

PENDAMPINGAN OPTIMALISASI KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI SISWA MELALUI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR

Edy Setiyo Utomo^{1*}

Ahmad Fahrur Abdul Azis²

Sherla Pramesti³

Nur Farida Achmad⁴

Fenda Enjelita⁵

Nessa Charisma Andella⁶

^{1*}Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Jombang, Jombang, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pesantren Tinggi Darul ulum, Jombang, Indonesia

³Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

⁴Pendidikan IPS, Universitas Negeri Surabaya, Jombang, Indonesia

⁵Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang, Indonesia

⁶Pendidikan Agama Islam, Universitas Pesantren Tinggi Darul ulum, Jombang, Indonesia

edystkipjb@gmail.com ^{1*)}

fahruraziz186@gmail.com ²⁾

pramestisherla@gmail.com ³⁾

nurfaridacs0602@gmail.com ⁴⁾

fendaenjelita18@gmail.com ⁵⁾

nessacharisma@gmail.com ⁶⁾

Kata Kunci:

[Permainan,
Literasi, Numerasi,
Kampus Mengajar]

Abstrak: Kemampuan literasi dan numerasi siswa yang masih rendah, fasilitas yang masih kurang untuk mendukung pengembangan kemampuan literasi dan numerasi siswa serta keterampilan siswa, masih rendahnya minat dan motivasi siswa untuk kegiatan yang berkaitan dengan literasi dan numerasi. Kegiatan ini dilaksanakan di SDN Menturus Kudu Jombang khususnya kelas 5. Metode yang digunakan terdiri dari tiga tahap antara persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil yang diperoleh bahwa sebanyak 100% siswa merasa senang jika adanya kolaborasi permainan selama pembelajaran, sebanyak 75% siswa yang setuju bahwa permainan yang diberikan dapat membantu kemampuan numerasi yang dimiliki, sebanyak 87,5% siswa yang menyatakan bahwa permainan yang diberikan telah membantu dalam belajar membaca dan memahami bacaan, sebanyak 75% siswa yang menyatakan bahwa ada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi pasca diberikan permainan. Secara keseluruhan siswa menyukai kombinasi permainan dan pembelajaran terutama mampu untuk mengoptimalkan kemampuan literasi dan numerasi. Dengan demikian optimalisasi kemampuan literasi dan numerasi melalui kombinasi permainan dan pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena lebih dari 50% siswa telah memberikan respon positif.

Published by:



Copyright © 2024 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



Pendahuluan

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah meluncurkan Program "Merdeka Belajar-Kampus Merdeka". Program ini memiliki tujuan untuk mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan peningkatan dan pengembangan di bidang pendidikan. Program Kampus Mengajar merupakan salah satu program yang memberikan kesempatan kepada setiap mahasiswa dari berbagai lokasi dan latar belakang pendidikan untuk mendukung pelaksanaannya dalam pembelajaran di sekolah, khususnya di tingkat sekolah dasar, menengah hingga atas. Dengan kata lain, program ini memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan serta mengembangkan keterampilan mereka melalui kegiatan di luar kampus terutama di sekolah sasaran.

Pada program Kampus Mengajar, mahasiswa ditempatkan di berbagai sekolah mulai dari SD hingga SMK. Mahasiswa berkontribusi dan berkolaborasi dengan guru dalam bentuk asistensi mengajar, membantu adaptasi teknologi, serta membantu administrasi (Kemdikbud, 2021). Selama pelaksanaan program kampus mengajar, mahasiswa diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan wawasan siswa (Anwar, 2021). Kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas, dan keterampilan interpersonal siswa, serta memberi siswa kesempatan untuk berkontribusi pada proses pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini dirancang dan disusun untuk membantu guru menjalankan pembelajaran, terutama melatih keterampilan literasi dan numerasi siswa serta peningkatan AKM sekolah.

