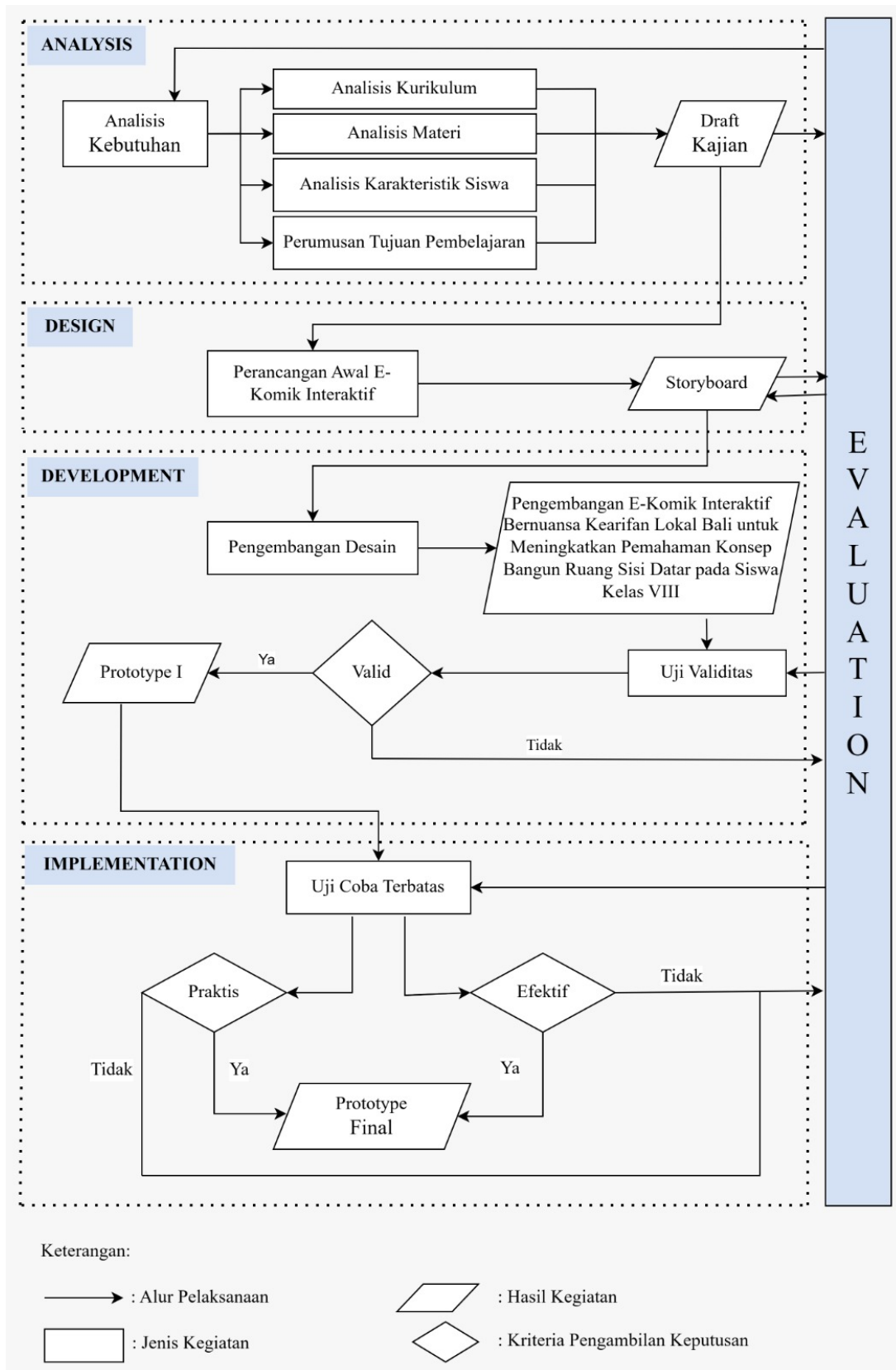
Integrasi teknologi dalam pembelajaran perlu diimbangi dengan penguatan konteks budaya agar pembelajaran tidak terlepas dari lingkungan sosial peserta didik (Talo et al., 2022). Kearifan lokal Bali, yang kaya akan representasi bangun ruang sisi datar pada arsitektur pura dan bangunan tradisional, memiliki potensi besar untuk dijadikan konteks pembelajaran matematika (Kertiani et al., 2024). Namun, pemanfaatan kearifan lokal tersebut dalam bentuk media digital interaktif masih relatif terbatas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemikiran inovatif dalam mengintegrasikan unsur budaya lokal ke dalam desain media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, pengembangan media digital sering kali lebih berfokus pada aspek teknis dan visual semata tanpa mempertimbangkan nilai-nilai kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa. Akibatnya, potensi kearifan lokal sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konsep dan pembelajaran bermakna belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang kontekstual dan interaktif dengan keterbatasan media yang tersedia, diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa e-komik interaktif bernuansa kearifan lokal Bali yang dekat dengan siswa. Sebelum media tersebut digunakan dalam pembelajaran, diperlukan pengujian validitas oleh para ahli untuk memastikan kesesuaian media dan materi dengan prinsip pembelajaran matematika. Oleh karena itu, tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan hasil validitas ahli media dan ahli materi terhadap e-komik interaktif bernuansa kearifan lokal pada materi bangun ruang sisi datar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Artikel ini secara khusus membahas tahap pengembangan dan evaluasi formatif berupa uji validitas ahli. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun akademik berjalan di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Ganesha.

