

## **Strategi Guru PPKn Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran E-Learning kelas XII IPS Di SMA Dwijendra Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023**

**I Made Sila**

*Universitas Dwijendra*  
[madesila@undwi.ac.id](mailto:madesila@undwi.ac.id)

**I Nengah Suweta**

*SMP PGRI 8 Denpasar*  
[Suweta12@gmail.com](mailto:Suweta12@gmail.com)

**Rudi Ana Pali**

*Universitas Dwijendra*  
[rudianapali@gmail.com](mailto:rudianapali@gmail.com)

**Abstrak-** Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Penelitian bertujuan untuk menanalisi Strategi Guru PPKn Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran E-Learning Kelas XI IPS Di SMA Dwijendra Denpasar Tahun Pelajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi dan analisis dilakukan secara deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Dwijendra Denpasar. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Strategi guru untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran e-learning adalah sebagai berikut: (1).Guru berusaha mencari metode untuk menumbuhkan minat siswa agar mau belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran secara daring. Metode games dilakukan jika guru melihat siswa mulai jenuh, gelisah dan tidak fokus memperhatikan guru saat belajar dalam jaringan, salah satu game yang digunakan yaitu game fokus. (2). Guru memberikan penghargaan untuk siswa yang memperhatikan guru dalam pembelajaran. Penghargaan dapat berupa tambahan skor dalam bentuk bintang, acungan jempol, tepuk tangan, atau kata-kata motivasi untuk membangkitkan minat belajar siswa. Dengan adanya pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi ini membuat siswa menjadi berlomba-lomba untuk mendapatkannya, hal ini juga sangatlah menarik perhatian, semangat, dan antusias serta minat siswa dalam belajar. (3). Guru memperhatikan siswa melalui pembelajaran dalam jaringan yaitu diawal pembelajaran guru selalu menanyakan sudah berdoa, sudah sarapan, guru juga selalu memberikan wajah tersenyum, ceria agar siswa senang melihatnya. Jika siswa tidak memperhatikan pembelajaran, guru menegur siswa. Saat siswa mulai jenuh dalam belajar guru juga melakukan ice breaking agar siswa bersemangat dan berminat lagi mengikuti pembelajaran dalam jaringan.

**Kata Kunci: Strategi, Keaktifan, E-Learning**

### **I. PENDAHULUAN**

Strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu cara, seperangkat cara, teknik yang dilakukan dan ditempuh oleh seorang guru atau siswa dalam melakukan upaya terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sikap. Strategi pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam penyampaian materi pelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak bisa terlepas dari penerapan strategi pembelajaran. Karena strategi pembelajaran tersebut merupakan salah satu cara

yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Diharapkan penyampaian materi pelajaran tersebut, dapat diserap dan dipahami oleh siswa, karena hal ini berdampak terhadap tujuan yang hendak dicapai proses pembelajaran. Tujuan proses pembelajaran tersebut adalah tercapainya hasil belajar yang diinginkan atau di atas standar minimum.

Strategi pembelajaran sangat berguna bagi guru maupun siswa pada proses pembelajaran. Bagi guru strategi pembelajaran ini dijadikan sebagai pedoman dan acuan bertindak yang

sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa penggunaan strategi pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempercepat memahami isi pembelajaran, karena setiap strategi pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran. Diharapkan strategi pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seorang guru disadari atau tidak, harus memilih strategi tertentu agar pelaksanaan proses pembelajaran di kelas berjalan lancar dan hasilnya optimal. Tidak ada seorang guru yang tidak mengharapkan demikian, karena setiap individu guru masih mempunyai nurani yang peka terhadap anak didiknya. Tidak ada guru yang menginginkan kondisi proses pembelajaran yang kacau dengan hasil belajar yang jelek, sehingga setiap guru pasti akan mempersiapkan strategi pembelajaran yang matang dan tepat, agar hasil belajar siswa terus meningkat dengan baik

