

Sosialisasi Penggunaan Alat Peraga Sederhana Siklus Air Pada Siswa Kelas IV Di SDN 1 Ciawigajah

Muthia Qurratul Aini¹, Syifa Nurbait², Suarifqi Diantama³, Muhammad Rosyid⁴, Laora Novitasari Pangesti⁵, Fadan Nurhadi⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

*email: muthiaaini28@gmail.com

HP. +62 838-1721-6754

Abstrak:

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar sering menghadapi tantangan karena banyaknya konsep yang bersifat abstrak, salah satunya adalah materi tentang siklus air. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dilakukan upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa SDN 1 Ciawigajah terhadap konsep siklus air dengan pendekatan pembelajaran interaktif menggunakan alat peraga sederhana. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap perancangan media pembelajaran, implementasi di kelas, serta evaluasi melalui pertanyaan interaktif, kuis sederhana, dan pengamatan terhadap partisipasi siswa. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterlibatan siswa selama kegiatan belajar, peningkatan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran, serta kemudahan yang dirasakan guru dalam menjelaskan konsep siklus air. Selain itu, penggunaan alat peraga sederhana terbukti mampu membantu siswa menghubungkan konsep teoretis dengan fenomena nyata di lingkungan mereka. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar, tetapi juga memberikan inspirasi bagi guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis praktik. Ke depannya, alat peraga ini berpotensi untuk disempurnakan menjadi media yang lebih tahan lama dan dapat dikembangkan dalam bentuk digital interaktif agar lebih relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Kata kunci: Alat Peraga Sederhana, Pembelajaran Interaktif, Siklus Air

Abstract:

Science learning in elementary schools often faces challenges due to the abstract nature of many concepts, one of which is the water cycle. This community service activity aimed to enhance students' understanding of the water cycle concept at SDN 1 Ciawigajah through an interactive learning approach using simple teaching aids. The implementation method included several stages: the design of learning media, classroom implementation, and evaluation through interactive questions, simple quizzes, and observation of student participation. The results showed a significant increase in student engagement during the learning process, greater enthusiasm in classroom activities, and improved teacher effectiveness in explaining the water cycle concept. Furthermore, the use of simple teaching aids proved effective in helping students connect theoretical concepts with real-world phenomena around them. This activity not only improved the quality of science learning at the elementary level but also inspired teachers to be more creative in developing practice-based learning media. In the future, these teaching aids have the potential to be refined into more durable materials and further developed into interactive digital media to align with advancements in educational technology.

Keywords: Simple Teaching Aids, Interactive Learning, Water Cycle

DOI: <https://doi.org/10.52188/psnpm.v5i1.2002>

©2024 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



PENDAHULUAN

Literasi sains merupakan salah satu kompetensi dasar yang sangat penting dimiliki oleh setiap individu di abad ke-21. Literasi ini menjadi landasan utama dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, yang mencakup keterampilan memahami, mengaplikasikan, dan mengomunikasikan konsep-konsep ilmiah dalam kehidupan sehari-hari (Jusman & Usman, 2025). Namun demikian, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar masih cenderung bersifat teoretis, sehingga siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Selain itu, sebagian guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang variatif dan inovatif (Lorenza, 2025).

Untuk membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak, guru dapat menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran. Alat peraga dapat dikembangkan secara kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan pengembangan alat peraga yang menarik dan kontekstual, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, sekaligus meningkatkan minat belajar siswa (Sidiq & Rif, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 1 Ciawigajah, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas IV belum memahami secara utuh proses terjadinya siklus air, yang meliputi tahap penguapan, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan alat peraga serta metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Padahal, lingkungan Desa Ciawigajah, Kecamatan Beber, Kabupaten Cirebon, memiliki potensi alam berupa sungai, area persawahan, serta kondisi cuaca tropis yang sangat mendukung pembelajaran berbasis fenomena alam secara kontekstual. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini berupaya menghadirkan inovasi pembelajaran yang sederhana, murah, namun tetap efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep siklus air.

Dalam dunia pendidikan, guru berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik. Meskipun saat ini pembelajaran lebih berpusat pada siswa, guru tetap menjadi fasilitator utama yang harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna adalah proses yang membuat siswa merasa nyaman, terlibat aktif, dan mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal (Fitriani et al., 2025).

