

Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Uji Efektivitas Pelajaran Media dan Jaringan Telekomunikasi Berbasis Android Untuk Kelas X SMK

Dewi Jenita*¹

¹Fakultas Bisnis dan Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta, Indonesia
Email: dewijenita18@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran abad 21 memang lebih mementingkan *softskill* dibandingkan dengan *hardskill*, dimana siswa dituntut untuk siap baik secara mental dan pengetahuan dalam menghadapi situasi apapun dalam kehidupan yang akan terus berkembang. Selain itu kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut siswa untuk aktif dan mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran interaktif media dan jaringan telekomunikasi berbasis *android*, (2) menguji tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif media dan jaringan telekomunikasi berbasis *android* menurut ahli media, ahli materi, dan pengguna, (3) mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif media dan jaringan telekomunikasi berbasis *android*. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model penelitian ADDIE. Hasil Penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran interaktif basis *android* media dan jaringan telekomunikasi kelas X. Berdasarkan pengujian media Pembelajaran interaktif ini diperoleh skor Presentase 92,55% dari ahli media, 85% dari ahli materi, dan 87,43% dari siswa dengan kategori Sangat Layak ada ketiga validator. Berdasarkan uji efektifitas memperoleh skor Presentase 61% dengan kategori Cukup Efektif. Berdasarkan Pengujian media pembelajaran interaktif tersebut dapat dikatakan sangat layak dan cukup efektif digunakan sebagai media bantu Pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: *Android, Efektivitas, Media, Pembelajaran Interaktif*

Judul Bahasa Inggris

Abstract

21st century learning is indeed more concerned with soft skills than hard skills, where students are required to be prepared both mentally and knowledge in dealing with any situation in life that will continue to develop. In addition, the currently developed curriculum requires students to be active and independent. This study aims to: (1) produce interactive learning media and telecommunication networks based on Android, (2) test the feasibility of interactive learning media based on Android-based telecommunications media and networks according to media experts, material experts, and users, (3) determine the effectiveness of the media interactive learning media and telecommunications networks based on android. This research uses the R&D method with the ADDIE research model. The results of this study are interactive learning media applications based on Android media and telecommunication networks for class X. Based on testing this interactive learning media, a percentage score of 92.55% was obtained from media experts, 85% from material experts, and 87.43% from students in the Very High category. It's worth having all three validators. Based on the effectiveness test, it obtained a percentage score of 61% in the Pretty Effective category. Based on the testing of interactive learning media, it can be said that it is very feasible and quite effective to be used as a learning aid medium in improving learning outcomes.

Keywords: *Android, Effectiveness, Interactive Learning, Media*

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi di abad 21 ini berkembang semakin pesat sehingga pendidikan yang memiliki peran besar dalam menghadapi kemajuan teknologi dan informasi harus mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan SDM sehingga dapat bersaing di era digital ini. Teknologi tersebut merupakan alat untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan maju menurut (Devega, 2021)[1]. Perkembangan telah merubah berbagai berbagai aktifitas dalam kehidupan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidik dituntut memiliki kemampuan belajar yang kreatif dan inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran. Variasi media

pembelajaran sebagai alat komunikasi dalam penyampaian ilmu dari guru kepada siswa. Standar kompetensi harus menyesuaikan dan mengikuti tren global, kedepannya yang mana saat ini standar sedang direvisi dari tahun 2020. Generasi saat ini juga harus tetap menjaga karakter dan nilai budaya luhur yang diiringi pula dengan penguatan *softskill*, serta membentuk peserta didik menjadi pembelajar mandiri dan complex problem solver (Dikti, 2020)[2].