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh setiap guru dalam keberhasilan proses pembelajaran. Ketika siswa belajar dengan aktif, berarti siswa yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan belajar aktif, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran yang tidak hanya secara fisik tetapi juga melibatkan mental, selain itu belajar aktif juga menuntut adanya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, maupun siswa dengan sumber atau media belajar. Hal tersebut sejalan dengan UU No 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, Bab I, Pasal 1 ayat 20 yang menyatakan: "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Maksudnya adalah pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir dan keaktifan siswa sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran yang didukung dengan sumber ataupun media belajar

Dengan perkembangan zaman saat ini banyak sekali perubahan yang kita rasakan. Begitu juga dengan jejaring sosial yang semakin pesat dan semakin mengalami perubahan dari tahun ketahun. Bahkan tidak banyak pula siswa yang menggunakan jejaring sosial untuk

kegiatan positif dan negatif. Padahal dengan adanya jejaring sosial siswa dapat mendapatkan informasi dari segala bentuk hal yang bisa membuat siswa menambah wawasan.

Hal tersebut di karenakan 1 Tahun Terakhir negara kita dihebohkan dengan penyebaran suatu wabah penyakit yang sering di sebut covid-19. Dalam hal ini pendidik diharapkan memiliki keterampilan dan kemampuan berfikir kreatif dan inovatif untuk berkolaborasi dengan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang maka proses pembelajaran diarahkan untuk memanfaatkan alat teknologi dengan baik. Salah satu sekolah yang telah menggunakan alat teknologi dengan baik adalah SMA Dwijendra Denpasar

## **II. METODE**

Penelitian inidilakukan di SMA Dwijendra yang beralamatkan di Jalan Kamboja Nomor 17 Denpasar Kecamatan Denpasar Timur. Alasan Metode pengumpulan data menggunakan metode Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Analisis data yang digunakan untuk mengetahui Strategi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran e-learning bertujuan untuk mengetahui kendala-kendala yang ditemukan oleh guru selama pembelajaran e-Learning sehingga analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

UU No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dalam proses pembelajaran guru harus menyediakan strategi yang baik dalam mendidik, mengajar dan juga melatih peserta didik agar peserta didik dapat memahami dan juga semangat dalam belajar. Guru juga memiliki peran dan tanggung jawab yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam situasi atau kondisi apapun yang terjadi.

Seperti yang sedang terjadi saat ini pendidikan di Indonesia diterapkan secara E-learning. Hal ini terjadi karena pengaruh dari

covid-19 sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan mengenai Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau e-Learning. Demikian juga dengan lembaga pendidikan SMA Dwijendra Denpasar saat ini menerapkan sistem pembelajaran E-learning. Jadi kepala sekolah maupun para guru di SMA Dwijendra Denpasar menerapkan berbagai upaya seperti memilih media yang cocok digunakan dalam pembelajaran e-learning, Guru juga harus memiliki strategi yang tepat dalam proses pembelajaran e-learning agar proses pembelajaran E-learning dapat berjalan dengan efektif. Guru harus mempunyai strategi yang cukup bagus untuk mensiasati proses belajar jarak jauh ini agar dapat berjalan dengan baik, sehingga materi dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan jelas dan peserta didik dapat mengerti apa yang telah di jelaskan oleh guru tersebut.

Guru juga harus terus memantau proses para peserta didik mengikuti pembelajaran, karena itu sangat penting demi berlangsungnya proses belajar yang baik. Guru senantiasa mengerti dan sadarkan peserta didik yang susah memahami pelajaran yang bisa di pengaruhi oleh beberapa hal misalnya seperti pelajaran yang terlalu sulit atau kesusahan jaringan sehingga penjelasan dari guru kurang bisa di tangkap dan di pahami oleh peserta didik. Untuk proses belajar jarak jauh yang baik di perlukan beberapa faktor penting yang harus di perhatikan, seperti percaya diri dalam mendidik, perhatian, pengalaman, pandai dalam menggunakan peralatan elektronik, menjalin interaksi yang baik pada setiap peserta didik. Menjalni keakraban dengan peserta didik juga perlu di lakukan oleh seorang pengajar karena peserta didik lebih menyukai pengajar yang akrab dengannya karenakan membuat semangat dalam mengikuti proses belajar jarak jauh seperti saat sekarang ini.

