

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN GEOGRAFI PADA SISWAKELAS VIII SMP NEGERI 3 PUJANANTING KABUPATEN BARRU

Nur Fadhli Rasyid¹⁾, Farida Febriati²⁾, Nurhikmah H³⁾

¹Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Email: fadhli_rasyidd13@gmail.com, ida.febrati@yahoo.com, nurhikmah.arsal@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas VIII Geografi SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah dampak video pembelajaran terhadap hasil belajar geografi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting, dengan manfaat yang diharapkan baik secara teori maupun praktik. Hasil penelitian ini harus dipahami sebagai rekomendasi untuk desain pembelajaran berkualitas tinggi di sekolah. Pendekatan dan jenis penelitian, pendekatan desain deskriptif kuantitatif, sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimental. Variabel dan desain penelitian. Jenis variabel dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat sedangkan desain penelitian ini menggunakan One Group Pretest-Posttest. Populasi dan sampel, populasinya adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting, sampel terdiri dari sejumlah anggota terpilih. Metode pengumpulan data: observasi, tes, dokumentasi. Teknik analisis data: analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh penggunaan Windows Movie Maker terhadap hasil belajar geografi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting.

Kata Kunci: *Pembuat Film, Geografi*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of educational videos on students' learning outcomes in Geography Class VIII SMP Negeri 3 Pujananting, Barru Regency. The aim to be achieved in this study is the impact of instructional videos on the learning outcomes of geography students in Class VIII SMP Negeri 3 Pujananting, with expected benefits both in theory and in practice. The results of this study should be understood as recommendations for the design of high-quality learning in schools. Research approach and type, quantitative descriptive design approach, while the type of research used is pre-experimental. Variables and research design. The types of variables in this study are independent variables and dependent variables while the design of this study uses One Group Pretest-Posttest. Population and sample, the population is class VIII SMP Negeri 3 Pujananting, the sample consists of a selected number of members. Data collection methods: observation, testing, documentation. Data analysis techniques: descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results of this study show the effect of using Windows Movie Maker on the geography learning outcomes of eighth grade students of SMP Negeri 3 Pujananting.

Keywords : *Movie Maker, Geography*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Terkhusus dalam dunia pendidikan, setiap siswa memiliki potensi yang dibawah sejak lahir, bakat dan karakteristik yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut menjadi masalah yang cukup serius bagi pengajar atau guru dalam menentukan dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya yang beragam tersebut. Seorang guru akan dengan teliti memperhatikan siswanya dalam memahami dan mencari jalan keluar dari permasalahan minat belajar yang dihadapi baik itu dari kurangnya motivasi belajar, faktor interna dari dalam diri siswa, guru, media, dan sebagainya. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran Sanjaya (2016:70-72) yaitu: "menangkap suatu objek atau peristiwa – peristiwa tertentu, memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, menambah gairah dan motivasi belajar siswa". Banyaknya manfaat yang dimiliki oleh media pembelajaran maka akan memudahkan guru dalam mengatasi masalah dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti yang dilakukan pada bulan Februari 2019 di SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru peneliti memperoleh informasi melalui proses wawancara salah satu guru Mata Pelajaran Geografi kelas VIII dan pengamatan proses pembelajaran di kelas. Pada observasi yang peneliti laksanakan, bahwa dalam proses pembelajaran Geografi mengalami berbagai kendala yaitu yaitu penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas adalah buku paket pegangan guru. Guru masih cenderung verbal dan kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan guru juga membutuhkan waktu lama dalam menjelaskan bahan ajarnya. Berdasarkan data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada mata pelajaran Geografi yaitu 68 sampai dengan 70 dan untuk nilai KKM pada mata pelajaran Geografi yaitu 68. Hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi. Oleh karena itu diharapkan guru dapat menggunakan media yang bervariasi dan menarik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti tertarik mengkajinya melalui kajian ilmiah dengan judul "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru. Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi Pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru.

2. METODE

Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kuantitatif desain deskriptif. Menurut Prasetyo dan Jannah (2016) pendekatan kuantitatif desain deskriptif adalah penelitian yang dilaksanakan guna memberikan gambaran yang detail mengenai gejala yang diteliti yaitu mendeksripsikan pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Geografi pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru.