Metode edutainment merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif dan tidak membosankan bagi anak dengan fasilitasi dari guru (Fadlillah et al., 2014). Dari sisi perspektif terminologi, edutainment merupakan suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan (Hamruni, 2009). Beberapa bentuk permainan, humor, bermain peran (role play), dan demonstrasi dibuat lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

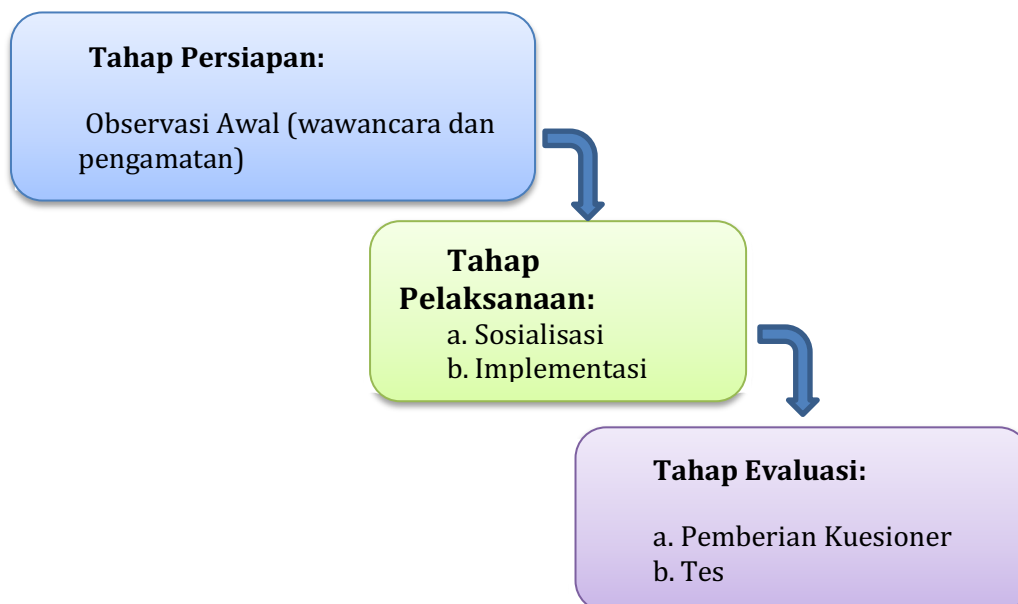
Literasi numerasi adalah kemampuan dan pengetahuan yang meliputi: (a) penerapan simbol dan angka yang berkaitan dengan matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari; dan (b) menganalisis informasi yang disajikan saat membuat keputusan (Han et al., 2017). Namun pada kenyataannya, bahwa perolehan hasil dari *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang dirilis pada 5 Desember 2023. Posisi Indonesia berada di peringkat 68 dari 81 negara, jika dibandingkan dengan tahun 2018 maka peringkat Indonesia mengalami penurunan signifikan. Hasil PISA mencakup kemampuan literasi numerasi dan sains pada siswa yang berusia 15 tahun. Dimana kemampuan numerasi sebesar 379, skor kemampuan literasi sebesar 371, dan skor kemampuan sains sebesar 398. Padahal Literasi dan numerasi sangat penting untuk membangun keterampilan hidup yang luas selain untuk kesuksesan akademik. Literasi dan numerasi membantu anak-anak belajar keterampilan sosial, pemecahan masalah, berpikir kritis, dan komunikasi efektif (Damanhuri, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan diperoleh bahwa kemampuan literasi dan numerasi siswa yang masih rendah,, fasilitas yang masih kurang untuk mendukung pengembangan kemampuan literasi dan numerasi siswa serta keterampilan siswa, masih rendahnya minat dan motivasi siswa untuk kegiatan yang berkaitan dengan literasi dan numerasi. Oleh karena itu, tujuan dari tim untuk melaksanakan pembelajaran yang berfokus untuk mengoptimalkan kemampuan literasi dan numerasi melalui