Strategi guru untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran e-learning

Dari hasil pengamatan peneliti strategi yang digunakanya adalah guru berusaha mencari metode atau cara bagaimana bisa membangun atau menumbuhkan minat siswa untuk lebih memicu diri dalam belajar dengan cara materi disampaikan secara menyenangkan agar dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran secara daring, dalam hal ini guru

dituntut untuk kreatif dalam berkolaborasi dengan siswa misalnya materi yang disampaikan dengan menggunakan media game online. Metode games dilakukan jika guru melihat siswa mulai jenuh, gelisah dan tidak fokus memperhatikan guru saat belajar dalam jaringan, salah satu game yang digunakanyaitu game fokus. Disaat bermain game siswa terlihat sangat senang, antusias mengikuti game tersebut dengan suara yang bersemangat dan jika saat bermain game siswa salah maka diberi hukuman dengan menyuruh siswa bernyanyi dan lain sebagainya.

Kemudian pengamatan selanjutnya, peneliti melihat bahwa guru memberikan penghargaan berupa penghargaan untuk siswa yang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi dan saat ditanya siswa bisa menjawab pertanyaan yang diajukan maka dengan begitu siswa mendapatkan tambahan skor dalam bentuk bintang, acungan jempol, tepuk tangan, dan kata-kata motivasi untuk membangkitkan minat belajar siswa. Dengan adanya pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi ini membuat siswa menjadi berlomba-lomba untuk mendapatkannya, hal ini juga sangatlah menarik perhatian, semangat, dan antusias serta minat siswa dalam belajar.

Pengamatan selanjutnya peneliti melihat bahwa Cara guru memperhatikan siswa melalui pembelajaran dalam jaringanya itu diawal pembelajaran guru selalu menanyakan sudah berdoa, sudah sarapan, guru juga selalu memberikan wajah tersenyum, ceria agar siswa senang melihatnya kemudian jika siswa yang tidak memperhatikan guru dan temannya saat membacakan teks cerita lalu guru menegur dengan cara yang tidak menyinggung siswa dan sambil bercanda dengan nada tertawa. Saat siswa mulai jenuh dalam belajar guru juga melakukan ice breaking dan games agar siswa bersemangat dan berminat lagi mengikuti pembelajaran dalam jaringan. (wawancara, 25 Mei 2021)

Dari hasil pengamatan yang dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa strategi yang dilakukan oleh guru dalam membangkitkan minat belajar siswa saat pembelajaran dalam jaringanya itu dengan memberikan rangsangan berupa dorongan dan penghargaan sebagai bentuk apresiasi agar siswa antusias, semangat dan menaruh perhatian yang lebih saat kegiatan belajar. Penerapan Strategi Yang Digunakan

### Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Dalam Sistem Pembelajaran E-Learning

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa seperti : Siswa sangat senang mengikuti pembelajaran dalam jaringan melalui google meet. Selalu hadir mengikuti pembelajarane-learning. Kesukaan siswa pada pembelajaran dalam jaringan selanjutnya terlihat dari antusiasme dan semangat siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar. Saat guru menjelaskan materi pelajaran siswa selalu bertanya apa yang belum diketahuinya, kemudian ketika guru meminta bantuan siswa membacakan teks yang ada dibuku siswa maka mereka sangat antusias dan semangat langsung menunjuk tangan agar dipilih untuk membaca, Hal tersebut merupakan bentuk perasaan senang siswa saat mengikuti pembelajaran dalam jaringan. Siswa sering mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Siswa selalu disiplin dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat sangat termotifasi dalam mengikuti pembelajaran E-learning

Kendala-kendala yang sering dihadapi oleh guru dalam pembelajaran E-learning. Penelitian dilakukan di SMA Dwijendra Denpasar. Dan dari hasil pengamatan peneliti bahwa pembelajaran e-learning merupakan pembelajaran dimana guru dan peserta didik melaksanakan pembelajarannya lewat internet dengan dibantu oleh media pembelajaran online seperti google meet dan juga media aplikasi online yang lainnya. Dalam pelaksanaan pembelajaran E-learning yang menjadi masalah utamanya adalah :