Variabel dan Desain Penelitian

Penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan video pembelajaran (variabel yang mempengaruhi), sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar

Mata Pelajaran Geografi pada siswa Kelas VIII (variabel yang dipengaruhi). Sedangkan desain penelitian ini menggunakan *The One Group Pretest-Posttest Design*.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini yakni seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru yang berjumlah 115 siswa. Diantaranya: 63 siswa berjenis kelamin perempuan dan 52 siswa berjenis kelamin laki-laki. Selanjutnya peneliti menetapkan satu kelas secara acak, yaitu dilakukan dengan undian. Dari hasil undian maka keluarlah kelas VIII B yang berjumlah 23 siswa sebagai sampel dalam penelitian.

Prosedur Pengumpulan Data

Observasi dilaksanakan sebelum dan selama penelitian berlangsung. Observasi yang dilaksanakan sebelum penelitian bertujuan untuk memperoleh data awal berupa kondisi lingkungan sekolah, karakteristik pengajar dalam hal ini guru, karakteristik peserta didik atau siswa, serta perangkat pembelajaran yang terdapat di sekolah. Sedangkan, observasi yang dilaksanakan pada saat penelitian berlangsung bertujuan untuk memperoleh data berupa aktifitas guru dalam kelas saat melangsungkan proses pembelajaran IPS Geografi, aktivitas guru memanfaatkan video pembelajaran, aktifitas siswa mengikuti pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan saat pembelajaran berlangsung. Tes adalah pemberian beberapa pertanyaan yang jawabannya dapat benar maupun salah. Tes dapat berupa tes tertulis, tes lisan, dan tes praktik atau tes kinerja. Tes digunakan untuk mencari data tentang pemahaman guru sebelum dan setelah proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Tes yang dimaksudkan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes awal atau *pretest* dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman awal siswa pada Mata Pelajaran Geografi sebelum proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Tes akhir atau *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman siswa pada Mata Pelajaran Geografi setelah proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran. Teknik dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh dan memperkuat data tentang aktivitas siswa kelas VIII yang diteliti di SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru tahun pelajaran 2019/2022.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji *t-test* yaitu untuk membandingkan apakah ada pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Geografi pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

TABEL 4.1. PERBANDINGAN HASIL OBSERVASI GURU

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I					Pertemuan II					Pertemuan III				
		BS	B	C	K	KS	BS	B	C	K	KS	BS	B	C	K	KS
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1	Kondisi Objektif	15	16	6	0	0	20	8	6	0	0	20	12	3	0	0
2	Skor Maksimal			45					40					40		
3	Skor Pencapaian			37					34					35		

4	Presentase tingkat pencapaian	82,22%	85%	87,50%
---	-------------------------------	--------	-----	--------

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa pada pertemuan I Kegiatan guru dalam pembelajaran dikategorikan baik dengan presentase tingkat pencapaian 82,22% tetapi masih perlu untuk ditingkatkan sebab masih kurangnya penguasaan dan pemanfaatan media *windows movie maker* sehingga pada item nomor yang mengharuskan menggunakan media di kategorikan kurang untuk diaplikasikan, selain itu kurangnya koordinasi dengan peneliti dalam menggunakan media *windows movie maker*. Namun, pada pertemuan ke II dengan jumlah presentase 85% dan pada pertemuan III mengalami peningkatan dengan jumlah presentase 87,50%, tingkat pencapaian guru dalam mengajar di kelas mengalami peningkatan disebabkan item nomor yang mengharuskan menggunakan media dikategorikan cukup dari sebelumnya masih kurang dan guru mulai menguasai media *windows movie maker* tersebut. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa pada pertemuan I Kegiatan guru dalam pembelajaran dikategorikan baik dengan presentase tingkat pencapaian 82,22% tetapi masih perlu untuk ditingkatkan sebab masih kurangnya penguasaan dan pemanfaatan media *windows movie maker* sehingga pada item nomor yang mengharuskan menggunakan media di kategorikan kurang untuk diaplikasikan, selain itu kurangnya koordinasi dengan peneliti dalam menggunakan media *windows movie maker*. Namun, pada pertemuan ke II dengan jumlah presentase 85% dan pada pertemuan III mengalami peningkatan dengan jumlah presentase 87,50%, tingkat pencapaian guru dalam mengajar di kelas mengalami peningkatan disebabkan item nomor yang mengharuskan menggunakan media dikategorikan cukup dari sebelumnya masih kurang dan guru mulai menguasai media *windows movie maker* tersebut.