Subjek penelitian pada tahap validasi terdiri atas empat orang validator, yaitu dua ahli media dan dua ahli materi. Validator ahli media dan materi merupakan satu dosen Program Studi Pendidikan Matematika dan satu guru matematika di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja yang memiliki kompetensi di bidang teknologi pembelajaran dan memahami substansi materi bangun ruang sisi datar. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen lembar validasi yang disusun berdasarkan *Learning Object Review Instrument*. LORI. Instrumen validasi ahli media mencakup aspek tampilan visual, navigasi, interaktivitas, dan keterpaduan media, sedangkan instrumen validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian materi dengan kurikulum, keakuratan konsep, kebahasaan, dan integrasi kearifan lokal.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Model ADDIE

Uji Validitas

Tahap ini dilakukan setelah e-komik interaktif dibuat, kemudian divalidasi oleh ahli. Proses validasi disertai dengan diskusi atau wawancara langsung dengan ahli mengenai perbaikan yang harus dilakukan pada e-komik interaktif yang akan diujicobakan. Apabila dinyatakan valid oleh para pakar maka peneliti melanjutkan pengujian efektivitas. Berikut adalah kisi-kisi instrumen validasi ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel 1 dan 2 sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Validasi Media Berdasarkan LORI

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1	Desain multimedia mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran.					
B	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)					
1	Kemudahan navigasi.					
2	Tampilan yang dapat ditebak.					
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan.					
C	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and adaptation</i>)					
1	Kemudahan dalam mengakses.					
2	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar.					
D	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)					
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda.					
E	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)					
1	Taat pada spesifikasi standar internasional.					

(Nesbit dkk. dalam Wardani, 2021)

Tabel 2 Instrumen Validasi Materi Berdasarkan LORI

Kriteria Penilaian	Penilaian				
	1	2	3	4	5
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
Kebenaran Materi (<i>Veracity</i>)					
Ketepatan Materi (<i>Accuracy</i>)					
Keseimbangan Presentasi Ide-Ide (<i>Balanced Presentation od Ideas</i>)					
Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level of detail</i>)					
Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
Sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
Sesuai dengan aktivitas pembelajaran (<i>Activities</i>)					
Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran (<i>Assessments</i>)					
Sesuai dengan karakteristik siswa (<i>Characteristics</i>)					
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)					
Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajaran atau model siswa yang berbeda.					
Motivasi (<i>Motivation</i>)					

Kriteria Penilaian	Penilaian				
	1	2	3	4	5
Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak siswa.					

(Nesbit dkk. dalam Wardani, 2021)

Lembar validasi yang sudah dilakukan penilaian oleh validator ahli media dan materi selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Menyusun semua hasil data yang diperoleh untuk setiap komponen dari tiap aspek penilaian.
- 2) Menghitung skor rata-rata total dari setiap komponen dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \quad (1)$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata skor