program Kampus Mengajar dengan mengkombinasikan antara pembelajaran dan permainan selama di sekolah sasaran di SDN Menturus Kudu Jombang.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan di SDN Menturus Kudu Jombang melalui program Kampus Mengajar 7 dengan linimasa pada bulan Maret 2024 hingga pada bulan Juni 2024, sedangkan fokus kegiatan untuk peningkatan kemampuan literasi numerasi dengan menggunakan permainan dan media pada bulan April hingga Juni 2024. Pada kegiatan ini melibatkan seluruh siswa di SDN Menturus mulai dari kelas 1 hingga kelas 6 serta berkolaborasi dengan guru kelas. Rangkaian kegiatan ini terdiri dari beberapa tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Pada tahap persiapan, tim melakukan observasi awal mengenai kondisi lingkungan, fasilitas sarana prasarana, serta kemampuan literasi dan numerasi siswa yang dilakukan dalam bentuk wawancara secara langsung. Di samping itu, tim juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah mengenai jadwal dan program-program yang akan dilakukan di SDN Menturus Kudu Jombang.

Pada tahap pelaksanaan, tim melakukan beberapa program yang telah disetujui dan disepakati oleh pihak sekolah terutama dalam optimalisasi kemampuan literasi dan numerasi siswa di SDN Menturus Kudu Jombang melalui beberapa metode permainan dalam pembelajaran serta media yang menarik. Tim membuat jadwal pada setiap kelas untuk menerapkan beberapa permainan dalam pembelajaran yang berkolaborasi dengan guru melalui asistensi mengajar. Fokus kegiatan ini pada kelas 5 untuk mencapai nilai AKM yang maksimal khususnya mengenai literasi dan numerasi melalui kombinasi pembelajaran dan permainan. Adapun permainan yang digunakan yaitu *market day*, ular tangga *portable*, dan permainan sambung *story telling*.

Pada tahap evaluasi, tim memberikan kuesioner serta Latihan soal yang berkaitan dengan literasi dan numerasi. Kuesioner diberikan yang terdiri dari 5 item pernyataan untuk mengetahui respon siswa terhadap permainan yang telah diberikan oleh tim selama pembelajaran untuk mengetahui seberapa optimal peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa SDN Menturus Kudu Jombang.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kombinasi pembelajaran dengan permainan untuk mengoptimalkan kemampuan literasi dan numerasi khususnya pada siswa kelas 5 di SDN Menturus Kudu Jombang melalui kegiatan *Market Day*. Pada kegiatan ini siswa diminta untuk menentukan dan mengklasifikasikan jenis kebutuhan dan memberikan contoh dalam kehidupan nyata. Adapun kegiatan market day dilakukan kegiatan pembelajaran matematika dan IPAS yang ditunjukkan pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Pelaksanaan Permainan *Market Day*

Berdasarkan Gambar 2 di atas, aturan permainan yang dilakukan oleh tim bersama siswa kelas 5 yaitu siswa diberikan beberapa pilihan kebutuhan yang ada di depan kelas. Setiap siswa diminta secara bergantian untuk mengambil satu jenis kebutuhan yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya siswa diminta untuk menempelkan pada sebuah kertas yang berisi kategori kebutuhan antara lain tersier atau primer. Siswa diminta untuk menjelaskan mengenai jenis pilihan yang sudah diambil sesuai dengan kategorinya. Bagi siswa yang tidak mampu menentukan pilihannya maka harus mengeluarkan uang untuk membeli objek lainnya. Selama pelaksanaan permainan market day berlangsung, siswa sangat antusias untuk mengambil dan menentukan jenis kebutuhan. Setelah selesai menentukan jenis kebutuhan, siswa diminta untuk melakukan jual beli dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya. Terakhir bagi siswa yang masih memiliki uang paling banyak dan mampu menjual kebutuhan maka akan mendapatkan reward dari tim sebagai bentuk apresiasi dan motivasi untuk terus belajar.

Adapun tujuan dari kegiatan *market day* ini untuk melatih siswa dalam menentukan jenis kebutuhan secara tepat. Selain itu, siswa diharapkan mampu untuk mengembangkan kemampuan numerasinya ketika melakukan jual beli terutama dalam menggunakan uangnya secara efisien. Selanjutnya, pada kemampuan literasi siswa akan meningkat dengan dilatih untuk membaca secara detail dan teliti mengenai jenis

kebutuhan yang telah dipilih. Siswa juga mampu mengembangkan kosa katanya terutama saat menjelaskan jenis kebutuhan yang diambil.

