

Penggunaan Media Canva Dalam Pengenalan Power Point Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMA Negeri 1 Kutalimbaru

Fenty Debora Napitupulu¹, Yuni Sihombing², Desi Monalisa Hutapea³,
Wita Friska⁴, Jojor Julprika Veronika Tambunan⁵.

Universitas HKBP Nommensen Medan

Korespondensi penulis: friskapanggabean2018@gmail.com

Article History:

Received: Februari 29, 2024

Accepted: Maret 14, 2024

Published: Maret 31, 2024

Keywords: Canva Media, Power Point, Teaching and Learning at SMA Megeri 1 Kutalimbaru.

Abstract. Community service (PkM) is an activity carried out by FKIP students at HKBP Nommensen University, Medan, together with their supervisors, which aims to develop students in increasing their abilities and independence in society. The application of the Canva application is a platform that can design graphics, visual and audio themes that are used by students to design learning, especially in writing, increase digital literacy and creativity, design photos, posters, logos, banners with the available features. The Canva application is very easy to use and can be accessed via an application downloaded on a device or laptop and can also be accessed via the official website which students can use during learning training activities which can provide ideas and motivation in literacy-based learning which is used to be carried out. training for students at SMA Negeri 1 Kutalimbaru in increasing digital literacy and learning creativity through the use of the Canva application. Based on the results of implementing community service, the author concludes that the Pkm activities went well and received a good response from the Kutalimbaru State High School so that students were able to use the Canva application media so that students were more active in the learning process.

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat (PkM) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa FKIP Universitas HKBP Nommensen Medan bersama dosen pembimbing yang bertujuan untuk membina mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan dan kemandirian dalam masyarakat. Penerapan penggunaan Aplikasi canva merupakan platform yang dapat desain grafis, tema visual dan audio yang digunakan oleh para peserta didik untuk mendesain suatu pembelajaran terutama dalam menulis, meningkatkan literasi digital dan kreativitas, mendesain foto, poster, logo, spanduk dengan fitur-fitur yang tersedia. Aplikasi canva sangat mudah digunakan dan dapat diakses melalui aplikasi di download pada gawai atau laptop dan bisa juga diakses melalui web resmi yang bisa digunakan para peserta didik saat kegiatan pelatihan pembelajaran yang dapat memberikan ide-ide dan motivasi dalam pembelajaran yang berbasis literasi yang digunakan makan dilakukan pelatihan kepada siswa-siswi SMA Negeri 1 Kutalimbaru dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas belajar melalui penggunaan aplikasi canva. Berdasarkan hasil pelaksanaan pegabdian kepada Masyarakat, penulis menyimpulkan bahwa kegiatan Pkm berjalan dengan baik dan mendapatkan sambutan yang baik dari pihak sekolah SMA Negeri Kutalimbaru sehingga para siswa mampu menggunakan media aplikasi canva sehingga siswa-siswi semakin aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Canva, Power Point, Belajar Mengajar di SMA Megeri 1 Kutalimbaru

LATAR BELAKANG

Di era perkembangan teknologi yang pesat yang dikenal dengan istilah revolusi digital karena semua informasi dapat diperoleh dan di akses dengan mudah Dimana saja. Hal ini dapat terjadi karena informasi aktivitas media karena telah terealisasi cepat oleh

kemajuan teknologi, sehingga penggunaan internet di Indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat maka adanya media pembelajaran canva yang merupakan petunjuk pada platform desain grafis online yang populer yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual yang mudah. Canva menawarkan berbagai macam template yang dapat disesuaikan termasuk desain untuk media sosial.

Canva adalah program desain online yang memuat fitur untuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya (Monoarfa & Haling)(Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023)

Penguasaan media canva dapat memiliki manfaat yang signifikan dalam kehidupan yang ada dalam ekspresi diri, pembuatan konten media sosial, dan dapat memberikan keunggulan dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan alat desain yang mudah digunakan dan beragam fitur yang ditawarkan oleh canva yang menciptakan konten visual yang menarik, profesional, dan efektif dalam berbagai konteks.

Konsep dalam pengenalan power point bukan hanya mengenai kemampuan untuk memformat dan mengatur tata letak desain dengan baik sangat penting dalam canva, ini melibatkan pemahaman tentang cara mengatur ukuran dan orientasi desain, mengatur jarak antara elemen, mengatur lapisan, serta menggunakan grid atau panduan untuk mendapatkan tata letak yang rapi dan proporsional.