Tabel 4.2. Perbandingan Hasil Observasi Siswa

No	Aspek yang diamati	Pertemuan I					Pertemuan II					Pertemuan III				
		BS	B	C	K	SK	BS	B	C	K	SK	BS	B	C	K	SK
1	Kondisi Objektif	57	70	48	21	1	103	39	24	11	7	103	39	24	12	6
2	Skor Maksimal	1035					920					920				
3	Skor Pencapaian	752					772					773				
4	Presentase tingkat pencapaian	72,65%					83,91%					84,02%				

Jumlah dari setiap poin yaitu pada pertemuan I sebanyak 72,65% presentase tingkat pencapaian siswa disebabkan pada item nomor yang mengharuskan siswa manerima materi pelajaran dengan menggunakan media *windows movie maker* masih belum terbiasa disebabkan siswa baru melihat tampilan materi yang bergerak serta siswa masih belum terbiasa dengan rancangan pelaksanaan pembelajarana yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan media *windows movie maker*, pertemuan II sebanyak 83,91% presentase dan pada pertemun III mengalami peningkatan sebanyak 84,02%presentase.

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi dan persentase hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol Kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru

Nilai Angka	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekwensi	Persentase	Frekwensi	Persentase
80 – 100	Baik Sekali	11	44%	5	26%
66 – 79	Baik	10	40%	6	28%
56 – 65	Cukup	4	16%	12	48%
46 – 55	Kurang	0	0%	0	0%
0 – 45	Sangat kurang	0	0%	0	0%
Jumlah		25	100%	25	100%

Berdasarkan hasil test di atas pada kelas Eksperimen jumlah siswa yang berada pada nilai angka 80 sampai 100 yaitu 11 orang siswa dengan persentase 44% disebabkan siswa lebih siap dalam menjawab soal yang sudah dikembangkan oleh peneliti bersama guru serta siswa pada pertemuan sebelumnya lebih semangat dan aktif dalam menerima pelajaran menggunakan media *windows movie maker* sedangkan pada kelas Kontrol frekwensinya lebih sedikit yaitu 5 orang siswa dengan persentase 26% berada pada kategori baik sekali disebabkan siswa lebih aktif dengan yang lainnya, sementara itu siswa yang mendapatkan nilai pada kisaran 66 sampai 79 pada kelas Eksperimen yaitu 10 orang siswa dengan persentase 40%. Sedangkan pada kelas Kontrol terdapat 6 orang siswa dengan persentase 28% yang berada pada kategori baik disebabkan tingkat pemahaman dan kesiapan siswa masih kurang dalam menjawab soal yang diberikan oleh peneliti. Pada kelas Eksperimen jumlah siswa yang berada pada kategori cukup dengan nilai 56 hingga 65 berjumlah 4 orang dengan persentase 16%, sedangkan pada kelas Kontrol jumlahnya 12 orang yaitu dengan persentase 48%, disebabkan kesiapan siswa, dan kurang belajar serta aktif bertanya pada pertemuan sebelumnya. Dengan begitu perbandingan dari 2 kelas tersebut menunjukkan kelas Eksperimen yang telah diberikan pengaruh pemanfaatan media *windows movie maker* lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan sama sekali.

a. Pembahasan Data Statistik

Data yang didapatkan dari hasil test (*posttest*) akan diolah dengan menggunakan rumus t-test data yang telah terlampirkan dan berikut adalah hasil dari pengolahan data tersebut

Analisis data	X	Y
Mean (M)	85,2	71,52
Standar Deviasi kuadrat	131,96	58,97
Standar Deviasi Mean Kuadrat	5,73	236,85
SDbm		3,73
t-test		3,07
d.b.		44

Variabel X pada tabel diatas yaitu kelas eksperimen sedangkan variabel Y yaitu kelas kontrol, dari tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata, standar deviasi kuadrat, hingga standar deviasi rata-rata kuadrat kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, tetapi besar kecilnya nilai tersebut belum dapat menjawab pertanyaan penelitian sebelum

melakukan pengujian hipotesis. Oleh sebab itu, perlu diketahui nilai dari t_{tabel} dari derajat bebas yang didapatkan yaitu 44, pada taraf signifikan 5% atau jika didesimalkan yaitu 0,05 maka diperoleh t_{tabel} yaitu 1,680, selanjutnya akan diadakan pengujian hipotesis

b. Analisis Uji Hipotesis

Berdasarkan data statistik di atas dapat diketahui nilai rata-rata kelas Eksperimen yaitu 85,2 dan kelas kontrol 71,52. selanjutnya jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% maka H_1 diterima.

Nilai dari t_{hitung} yaitu 2,15 sedangkan nilai dari t_{tabel} dengan derajat bebas (d.b)= 44 pada taraf signifikan 5% yaitu 1,680. karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,15 > 1,680$ maka hipotesis (H_1) yaitu "Terdapat pengaruh pemanfaatan media *windows movie maker* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru", dinyatakan diterima.