Dalam konteks pembelajaran siklus air, terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, antara lain bagaimana merancang alat peraga sederhana untuk menjelaskan konsep siklus air kepada siswa sekolah dasar, bagaimana mengimplementasikan pembelajaran interaktif dengan alat peraga tersebut agar dapat meningkatkan pemahaman siswa, serta bagaimana penggunaan alat peraga dapat berdampak terhadap motivasi belajar siswa di SDN 1 Ciawigajah. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi sosial dan aktivitas kolaboratif, di mana alat bantu belajar berperan penting dalam mendukung perkembangan siswa di dalam *Zone of Proximal Development* (ZPD) siswa (Meliani Gracia & Margaretha Lidya Sumarni, 2025).

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa metode ceramah yang berpusat pada guru dapat menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada siswa (Arifuddin et al., 2018). Hasil penelitian terdahulu oleh (Surya & Pebriana, 2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar. Salah satu temuan utama dari penelitian tersebut adalah bahwa alat peraga fisik maupun media digital dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep ilmiah yang sulit dipahami siswa. Temuan lain oleh (Saputro et al., 2021) mengungkapkan bahwa penggunaan alat peraga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan mereka lebih aktif, dan mempermudah pemahaman terhadap materi.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan media dan alat peraga sebagai sarana mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep materi yang abstrak, meningkatkan pemahaman melalui pembelajaran interaktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna untuk mendorong motivasi belajar siswa. Selain itu,

kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan alat peraga pembelajaran, serta menumbuhkan kesadaran siswa mengenai pentingnya air sebagai sumber kehidupan.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 1 Ciawigajah melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis. Tahap pertama adalah observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi siswa serta guru dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran konkret sebagai alat bantu untuk memahami konsep siklus air.

Tahap kedua adalah perancangan alat peraga sederhana, yang dibuat menggunakan bahan-bahan mudah ditemukan seperti karton, kertas karton, gambar ilustrasi, kapas, dan penanda bergerak untuk memperlihatkan tahapan-tahapan dalam proses siklus air (penguapan, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi). Proses pembuatan alat peraga dilakukan dengan memperhatikan aspek visual dan fungsional agar menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Tahap ketiga adalah implementasi pembelajaran interaktif di kelas dengan melibatkan siswa secara aktif. Guru memulai kegiatan dengan sesi pertanyaan pemantik untuk mengetahui pemahaman awal siswa. Selanjutnya, pembelajaran menggunakan alat peraga dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, di mana siswa berperan langsung dalam mendemonstrasikan tahapan siklus air. Setelah kegiatan selesai, dilakukan quiz singkat untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Tahap terakhir adalah evaluasi hasil kegiatan, yang meliputi penilaian terhadap tiga aspek utama: (1) pemahaman konseptual siswa melalui jawaban pada pertanyaan interaktif dan *quiz*; (2) perubahan sikap dan motivasi belajar melalui observasi keterlibatan, antusiasme, serta rasa ingin tahu siswa; dan (3) respon siswa terhadap media pembelajaran, ditunjukkan melalui pernyataan bahwa alat peraga membantu siswa memahami konsep siklus air dengan lebih mudah.

Melalui tahapan tersebut, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA sekaligus menumbuhkan minat belajar siswa terhadap konsep-konsep ilmiah secara menyenangkan dan kontekstual.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui penerapan pembelajaran interaktif dengan menggunakan alat peraga sederhana yang dirancang khusus untuk memvisualisasikan tahapan siklus air. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Ciawigajah dengan pendekatan partisipatif, di mana siswa terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Pada tahap implementasi, guru terlebih dahulu memperkenalkan alat peraga kepada siswa dengan menjelaskan setiap komponen yang terdapat pada media, seperti gambar matahari, awan, hujan, dan sungai. Setelah memahami fungsi masing-masing komponen, siswa diajak untuk mengoperasikan penanda yang terdapat pada alat peraga guna memperlihatkan alur terjadinya proses penguapan, kondensasi, presipitasi, hingga aliran air kembali ke permukaan bumi. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya mengamati tetapi juga berpartisipasi langsung dalam memvisualisasikan siklus air, sehingga mereka lebih mudah memahami hubungan antarproses dan konsep ilmiah yang mendasarinya.