Selanjutnya, tim melakukan kegiatan permainan ular tangga *portable* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi, numerasi serta wawasan kebudayaan siswa di SDN Menturus Kudu Jombang. Pada permainan ini, siswa diminta untuk berkelompok sebanyak 4 orang atau berpasangan disesuaikan dengan kebutuhan. Media permainan ular tangga *portable* di desain secara khusus baik secara kontek maupun tampilannya. Media ular tangga dibuat secara *portable* terutama pada konteknya, dimana siswa dapat menentukan temanya yaitu untuk literasi, numerasi atau kebudayaan. Di samping itu, media ini juga diintegrasikan dengan teknologi berupa barcode untuk menampilkan foto situs kebudayaan khususnya di daerah Jombang. Media ular tangga *portable* dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Permainan Ular Tangga *Portable*

Berdasarkan Gambar 3 di atas, siswa antusias untuk mengikuti permainan ular tangga *portable* terutama saat mendapatkan bagian yang ada barcodenya, karena siswa dapat melihat jenis budaya yang ada di Jombang secara virtual. Di samping itu, siswa juga mampu melakukan permainan secara sportif dan tertib terutama saat siswa mendapatkan bagian yang ada soal mengenai literasi dan numerasi. Siswa menunjukkan keceriaan saat melempar dadu yang dibuat secara khusus oleh tim sehingga menambah semangat untuk bermain.

Permainan selanjutnya berupa pembiasaan kegiatan literasi 15 sebelum pembelajaran dimulai. Pada kegiatan ini, tim memodifikasi pembiasaan dengan permainan berupa story telling bersambung. Dimana setiap siswa diberikan clue sesuai dengan tema yang diberikan oleh tim, sedangkan siswa menyimak bacaan yang telah diberikan. Permainan dimulai pada siswa yang mampu menjawab pertanyaan awal dari tim dan dilanjutkan dengan memberikan cerita sesuai petunjuk yang diberikan kemudian melempar cerita berikutnya kepada teman yang lain. Jika teman yang ditunjuk mampu untuk membuat cerita sesuai dengan petunjuk maka dinyatakan lolos, sedangkan jika teman yang tidak mampu untuk membuat cerita bersambung maka diberikan pertanyaan yang harus dijawab sesuai dengan buku yang telah ditentukan. Kegiatan story telling yang dilakukan bersama siswa kelas 5 ditunjukkan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Permainan Sambung *Story Telling*

Berdasarkan Gambar 4 di atas, selama kegiatan permainan sambung story telling siswa sangat antusias dan fokus untuk menyimak bacaan yang telah ditentukan oleh tim. Siswa juga merasa tertantang untuk memberikan pertanyaan kepada teman yang lain untuk memenangkan permainan. Siswa juga terlihat kreatif dalam membuat cerita sesuai dengan petunjuk yang diberikan terutama cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Untuk mengetahui keberhasilan kombinasi dan permainan yang telah dilakukan oleh tim pada siswa kelas 5 di SDN Menturus Jombang, maka tim melakukan evaluasi kegiatan permainan dalam bentuk pemberian kuesioner dan tes berupa literasi dan numerasi kepada siswa. berdasarkan hasil tes literasi yang diberikan sebanyak siswa 13 siswa yang nilainya di atas KKM yaitu 75, sedangkan sebanyak 3 siswa yang masih di bawah KKM. Artinya, sebanyak 81,25% siswa yang telah memiliki kemampuan literasi yang baik, sedangkan sebanyak 18,75% siswa yang belum memiliki kemampuan literasi yang baik. Sedangkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 16 siswa dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Kuesioner

No	Pernyataan	Pilihan		
		Setuju	Kurang Setuju	Tidak Tahu
1.	Saya merasa senang dengan permainan yang diberikan oleh tim Kampus Mengajar 7 dalam pembelajaran	16	0	0
2.	Saya terbantu untuk belajar numerasi melalui permainan yang diberikan tim	12	0	4
3.	Saya merasa terbantu untuk belajar membaca dan memahami bacaan selama permainan	14	0	2
4.	Kemampuan literasi dan numerasi saya mengalami peningkatan setelah permainan	12	0	4