Aplikasi canva merupakan platform yang dapat desain grafis, tema visual dan audio yang digunakan oleh para peserta didik untuk mendesain suatu pembelajaran terutama dalam menulis, meningkatkan literasi digital dan kreativitas, mendesain foto, poster, logo, spanduk dengan fitur-fitur yang tersedia. Yang secara visual langsung dilihat yang dapat merespon memotivasi dalam literasi digital dan kreativitas belajar. Adanya aplikasi yang diterapkan dapat membuat Tingkat motivasi peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif dalam literasi digital dan kreatifitas. Aplikasi canva sangat mudah digunakan dan dapat diakses melalui aplikasi di download pada gawai atau laptop dan bisa juga diakses melalui web resmi yang bisa digunakan para peserta didik saat kegiatan pelatihan pembelajaran yang dapat memberikan ide-ide dan motivasi dalam pembelajaran yang berbasis literasi yang digunakan maka dilakukan pelatihan kepada siswa-siswi SMA Negeri 1 Kutalimbaru dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas belajar melalui penggunaan aplikasi canva.

KAJIAN TEORITIS

A. Pengetian Media Canva

Dilansir dari akun atau web Canva, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk Pendidikan, menjelaskan bahwa Canva ialah ala bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Pelangi, G, 2020).

Canva merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi canva (Resmini et al., 2021). Dalam pemanfaatannya untuk membantu media ajar, canva menyediakan jenis-jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam Pendidikan.

Untuk menggunakan canva, aplikasi tersebut dapat di unduh secara gratis di playstore. Selain itu, canva juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran praktis.
4. Dalam mendesain tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & faiza 2019)

Dalam menggunakan aplikasi berbasis online, penggunaan canva juga harus selalu terhubung dengan jaringan internet.

Berikut Langkah-langkah menggunakan canva

1. Sign-up ke canva dengan login di <https://www.canva.com> ada beberapa cara untuk sing-up di canva menggunakan facebook, gmail maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun canva
2. Pilih kebutuhan. Canva menyediakan berbagai pilihan seperti presentasi, video, Instagram post, dll. Dalam pengabdian ini, pengguna diarahkan untuk memilih presentation untuk membuat

presetasi bahan ajar.

3. Pilih lembar kosong(template). Disini terdapat lembar kerja kosong yang merupakan area desain.
4. Gunakan fitur-fitur canva. Canva memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna untuk mendesain dalam hal ini membuat bahan ajar.
5. Menyimpan hasil. Canva juga memiliki fungsi auto save, sehingga pengguna tidak perlu khawatir Ketika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakannya.

Penggunaan Media Canva dalam pengenalan power point dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan desain slide yang menarik dengan mudah merancang slide yang mengatur tata letak yang baik dan menambahkan elemen desain seperti teks, gambar, ikon dan menarik perhatian siswa. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep yang diajarkan dan membuat materi pembelajaran yang menjadi lebih menarik dan mudah di ingat, dan memudahkan siswa dalam mengikuti alur presentasi tanpa harus menghabiskan waktu dan usaha yang banyak, akan tetapi guru juga dapat mengembangkan presentasi yang berkualitas tinggi dengan memanfaatkan keahlian dan kreativitas Bersama.

(Monoarfa & Haling, 2021) Canva memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva, antara lain:

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur
3. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui handphone.
4. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis
5. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain

Manfaat media canva yang diperoleh pengajar dan peserta didik dalam pembelajaran antara lain sebagai aplikasi teknologi, canva menyediakan ruan belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi canva. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses belajar megajar.

Langkah-langkah menggunakan aplikasi canva adalah sebagai berikut:

1. Mendownload aplikasi canva melalui play story
2. Membuat akun di canva dengan cara buka aplikasi canva, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui facebook, google, ataupun lanjut dengan email dan mengikuti Langkah-langkah yang di tunjukkan.
3. Membuat desain melalui canva.

B. Power Point

Power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah micosoft office (Muthoharoh, 2019). Program aplikasi ini merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dijadikan untuk media pembelajaran. Microsoft power point merupakan salah satu program berbasis multi media yang dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi (Poerwanti & Mahfud, 2018)

Power Point adalah alat yang kuat dalam pembelajaran di sekolah yang membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih visual, terstruktur dan menarik. Dalam pembelajaran di sekolah, power point digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Pada media power point yang di kombinasikan dengan teks, gambar, animasi dan suara/audia dapat menarik perhatian para siswa sehingga siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran.

Power point juga dapat memungkinkan guru untuk membuat slide yang berisi teks, gambar, grafik, video, dan elemen media lainnya untuk menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang lebih visual dan menarik. Dengan penyajian yang menarik power point memungkinkan guru untuk menggunakan animasi, transisi slide dan desain visual yang menarik untuk membuat presentasi yang menarik dan memikat perhatian siswa dan menjaga minat atau konsentrasi siswa selama proses pembelajaran.