Media pembelajaran adalah sebuah alat perantara yang dapat menyajikan, menyampaikan informasi, serta membangkitkan keinginan dan motivasi peserta didik untuk belajar dengan menyatukan berbagai elemen informasi yaitu, teks, grafis, foto, video, animasi, musik, dan narasi yang saling terhubung, memungkinkan pemakai melakukan interaksi dan komunikasi. Menurut (Medyasari, 2017)[3] rendahnya prestasi belajar siswa diduga karena adanya beberapa faktor. Diantaranya adalah model dan media pembelajaran yang belum bervariasi. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, perlu digunakan model pembelajaran yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran dapat mempercepat pemahaman, meningkatkan motifasi belajar dan mengurangi sikap pasif peserta didik.

Salah satu sekolah kejuruan di Bantul khususnya bidang keahlian Teknik Komputer Jaringan (TKJ), berdasarkan wawancara dan observasi dengan salah satu guru. Informasi yang didapat bahwa pembelajaran masih menerapkan metode pembelajaran didominasi oleh guru sarana untuk mentransfer pengetahuan sehingga siswa cepat bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Banyak siswa yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum adalah 70 yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Ditemukan masih ada 30 orang siswa dari 83 orang siswa yang masih belum mencapai ketuntasan. Diketahui dari hasil observasi dari cara pembahasan dikelas, metode pembelajaran, media pembelajaran, kurikulum pembelajaran materi terkait materi dibidang Teknik jaringan komputer dan telekomunikasi. Terlihat peserta didik yang kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran, keaktifan peserta didik dalam mencari informasi pembelajaran masih rendah sehingga hanya memanfaatkan informasi dari guru. Kurikulum merdeka belajar yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar secara mandiri, tenang, menyenangkan, tidak merasa ditekan dan memperhatikan bakat dan minat siswa. Kurikulum merdeka ini dirancang dan akan terus disempurnakan sebagai salah satu bentuk upaya untuk memperbaiki krisis belajar yang telah lama di Indonesia akibat pandemi menurut (Anggraena&dkk,2022)[4]. Oleh karena itu, terbatasnya media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran serta belum terjaminnya kelayakan media pembelajaran yang ada dapat menjadi salah satu faktor rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menjawab serta memberikan solusi dalam proses belajar mengajar. Dalam mengembangkan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi terkini, media berbasis android merupakan inovasi yang patut dipertimbangkan, penggunaan android yang masih tinggi terutam dikalangan pelajar sudah seharusnya menjadi bahan pertimbangan pendidik maupun developer mobile untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat terlaksana secara efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran yang menggunakan media tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian (*Research & Development*) R&D dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian menggunakan ADDIE merupakan model penelitian yang digunakan untuk menguji salah satu proses pembelajaran yang bersifat interaktif, efektif, dinamis, efisien. Adapun langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam model pengembangan ini yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluate* (evaluasi).



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

a. Analyze (Analisis)

Tahapan analisis adalah untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran. Dalam mengembangkan media ini diperlukan analisis kebutuhan yaitu: (1) Analisis Kebutuhan Penggunaan, (2) Analisis Konten dan Isi, (3) Analisis kebutuhan *Hardware* dan *Software*. Analisis kebutuhan penggunaan diperlukan untuk menentukan siapa subjek pengguna media pembelajaran berbasis android ini. Subjek pengguna tersebut dapat digunakan sebagai pedoman mengembangkan aplikasi, yaitu menentukan tampilan dan kemudahan penggunaan yang sesuai dengan pengguna.

b. Design (Perancangan)

Menentukan garis besar unsur yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Setelah itu *flowchart* yang menggambarkan urutan dan struktur media pembelajaran. Kemudian merancang *storyboard* yang meliputi rencana desain template dan juga materi. *Storyboard* ini digunakan sebagai pedoman maka dapat dibuat tampilan antarmuka.

c. Development (Pengembangan)