5. Sebutkan jenis permainan yang paling kamu sukai	Market day: 10
	Ular tangga portable: 3
	Sambung story telling: 3

Berdasarkan tabel di atas bahwa pada pernyataan 1 yang berisi “Saya merasa senang dengan permainan yang diberikan oleh tim Kampus Mengajar 7 dalam pembelajaran”, bahwa sebanyak 16 siswa menyatakan **Setuju**, dan sebanyak 0 siswa yang menyatakan **Tidak Setuju** dan **Tidak Tahu**. Artinya, sebanyak 100% siswa merasa senang jika adanya kolaborasi permainan selama pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang diberikan oleh tim Kampus Mengajar di SDN Menturus Kudu Jombang telah berhasil dilakukan di kelas 5.

Pada pernyataan 2 yang berisi “Saya terbantu untuk belajar numerasi melalui permainan yang diberikan tim”, bahwa sebanyak 12 siswa yang menjawab **Setuju** dan sebanyak 0 siswa yang menjawab **Tidak Setuju** serta sebanyak 4 siswa yang menjawab **Tidak Tahu**. Artinya, sebanyak 75% siswa yang setuju bahwa permainan yang diberikan dapat membantu kemampuan numerasi yang dimiliki, sedangkan 25% siswa yang belum mengetahui apakah permainan dapat membantu untuk kemampuan numerasi. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang diberikan oleh tim mampu membantu siswa dalam kemampuan numerasi.

Pada pernyataan 3 yang berisi “Saya merasa terbantu untuk belajar membaca dan memahami bacaan selama permainan”, bahwa sebanyak 14 siswa yang memberikan jawaban **Setuju**, dan sebanyak 0 siswa yang menjawab **Tidak Setuju**, sedangkan sebanyak 2 siswa yang memberikan jawaban **Tidak Tahu**. Artinya, sebanyak 87,5% siswa yang menyatakan bahwa permainan yang diberikan telah membantu dalam belajar membaca dan memahami bacaan, sedangkan sebanyak 12,5% siswa yang menyatakan tidak tahu menyatakan bahwa permainan yang diberikan telah membantu dalam belajar membaca dan memahami bacaan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang diberikan oleh Tim Kampus Mengajar 7 di SDN Menturus Kudu Jombang dapat dikatakan berhasil membantu siswa dalam belajar memahami bacaan.

Pada pernyataan 4 yang berisi “Kemampuan literasi dan numerasi saya mengalami peningkatan setelah permainan”, bahwa sebanyak 12 siswa yang menyatakan **Setuju**, sebanyak 0 siswa yang menyatakan **Tidak Setuju**, dan sebanyak 4 siswa yang menyatakan **Tidak Tahu**. Artinya sebanyak 75% siswa yang menyatakan bahwa ada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi pasca diberikan permainan oleh tim, sedangkan sebanyak 25% yang menyatakan tidak tahu adanya peningkatan kemampuan literasi dan numerasi pasca diberikan permainan oleh tim. Hal ini menunjukkan bahwa tim telah berhasil memberikan metode sebuah permainan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi pada siswa SDN Menturus Kudu Jombang.

Terakhir, pernyataan tentang permainan yang paling disukai oleh siswa yaitu sebanyak 10 siswa yang menyukai permainan *market day* atau sebanyak 62,5% yang menyukai permainan *market day*. Sebanyak 3 siswa yang menyukai permainan ular tangga portable atau sebanyak 18,75% yang menyatakan suka terhadap permainan tersebut. Sebanyak 3 siswa yang menyatakan permainan sambung *story telling* merupakan permainan yang paling disukai atau sebanyak 18,75% menyukai permainan *story telling* bersambung.