C. Pengaruh Penggunaan Power Point Dengan Menggunakan Canva Dalam Proses Belajar Mengajar

Penggunaan power point dan canva dalam proses belajar mengajar telah mengubah cara mengajar dan pembelajaran dengan menyediakan alat yang kuat untuk mengkomunikasikan informasi secara visual. Kedua alat ini memiliki

pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

Salah satu pengaruh utama adalah kemampuan menciptakan presentasi yang menarik. Power point menyediakan berbagai fitur seperti desain slide yang profesional, animasi, grafik, dan gambar yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang visual dan yang menarik. Disisi lain, Canva adalah alat yang desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain sile yang kreatif dan unik dengan berbagai pilihan tata letak dan elemen desain. Dengan menggunakan kedia alat ini, guru dapat menciptakan presentasi yang menggabungkan elemen yang visual yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dapat presentasi yang menarik dan efektif untuk membantu menarik perhatian siswa, mempertahankan minat mereka dan memudahkan informasi yang disampaikan.

METODE PENELITIAN

A. Sasaran Kegiatan

Sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SMA N 1 KUTALIMBARU, adapun disekolah ini dibagi mejadi 3 kategori yaitu kelas X, XI, XII.

B. Lokasi Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat ini berlokasi di SMA N 1 kotalimbaru, kec kotalimbaru

C. Metode

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu medote sosialisasi dengan memberikan pengarahan kepada siswa siswi akan pentingnya penggunaanmedia canva dalam menggunakan power point dalam proses belajar mengajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pegabdian kepada Masyarakat (Pkm) yang berlangsung dari 02 Februari-1 maret yang ditujukan untuk siswa/siswi SMA Negeri 1 Kutalimbaru. Pada tahap awal tim pegandian beserta Dosen Pembimbing lapangan (DPL), melakukan survey lokasi sekolah yang kami tuju untuk melakukan pegabdian selain itu, tim juga mengantarkan surat pengantar

kepada kepala mitra SMA Negeri 1 Kutalimbaru, dilanjutkan dengan konfirmasi persetujuan bahwa akan dilakukannya pegabdian disekolah tersebut.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di kelas. Pertemuan pertama, kami memperkenalkan apa itu aplikasi canva dan apa saja kegunaan dari penggunaan aplikasi canva tersebut. Dengan adanya 2 orang secara bergantian memberikan materi 2 orang Sebagian pendamping siswa/siswi, pemateri mengarahkan murid-murid untuk mengunduh aplikasi canva pada handphone mereka dan selanjutnya diarahkan lagi untuk membuat akun.

Pada pertemuan berikutnya, di kelas yang sama dan tim pengabdian kemudian memberikan materi baru. Sebelum mereka melakukan pelatihan atau praktek, kami terlebih dahulu memberikan materi dan kemudian melakukan praktek secara langsung yang dipantau oleh tim pendamping, kami mengajarkan mereka untuk membuat desain mereka sendiri. Hal ini kami lakukan agar terciptanya kreativitas dari masing masing siswa.

Hal yang sama juga kami terapkan pada kelas. Dengan menggunakan aplikasi canva dan sosialisasi penggunaan aplikasi canva, dapat membantu mereka dalam pengerjaan tugas mereka. Dengan menggunakan aplikasi canva dan dengan bimbingan tim pengabdian.

Dari pelaksanaan yang dilakukan oleh tim pengabdian selama kurang lebih 3 minggu, sesuai dengan tujuan dari pengabdian yaitu:

1. Siswa/siswi mengenal apa itu aplikasi canva dan kegunaan aplikasi canva sehingga mampu menggunakan aplikasi canva dalam pembuatan power point dan juga mendesain serta membuat semakin kreatif.
2. Membantu siswa dalam mengerjakan tugas di bidang digital
3. Menambah wawasan siswa mengenai pembelajaran yang kreatif melalui aplikasi canva dengan membuat power point, desain-desain, logo, poster, spanduk yang kreatif
4. Meningkatkan kreativitas literasi digital siswa/siswi

B. Hasil

Selama berlangsungnya pengabdian kepada Masyarakat terdapat beberapa hal yang telah dicapai di SMA Negeri 1 Kutalimbaru diantaranya adalah:

Hari/Tanggal	Kegiatan
Jumat, 2 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan pengantaran oleh dosen pembimbing lapangan ke tempat tujuan
Senin, 5 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengikuti Upacara bendera • Membantu Tu mengisi nilai dan data diri siswa • Mengawas ujian
Selasa, 6 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu Membersihkan ruang Tu • Lanjut mengisi nilai dan data diri siswa • Mengawas ujian
Rabu, 7 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Smile Morning • Semua Team ikut serta mengawas ujian
Kamis, 8 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Libur
Jumat, 9 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Libur
Sabtu, 10 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Libur
Senin, 12 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pagi melakukan smile morning • Membantu siswa membersihkan halaman kelas • Membantu Tu
Selasa, 13 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan pagi melakukan smile morning • Piket
Rabu, 14 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Libur
Kamis, 15 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan Sosialisasi pertemuan ke-1 di kelas X

Jumat, 16 Februari	<ul style="list-style-type: none"> • Smile morning • Jumat kreatif • Piket • Menggantikan guru yang tidak hadir
Sabtu, 17 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Smile morning • Membantu Siswa membersihkan perpustakaan dan menyusun buku
Senin, 19 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Smile morning • Piket
Selasa, 20 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Smile morning • Mengganti guru yang tidak hadir
Rabu, 21 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Smile morning • Membersihkan ruang Tu • Membantu Tu
Kamis, 22 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu Tu menempelkan foto siswa ke album
	<ul style="list-style-type: none"> • Piket
Jumat, 23 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Jumat Kreatif • Panen projek
Sabtu, 24 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar di rumah
Senin, 26 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Smile morning • Membersihkan taman • Mengganti guru yang tidak hadir
Selasa, 27 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan sosialisasi ke-2 di kelas X

Rabu, 28 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Smile morning • Piket • Membantu Tu membuat kartu ujian
Kamis, 29 Februari 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Mengantikan guru yang tidak hadir • Membantu membuat kartu ujian
Jumat, 01 Maret 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Promosi kampus • Penjemputan mahasiswa Pkm

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pegabdian kepada Masyarakat, penulis menyimpulkan bahwa kegiatan Pkm berjalan dengan baik dan mendapatkan sambutan yang baik dari pihak sekolah SMA Negeri Kutalimbaru sehingga para siswa mampu menggunakan media aplikasi canva sehingga siswa-siswi semakin aktif dalam proses pembelajaran.

Saran untuk kegiatan pegabdian ini agar siswa/siswi dapat terus ,mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi canva dan mengasah kreativitas literasi digital. Memperluas mitra sekolah atau tempat pelaksanaan kegiatan pegabdian, sehingga kegiatan tersebut dapat menjangkau lebih banyak siswa/siswi dan dapat memberikan manfaat yang luas bagi Masyarakat, menyediakan lebih banyak waktu dan fasilitas yang memadai untuk pelaksanaan kegiatan pegabdian, agar siswa/siswi dapat lebih intensif belajar dan mengembangkan kemampuan mereka. Dan dalam rangka meningkatkan literasi digital siswa/siswi SMA Negeri 1 Kutalimbaru, disarankan agar kegiatan pelatihan dan bimbingan penggunaan aplikasis canva dapat terus dilakukan secara berkala. Selain itu, sebaiknya materi yang disampaikan dapat ditingkatkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa/siswi agar mereka dapat memperoleh manfaat yang maksimal dari kegiatan ini. Diharapkan dengan adanya kegiatan Pkm ini, siswa/siswi dapat, mengembangkan kemampuan literasi digital mereka sehingga dapat lebih siap menghadapi persaingan dunia kerja yang semakin kompetitif dimasa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kami ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih dan Rahmat-nya sehingga laporan akhir pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul “penggunaan media canva dalam Pengenalan Power Point Dalam Proses Belajar Mengajar Di SMA Negeri 1 kutalimbaru” dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih kepada Ibu Fenty Debora Napitupulu, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan, kepada Ibu Fibriani Tri Dewi Br Bangun, M.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 1 kutalimbaru, kepada guru-guru SMA Negeri 1 Kutalimbaru, kepada mahasiswa/mahasiswi tim Pkm SMA Negeri 1 Kutalimbaru, kepada orang tua yang membantu dalam materi dan segala pihak yang membantu.

Penulis sangat berharap dengan adanya laporan ini dapat menambah pemahaman dan pengalaman mahasiswa serta dengan adanya laporan membuat mahasiswa mampu megembangkan dan menuliskan hasil pengabdian yang telah dilakukan untuk laporan akhir. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun laporan masih banya terdapat kekurangan karena keterbatasan waktu dan pengalaman penulis meminta maaf. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun sehingga laporan ini dapat menjadi lebih baik lagi. Demikianlah laporan ini dibuat akhir kata penulis mengucapkab terima kasih.

DAFTAR REFERENSI

- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* , 1–7.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265. <https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2296>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>