$\sum x$ = Jumlah jawaban dari tiap aspek yang dinilai

N = Jumlah aspek yang dinilai

Tabel 3. Kategori Kevalidan E-Komik

Rentangan Kategori Skor	Kategori
$4,20 \leq \bar{x} \leq 5,00$	Sangat Baik
$3,40 \leq \bar{x} \leq 4,20$	Baik
$2,60 \leq \bar{x} \leq 3,40$	Cukup Baik
$1,80 \leq \bar{x} \leq 2,60$	Kurang Baik
$1,00 \leq \bar{x} \leq 1,80$	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini difokuskan pada analisis validitas ahli materi dan ahli media terhadap e-komik interaktif bernuansa kearifan lokal pada materi bangun ruang sisi datar. Validitas dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek substansi materi dan kualitas media pembelajaran sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rata-rata aspek
A	Kualitas Isi/Materi (Content Quality)			
1	Kebenaran Materi (Veracity)	5	5	5
2	Ketepatan Materi (Accuracy)	5	5	5
3	Keseimbangan presentasi ide-ide (Balanced presentation)	4	5	4.5
4	Sesuai dengan detail tingkat (Appropriate level of detail)	4	5	4.5
B	Tujuan Pembelajaran (Learning Goal Alignment)			
1	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5	5

No	Aspek yang dinilai	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rata-rata aspek
2	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran (Activities)	5	5	5
3	Sesuai dengan penilaian (Assessments)	5	5	5
4	Sesuai dengan karakteristik siswa (Characteristics)	4	5	4.5
C	Umpan balik dan Adaptasi (Feedback and Adaptation)			
1	Konten adaptasi atau umpan balik untuk siswa berbeda	4	5	4.5
D	Motivasi (Motivation)			
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian siswa	5	5	5
Skor total		46	50	48
Rata-rata skor total		4.6	5	4.8
Kriteria		Sangat Baik		

Hasil validasi ahli materi diperoleh dari penilaian dua orang validator terhadap e-komik interaktif yang dikembangkan. Penilaian mencakup aspek kualitas isi atau materi, kesesuaian tujuan pembelajaran, umpan balik dan adaptasi, serta motivasi belajar. Berdasarkan hasil analisis, skor rata-rata keseluruhan validitas ahli materi adalah sebesar 4,8 dengan kriteria sangat baik. Pada aspek kualitas isi/materi, skor rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa materi telah disajikan secara benar, akurat, seimbang, serta memiliki tingkat kedalaman yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP. Aspek kesesuaian tujuan pembelajaran juga memperoleh skor sangat baik, yang menunjukkan bahwa materi, aktivitas pembelajaran, dan penilaian dalam e-komik telah selaras dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Selain itu, aspek umpan balik dan adaptasi memperoleh skor rata-rata yang tinggi, menandakan bahwa e-komik interaktif mampu memberikan konten yang adaptif dan mendukung perbedaan kemampuan belajar siswa. Aspek motivasi belajar juga memperoleh skor sangat baik, yang mengindikasikan bahwa e-komik interaktif memiliki daya tarik visual dan alur cerita yang mampu meningkatkan minat serta perhatian siswa dalam mempelajari materi bangun ruang sisi datar. Hasil ini menunjukkan bahwa dari sisi materi, e-komik interaktif yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rata-rata aspek
A	Desain Presentasi (Presentation Design)			
1	Desain media mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran	5	5	5
B	Interaksi Pengguna (Interaction Usability)			
1	Kemudahan navigasi	5	5	5
2	Tampilan gambar dapat ditebak	4	5	4.5

No	Aspek yang dinilai	Skor Ahli 1	Skor Ahli 2	Rata-rata aspek
3	Kualitas dari tampilan fitur bantuan	5	5	5
C	Aksesibilitas (Accessibility)			
1	Kemudahan dalam mengakses	5	5	5
2	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai pelajar	4	5	4.5
D	Penggunaan kembali (Reusability)			
1	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda	5	4	4.5
E	Memenuhi Standar (Standards Compliance)			
1	Taat pada spesifikasi standar internasional	4	4	4
Skor total		37	38	37.5
Rata-rata skor total		4.625	4.75	4.6875
Kriteria		Sangat Baik		

Hasil validasi ahli media diperoleh dari penilaian dua orang validator media terhadap kualitas e-komik interaktif. Aspek yang dinilai meliputi desain presentasi, interaksi pengguna, aksesibilitas, penggunaan kembali, dan kepatuhan terhadap standar. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata keseluruhan validitas ahli media adalah sebesar 4,6875 dengan kriteria sangat baik. Pada aspek desain presentasi, media memperoleh skor maksimal yang menunjukkan bahwa tampilan visual, tata letak, dan penyajian informasi dalam e-komik interaktif telah dirancang secara menarik dan mendukung efisiensi pembelajaran.