Pendekatan ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna, serta mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa terhadap fenomena alam di sekitar siswa.



Gambar 1. Perancangan Alat Peraga

Sesi pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pertanyaan interaktif dan kuis sederhana yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap konsep siklus air. Beberapa pertanyaan yang diajukan antara lain, “Mengapa awan bisa terbentuk?” dan “Bagian mana dari proses siklus air yang membuat air di bumi tidak pernah habis?”. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menghubungkan pengetahuan yang telah diperoleh dengan fenomena yang mereka amati.

Antusiasme siswa tampak jelas melalui keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan serta rasa ingin tahu yang tinggi untuk mencoba secara langsung mengoperasikan alat peraga. Interaksi yang terjalin antara guru dan siswa menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.



Gambar 2. Proses pembelajaran menggunakan alat peraga



Gambar 3. Quiz interaktif

Kelebihan dari penggunaan alat peraga ini terletak pada kesederhanaan dan efisiensinya. Alat ini dibuat dari bahan-bahan yang mudah ditemukan, berbiaya rendah, serta mudah untuk direplikasi oleh guru maupun siswa. Selain itu, media ini bersifat interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Tingkat kesulitan dalam pembuatan media juga tergolong rendah, sehingga dapat menjadi alternatif praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aktivitas.

Namun demikian, terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaannya. Kesulitan utama muncul pada tahap perakitan bagian interaktif, di mana komponen yang dapat bergerak memerlukan ketelitian agar dapat berfungsi dengan baik. Karena terbuat dari bahan kertas, alat peraga ini juga relatif kurang tahan lama dan berisiko mengalami kerusakan jika digunakan berulang kali. Selain itu, media ini hanya menyajikan representasi visual dari konsep siklus air,

sehingga tetap diperlukan penjelasan guru secara lisan agar pemahaman siswa menjadi lebih komprehensif dan mendalam.

Untuk memperjelas capaian kegiatan pengabdian, berikut disajikan ringkasan indikator keberhasilan siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran interaktif menggunakan alat peraga sederhana pada materi siklus air.

Tabel 1. Perbandingan Kondisi Siswa Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Aspek yang Diamati	<i>Pre-activity</i>	<i>Post-activity</i>
Pemahaman Konsep	Siswa kesulitan menjelaskan tahapan siklus air secara runtut.	Siswa mampu menjelaskan tahapan siklus air dengan lebih runtut dan logis.
Keaktifan dalam Belajar	Siswa cenderung pasif dan menunggu penjelasan dari guru.	Siswa antusias, aktif menjawab pertanyaan, aktif bertanya, serta berpartisipasi dalam kuis.
Penggunaan Media	Tidak ada media konkret, pembelajaran hanya melalui penjelasan verbal dan gambar di buku.	Siswa mencoba langsung alat peraga, memahami konsep melalui visualisasi dan interaksi dengan media.
Sikap Sosial	Siswa jarang mengemukakan pendapat di kelas.	Siswa lebih berani tampil, mengajukan pertanyaan, dan memberikan jawaban dengan percaya diri.

Berdasarkan capaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga sederhana terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep siklus air. Penerapan media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret, tetapi juga meningkatkan partisipasi, rasa ingin tahu, dan keberanian siswa dalam berinteraksi selama proses pembelajaran. Dari segi guru, media ini mempermudah penyampaian materi secara visual dan kontekstual. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa antara kondisi sebelum kegiatan (*pre-activity*) dan setelah kegiatan (*post-activity*), yang ditandai dengan meningkatnya keterlibatan, antusiasme, dan efektivitas proses belajar mengajar di SDN 1 Ciawigajah.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pembelajaran interaktif dengan menggunakan alat peraga sederhana pada materi siklus air di SDN 1 Ciawigajah menunjukkan adanya perubahan positif yang signifikan sejak tahap awal hingga akhir pelaksanaan. Pada tahap awal, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep siklus air karena pembelajaran yang dilakukan masih bersifat teoretis dan kurang melibatkan pengalaman konkret. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPA memerlukan penggunaan media pembelajaran karena karakteristik materinya yang abstrak, sehingga perlu disesuaikan dengan kapasitas berpikir siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Setelah diterapkannya alat peraga sederhana, siswa menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Mereka tampak antusias dalam mengoperasikan alat peraga serta aktif menjawab pertanyaan interaktif yang diajukan guru. Selain peningkatan pemahaman konseptual, terjadi pula perubahan pada aspek sosial dan afektif. Siswa yang semula pasif menjadi lebih percaya diri untuk berpendapat dan berpartisipasi dalam diskusi