Secara keseluruhan bahwa permainan yang dikombinasikan pembelajaran memiliki dampak yang baik terhadap optimalisasi kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar. Menurut (Sударso et al. 2023) bahwa siswa sekolah dasar akan mampu meningkatkan kemampuan akademiknya melalui permainan yang tepat. Permainan yang

diberikan oleh tim Kampus Mengajar 7 di SDN Menturus Kudu Jombang di upayakan permainan yang menuntut untuk siswa aktif secara fisik dan kognitif. Sesuai dengan pendapat (Fitriyani et al. 2022) bahwa anak sekolah dasar memiliki sifat yang cenderung berkaitan dengan fisik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, optimalisasi kemampuan literasi dan numerasi melalui kombinasi permainan dan pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena lebih dari 50% siswa telah memberikan respon positif.

Kesimpulan

Mengacu pada capaian kegiatan yang dilakukan melalui program Kampus Mengajar 7 di SDN Menturus Kudu Jombang dalam bentuk kegiatan kombinasi permainan dan pembelajaran bahwa setiap permainan yang diberikan kepada disiswa memiliki dampak yang baik. Hal itu ditunjukkan bahwa beberapa jenis permainan seperti ular tangga *portable*, *market day* dan sambung *story telling* mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa serta aktivitas siswa selama pembelajaran. Dimana lebih dari 50% siswa menyatakan setuju bahwa permainan yang diberikan dapat membantu dalam belajar. Adapun tim berharap bahwa metode kombinasi permainan dan pembelajaran dapat dilakukan secara berkelanjutan oleh pihak sekolah untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Diharapkan pihak sekolah tetap melakukan program kombinasi permainan dan pembelajaran secara berkelanjutan dan terus melakukan inovasi metode permainan bagi siswa supaya siswa dapat mengembangkan kemampuan literasi dan numerasinya secara optimal.

Ucapan Terimakasih

Tim mengucapkan kepada Kemendikbudristek melalui program Kampus Mengajar yang telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berdampak baik bagi sekolah. Tim juga mengucapkan terima kasih kepada segenap sivitas akademik di SDN Menturus Kudu Jombang yang telah mendukung dan berkolaborasi selama pelaksanaan Program Kampus Mengajar 7.

Referensi

- Anwar, R.N. (2021). Pelaksanaan Kampus Mengajar Angkatan 1 Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka di Sekolah Dasar," J. Pendidik. dan Kewirausahaan, 9(1), 210–220, <https://dx.doi.org/10.47668/pkww.v9i1.221>.
- Damanhuri & Juwandi, R. (2020). Studi Analisis Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Praktik Kewarganegaraan Digital Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Literasi Digital Warga Negara Di Provinsi Banten. Untirta Civic Education Journal, 5(2). <http://Dx.Doi.Org/10.30870/Ucej.V5i2.10509>
- Fadillah, M. (2017). Aliran Progresivisme Dalam Pendidikan di Indonesia. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 5(1). <Http://Dx.Doi.Org/10.24269/Dpp.V5i1.322>
- Fitriyani, Novi Nur, Ramadhani Mahendra Kusuma, Yudi Nur Supriadi, Jaka Wijaya Kusuma, and Hamidah Hamidah. 2022. "PKM Peran Mahasiswa Kampus Mengajar 3 Dalam Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar."

International Journal of Community Service Learning 6(2):240–48. <https://doi:10.23887/ijcsl.v6i2.51914>.

Hamruni. (2009). *Edutainment Dalam Pendidikan Islam Dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Uin Sunan Kalijaga

Han, et. al. (2017). *Materi Pendukung Literasi Dan Numerasi*. Jakarta: Jumaris

Kemendikbud. (2021). *Buku Saku Utama Aktivitas Mahasiswa Program Kampus Mengajar 2021*. In Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan 2021.

Sudarso, Satrio, Alshaf Pebrianggara, Fajareza Ayu Pramesti, Fasyah Alya Syabrina, Erika Septiani Sulistyono, Irsada Febri Pamesuari, and Fakrul Aldi Rendianto. 2023. "Peningkatan Literasi Dan Numerasi Siswa SDN Wonorejo V Surabaya: Menggabungkan Pendidikan Dan Hiburan Melalui Program Kampus Mengajar." *Jurnal SOLMA* 12(2):442–58. <https://doi:10.22236/solma.v12i2.12111>