Lokasi rumah tidak terjangkau jaringan internet, termasuk kuota internet murid minimalis, media pembelajaran yang digunakan para guru dominan monoton dan membuat para murid merasa jenuh atau bosan. Pembelajaran dominan belum interaktif, karakter atau pun perilaku para murid sulit dipantau, Pembelajarannya cenderung tugas online, Tugas diberikan para murid menumpuk. Menyerapan materi pelajaran sangat minimalis, kurangnya interaksi dengan peserta didik, kurangnya fasilitas yang dimiliki oleh siswa ketika belajar daring

Penilaian yang dilakukan guru berupa Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah

Semester (PTS), Penilaian Akhir Semester (PAS) termasuk Ujian Sekolah (US) kurang berintegritas.

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang di sampaikan dalam pembelajaran e-learning. Kuota internet yang semakin mahal, ada juga kendala lain yang sering dihadapi oleh siswa kelas XI IPS SMA Dwijendra Denpasar adalah sebagai berikut : Siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa kurang berinteraksi dengan guru maupun teman-teman sekelasnya, siswa merasa terganggu karena masih ada siswa yang lain yang tidak disiplin dalam mengikuti pembelajaran. Jadi dari beberapa masalah diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa masalah utama dalam pembelajaran online adalah jaringan internet dan juga paketan data.

Solusi Guru Dalam Mengatasi Masalah Dalam Proses Pembelajaran E-Learning. Selama proses pembelajaran e-learning guru menemukan berbagai masalah dalam penyampaian materi kepada siswa seperti masalah jaringan maupun paketan data berkurang. Adapun solusi dari guru. Lokasi di dekat lingkungan rumah yang sulit terjangkau jaringan internet untuk sementara pindah lokasi yang terjangkau jaringan internet. Apabila minimalis kuota internetnya diatasi bergabung dengan temannya yang punya wifi di rumah, maksimum 3 siswa dan mematuhi protokol kesehatan cegah covid-19. Digunakan media pembelajaran daring yang variatif sehingga siswa tidak jenuh. Diupayakan menggunakan media daring variatif yang bias untuk interaktif. Apabila menggunakan media daring yang bisa live misalnya zoom meeting, google meet, webinar dan lain-lain agar karakter atau perilaku para murid relatif terpantau.

Materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran sebaiknya sehari sebelumnya sudah diberikan kepada siswa untuk dibaca terlebih dahulu. Ketika guru menjelaskan materi para murid dominan bisa lebih memahami, bila masih ada kesulitan bisa ditanyakan. Tugas yang diberikan ada batas waktu untuk mengumpulkan dan dinilai

Mengumpulkan tugas tidak terlambat. Bila tugas sudah diterima segera dikoreksi/ dinilai dan hasilnya segera diinfokan kepada para murid. Dengan media daring yang variatif dan dominan live akan mampu menyerap materi pelajaran mendekati optimal.

Memanfaatkan media daring yang variatif

dan dominan live akan bisa dipantau terus menerus perilaku siswa selama mengikuti kegiatan penilaian. Caranya dengan menghidupkan kamera pada media daring yang digunakan sehingga keujurannya dapat dipantau mendekati baik. Akan lebih baik apabila pada pembelajaran dan penilaian dengan melibatkan orang tua/wali murid bisa membantu mengawasinya dengan baik di rumah masing-masing.

Guru selalu memberikan solusi kepada siswa apabila guru merasa penyampaian materi kurang dimengerti oleh siswa karena masalah jaringan ataupun paketan data yang kurang stabil. Solusi dari guru tersebut adalah dengan mengajak siswa untuk bisa melakukan pembelajaran lewat media yang tidak menguras banyak kouta guru yang profesional tentunya harus bertanggungjawab dengan tugas. Terutama dalam hal yang berkaitan dengan pembelajaran dilaksanakan pada saat ini yaitu pembelajaran E-learning yang memiliki banyak kendala atau masalah seperti masalah kouta ataupun jaringan sehingga interaksi antara guru dan siswa itu terputus. Guru memberikan solusi dengan meneruskan materinya lewat media yang lain yang tidak menguras banyak kouta dan untuk masalah jaringan guru berusaha agar siswanya untuk mempelajari materi yang sudah dikirim sebelumnya.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang Strategi Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran E-Learning Di Kelas XI IPS SMA Dwijendra Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021 maka peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Strategi guru untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran e-learning? Guru berusaha mencari metode atau cara bagaimana bisa membangun menumbuhkan minat siswa untuk lebih memacu diri untuk mau belajar dengan cara materi disampaikan dengan cara yang menyenangkan supaya meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran secara daring, dalam hal ini guru menuntuk kreatif dalam berkolaborasi dengan siswa misalnya materi yang disampaikan dengan menggunakan media game online. Metode games dilakukan jika guru melihat siswa mulai jenuh, gelisah dan tidak