kelompok. Perubahan ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga mendorong terciptanya suasana belajar kolaboratif. Hal ini sejalan dengan temuan (Suleman, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta meningkatkan komunikasi dan interaksi antar peserta didik.

Kegiatan ini juga menunjukkan keberhasilan dalam mengintegrasikan potensi lokal ke dalam pembelajaran. Lingkungan sekitar SDN 1 Ciawigajah yang memiliki sungai dan area persawahan dijadikan contoh kontekstual untuk menjelaskan proses siklus air. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoretis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan fenomena nyata di sekitar mereka. Pembelajaran berbasis konteks ini secara signifikan menumbuhkan kesadaran ekologis dan sikap peduli lingkungan, sebagaimana ditegaskan oleh (Alimuddin et al., 2024) bahwa pendekatan kontekstual membantu siswa menerapkan nilai-nilai ekologis dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini berhasil menciptakan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan sosial siswa. Namun, perlu diperhatikan bahwa daya tahan media yang terbuat dari bahan kertas masih menjadi kendala utama dalam keberlanjutan penggunaannya. Oleh karena itu, ke depan disarankan untuk mengembangkan alat peraga dengan bahan yang lebih kuat atau dalam bentuk media digital interaktif agar manfaatnya dapat lebih bertahan lama dan menjangkau lebih banyak siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran interaktif dengan alat peraga sederhana pada materi siklus air di SDN 1 Ciawigajah mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Penggunaan alat peraga sederhana berhasil membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini turut membentuk sikap sosial positif seperti kepercayaan diri, kemampuan bekerja sama, dan keberanian dalam mengemukakan pendapat.

Meskipun demikian, terdapat beberapa keterbatasan seperti daya tahan alat peraga dan visualisasi yang masih sederhana, namun keunggulannya terletak pada kemudahan pembuatan, biaya rendah, serta relevansinya dengan konteks lingkungan sekitar siswa. Ke depan, pengembangan alat peraga berbahan lebih kuat atau berbasis digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keberlanjutan dan efektivitas kegiatan serupa. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa inovasi sederhana dalam pembelajaran IPA dapat memberikan dampak nyata terhadap peningkatan pemahaman konsep dan karakter belajar siswa, terutama di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan fasilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, S., Haliq, M. I., & Suherman, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V UPT SDN 18 Pinrang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 674. <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4582>
- Arifuddin, A., Maufur, S., & Farida, F. (2018). Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13721>
- Fitriani, S. N., Sugesti, I., Amanah, A., & Sudarnati, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dengan Bantuan Media Konkret Berbasis Game Edukasi (Media Papeda) di Kelas III SDN Sunyaragi 1 Tahun Pelajaran 2024/2025.

- Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(02), 370. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i02.1335>
- Jusman, & Usman, A. (2025). Jurnal pendidikan multidisiplin di era digital: sebuah studi literatur. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 1.
- Lorenza, D. M. (2025). Strategi Peningkatan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar Melalui Inovasi Media Pembelajaran. *Sustainability (Switzerland)*, 10(2), 413. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28459981/%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.resenv.2025.100208%0Ahttp://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://ww>
- Meliani Gracia, & Margaretha Lidya Sumarni. (2025). Analisis Implementasi Alat Peraga Sederhana Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dikelas V Sd Negeri 02 Bengkayang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 240. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24657>
- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1741. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>
- Sidiq, E. I., & Rif, C. (2022). Sumber Belajar dan Alat Peraga Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(2), 600.
- Suleman, M. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa melalui Penerapan Experiential Learning. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1536. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1101>
- Surya, Y. F., & Pebriana, P. H. (2025). “ Transformasi Pembelajaran IPA di SD : Pemanfaatan Alat Peraga dan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa ”. 5(3), 2.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 104. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>