Aspek interaksi pengguna memperoleh skor sangat baik, yang mengindikasikan bahwa navigasi media mudah digunakan, tampilan gambar dapat dipahami dengan baik, serta fitur-fitur pendukung berfungsi secara optimal. Aspek aksesibilitas juga menunjukkan hasil yang sangat baik, menandakan bahwa e-komik interaktif mudah diakses dan memiliki desain konten yang mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik. Pada aspek penggunaan kembali, media dinilai fleksibel untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran. Sementara itu, aspek kepatuhan terhadap standar memperoleh skor baik, yang menunjukkan bahwa media telah mengikuti spesifikasi standar internasional yang relevan.

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa e-komik interaktif bernuansa kearifan lokal pada materi bangun ruang sisi datar berada pada kategori sangat valid. Hal ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak dari segi tampilan dan teknis, tetapi juga kuat dari segi substansi materi dan pedagogi. Integrasi kearifan lokal dalam e-komik interaktif turut memperkaya konteks pembelajaran sehingga mendukung pemahaman konsep matematika secara lebih bermakna..

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas ahli materi dan ahli media terhadap e-komik interaktif bernuansa kearifan lokal pada materi bangun ruang sisi datar. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa e-komik interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan yang sangat baik dari segi substansi materi

maupun kualitas media. Media pembelajaran ini telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip desain media pembelajaran yang efektif, sekaligus mampu mengintegrasikan kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran yang bermakna. Dengan demikian, e-komik interaktif bernuansa kearifan lokal layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika dan direkomendasikan untuk dikembangkan lebih lanjut serta diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

E-komik interaktif bernuansa kearifan lokal yang telah dinyatakan valid disarankan untuk dilanjutkan ke tahap uji coba pembelajaran guna mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran yang kontekstual dan menarik pada materi bangun ruang sisi datar. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan e-komik interaktif pada materi matematika lainnya serta mengintegrasikan kearifan lokal dari daerah yang berbeda guna memperkaya variasi media pembelajaran berbasis budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asti, P. N. W., Astawa, I. W. P., & Mahayukti, G. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Script terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika ditinjau dari Kecerdasan Logis Matematis. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 14(2), 28–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/wms.v14i2.18147>
- Bayu, G. W., Padmadewi, N. N., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2023). 21st-century skill-based literacy learning guide for elementary schools. *Multidisciplinary Science Journal*, 5. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2023068>
- Ginanjari, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 13(1), 121–129. <https://doi.org/https://doi.org/10.52434/jp.v13i1.822>
- Icahayati, K., Yudiana, K., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v8i2.78017>
- Kertiani, W., Suharta, I. G. P., & Ardana, I. M. (2024). Development of E-Lkpd Based on Ethnomathematics For Geometry Materials of Elementary School. *International Journal of Social Science, Management and Economics Research*, 2(5), 77–83. <https://doi.org/10.61421/ijssmer.2024.2507>
- Mahardika, N. L. P. D. J., Suarjana, I. M., & Werang, B. R. (2024). Interactive E-Module Based on Ethnomathematics Upakara Bali in Geometry Subject for 2nd Grade Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v12i1.74262>
- Murni, V., Sariyasa, S., & Ardana, I. M. (2017). GeoGebra Assist Discovery Learning Model for Problem Solving Ability and Attitude toward Mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 895(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012049>
- Rahayu, N. W. G. W., Suparta, I. N., & Parwati, N. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi Problem Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 68–78. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.792
- Simarmata, S. M., Sinaga, B., & Syahputra, H. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa dalam Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan

- Matlab. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 692–701. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1227>
- Talo, Y. A., Ardana, I. M., & Kertih, I. W. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Batu Kubur dan Rumah Adat Sumba pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 84–93. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i1.562
- Utami, R. N. F., Hermanto, R., Muhtadi, D., & Sukirwan. (2021). Etnomatematika: Eksplorasi seni ukir Jepara. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 23–38. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2551>
- Wardani, R., Gustiawan, W., & Ananda, A. P. D. (2021). Efektivitas SPADA Jurusan Administrasi Niaga Sebagai Media Pembelajaran Daring. *JURNAL AL-TSARWAH*, 4(2), 50–62. <https://doi.org/10.30863/al-tsarwah.v4i2.2082>