Pembahasan

Pembahasan dilakukan untuk mengetahui hasil penelitian yang diperoleh melalui dianalisis data deskriptif dan inferensial tentang pengaruh pemanfaatan media *windows movie maker* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru. Pemanfaatan media *windows movie maker* sangat membantuh guru dalam proses belajar mengajar di kelas karena dapat meningkatkan minat belajar serta membantuh menyalurkan materi ke siswa sehingga dapat merangsang perilaku, perasaan, dan minat belajar. Menurut Arsyad (2014:19) "salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru". Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang amat penting sebagai substansi yang turut menentukan keberhasilan belajar selain aspek-aspek lainnya. Media pembelajaran merupakan salah satu solusi untuk menghilangkan kejenuhan dalam proses pembelajaran sebagaimana penggunaan media *windows movie maker* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media *windows movie maker* sangat bergantung pada alat yang berbaasis seperti *Proyector LED* dan komputer. Penggunaan komputer dalam hal ini senada dengan pendapat Karim (2007:111) menyatakan bahwa "komputer memiliki kemampuan untuk mengontrol dan menata berbagai materi pembelajaran". Dalam media *windows movie maker* yang menggunakan komputer untuk menampilkan materi yang telah ditata agar terlihat menarik dan mudah untuk dipahami siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media *windows movie maker* memiliki pengaruh yang positif terhadap proses belajar siswa di kelas sebab *windows movie maker* memiliki bentuk presentasi linear artinya materi yang ditampilkan tidak lagi terpisah sebaliknya ditampilkan dalam satu lembar kanvas yang memberikan tampilan menarik. Guru dalam menggunakan media tersebut tidak hanya menyajikan materi berupa tulisan yang bisah dibaca oleh siswa tetapi dapat menyajikan gambar-gambar dan video pembelajaran yang ada di komputer dan internet. Berdasarkan hasil observasi siswa yang dilakukan, terlihat siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan media *windows movie maker*, pembelajaran dengan menggunakan media presentasi *windows movie maker* memang memberikan efek yang positif. Selain dapat memfokuskan perhatian siswa pada materi pembelajaran, media presentasi *windows movie maker* juga dapat memperjelas materi pembelajaran. Namun media ini juga memiliki beberapa kelemahan dan kekurangan saat menerapkannya yaitu media presentasi *windows movie maker* terkadang sering not responden (entah saat export/import/save), terjadi penutupan program kerja saat melakukan pengeditan WMM. Berdasarkan penjelasan diatas media *windows movie maker* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran *windows movie maker* pada mata pelajaran geografi kelas VIII SMP Negeri 3 Pujananting Kabupaten Barru memiliki pengaruh signifikan

terhadap hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang berdasarkan pada analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penggunaan media presentasi *windows movie maker* terhadap hasil belajar siswa kelas viii pada mata pelajaran geografi di smp negeri 3 pujananting kabupaten barru yang cukup signifikan antara siswa yang diajar dengan menggunakan media presentasi *windows movie maker*, menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media presentasi *windows movie maker*.

Saran

Mengacu pada kesimpulan penelitian diatas, maka disarankan sebagai berikut:

1. Kepada kepala sekolah disarankan agar lebih memperhatikan kebutuhan guru dan siswa, terutama guru dalam menggunakan media yang berbasis teknologi agar diberikan fasilitas yang memadai guna kelancaran proses pembelajaran serta mengikuti perkembangan media yang berbasis teknologi.
2. Di sarankan kepada guru untuk lebih selektif dan kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakter siswa dan kemajuan teknologi informasi, seperti menggunakan media presentasi *windows movie maker*.
3. Kepada siswa untuk lebih disiplin dan tepat waktu dalam proses belajar mengajar serta lebih aktif sehingga penerimaan pelajaran dapat lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA (STYLE: JTEKPEND - REFERENSI)

- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594-1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Wilfadz, Muhammad. (2020). Efektifitas Penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. Diakses [Online] <https://www.researchgate.net/publication/341252298>
- Febriani, C. 2017. Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasi*, (Online), 5 (1): 11-12, (<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/>), Diakses 14 April 2017
- Yaumi, M. (2018). Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prandamedia Grup.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72
- Mahendra, Mochamad Rangga. (2020). Youtube Sebagai Media Pembelajaran. *Vocational Education of Building Contruction*, University of Jakarta, Jakarta.
- Asnur, & Ambiyar. (2018). Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga II. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23 (3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i3.16435>.