fokus memperhatikan guru saat belajar dalam jaringan, salah satu game yang digunakan yaitu game fokus. Disaat bermain game siswa terlihat sangat senang, antusias mengikuti game tersebut dengan suara yang bersemangat dan jika saat bermain game siswa salah maka diberi hukuman dengan menyuruh siswa bernyanyi dan lain sebagainya.

Guru memberikan penghargaan berupa penghargaan untuk siswa yang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi dan saat ditanya siswa bisa menjawab pertanyaan yang diajukan maka dengan begitu siswa mendapatkan tambahan skor dalam bentuk bintang, acungan jempol, tepuk tangan, dan kata-kata motivasi untuk membangkitkan minat belajar siswa. Dengan adanya pemberian penghargaan sebagai bentuk apresiasi ini membuat siswa menjadi berlomba-lomba untuk mendapatkannya, hal ini juga sangatlah menarik perhatian, semangat, dan antusias serta minat siswa dalam belajar.

Guru memperhatikan siswa melalui pembelajaran dalam jaringannya itu diawal pembelajaran guru selalu menanyakan sudah berdoa, sudah sarapan, guru juga selalu memberikan wajah tersenyum, ceria agar siswa senang melihatnya kemudian jika siswa yang tidak memperhatikan guru dan temannya saat membacakan teks cerita lalu guru menegur dengan cara yang tidak menyinggung siswa dan sambil bercanda dengan nada tertawa. Saat siswa mulai jenuh dalam belajar guru juga melakukan ice breaking dan games agar siswa bersemangat dan berminat lagi mengikuti pembelajaran dalam jaringan.

Guru memberikan solusi pada saat terjadi masalah atau kendala dalam proses pembelajaran online. Seperti masalah jaringan ataupun paket data. guru berupaya agar siswa yang Lokasi di dekat lingkungan rumah yang sulit terjangkau jaringan internet untuk sementara pindah lokasi yang terjangkau jaringan internet

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf. 2014. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan". Jakarta :prenadamedia group.
- AM, Sardiman. 2001. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Asdar, 2009. E-Learning Quipper School dalam Pembelajaran Berbasis Teks. Jawa Timur; Uwais
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mahmud Saifuddin, Idham Muhammad, 2017. *Strategi Belajar-Mengajar*, Jakarta: Syiah Kuala University Press
- Siahaan, Sudirman. 2002. E-Learning (Pembelajaran Elektronik) sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, (Online), Jurnal 42*
- Simatupang Halim, 2019, *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: CV Cipta Media Edukasi
- Sinar 2018 *Metode Active Learning - Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, Yogyakarta: CV Budi Uatma
- Soekartawi, S. (2006, 17 Juni). Blended e-learning: Alternatif model pembelajaran jarak jauh di Indonesia. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*. Diakses dari <http://journal.uui.ac.id/Snati/article/view/1461>. Di akses 10 maret 2021
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanti, Lidia, 2018, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, Jawa Timur; Uwais Inspirasi Indonesia
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksar
- Wena, Made, 2009, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara Wibawa, B, dan Mukti, F, (2001), *Media Pengajaran*, Bandung: CV Maulana
- [www.https://scholar.google.co.id/scholar?q=Salim,H+\(2019:71\)&hl=id&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholart](https://scholar.google.co.id/scholar?q=Salim,H+(2019:71)&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart). Di akses 12 maret 2021