Melanjutkan pembuatan media berdasarkan *storyboard* dan desain yang dibuat. Tampilan dan konten diolah menggunakan *software* dengan tambahan AIR SDK untuk mengimplementasikannya menjadi sebuah aplikasi yang dapat dijalankan di android

d. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan pengujian setelah proses pembuatan selesai. Pengujian dilakukan dengan menjalankan media dan melihat ada yang perlu diperbaiki atau ditambahkan. Pengujian media pembelajaran dilakukan dalam dua tahapan yaitu *alpha testing* dan *beta testing*. *Alpha testing* merupakan pengujian pertama yang dilakukan pada media pembelajaran yang melibatkan para ahli. Ahli media, ahli materi, dan ahli pengguna. Pengujian *beta testing* adalah pengujian lanjutan yang dilakukan kepada 15 orang siswa kelas X TKJ. Data yang diperoleh dari siswa digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dalam tingkat kegunaan media terhadap pengguna akhir. Uji efektivitas yang dilakukan berupa pengukuran pengetahuan siswa dalam memahami sebuah materi. Pengujian dilakukan dua kali yaitu pada sebelum siswa menggunakan media pembelajaran interaktif (*pretest*) dan setelah siswa menggunakan media pembelajaran interaktif (*posttest*). Pengujian dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

e. Evaluate (Evaluasi)

Evaluasi untuk mengetahui kualitas produk, baik sebelum dan sesudah implementasi. Berdasarkan implementasi akan diperoleh penilaian dan hasil angket dari para ahli dan siswa untuk mengetahui implementasi..

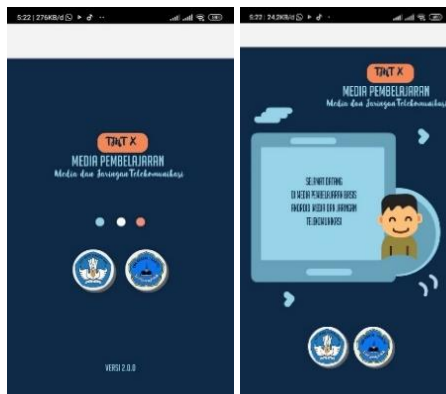
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dapat diuraikan mengenai hasil dari penelitian beserta pengujian yang telah dilakukan. Tahap ini program siap dioperasikan untuk uji coba untuk mengetahui kelayakan. Program sudah diketahui tingkat kelayakan dapat direvisi dan dikembangkan lagi menurut hasil pengujian yang valid. Kemudian produk akhirnya dapat digunakan untuk pengujian gain score sehingga dapat diketahui tingkat efektivitasnya.

3.1. Hasil Prototype

a. Tampilan Halaman *Splashscreen*

Halaman *splashscreen* merupakan halaman yang pertama kali dieksekusi saat pengguna membuka aplikasi. Tampilan ini akan muncul selama 5 detik yang nantinya terdapat animasi *opening* aplikasi seperti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Halaman *Splashscreen*

b. Tampilan Halaman Home

Halaman home terdapat judul aplikasi, tombol keluar, pilihan tombol menu petunjuk, tombol menu CP-TP, menu tombol materi, tombol evaluasi, menu info pengembang, dan info aplikasi seperti ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Home

c. Tampilan Halaman Petunjuk

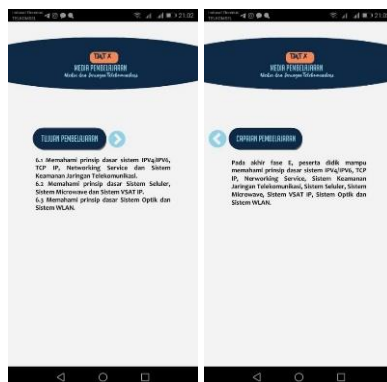
Halaman petunjuk yang merupakan halaman yang menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi, supaya pengguna dapat memahami cara menggunakan aplikasi ini seperti ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Petunjuk

d. Tampilan Halaman CP-TP

Halaman capaian memuat elemen, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran di singkat menjadi menu CP-TP seperti ditunjukkan pada Gambar 4.

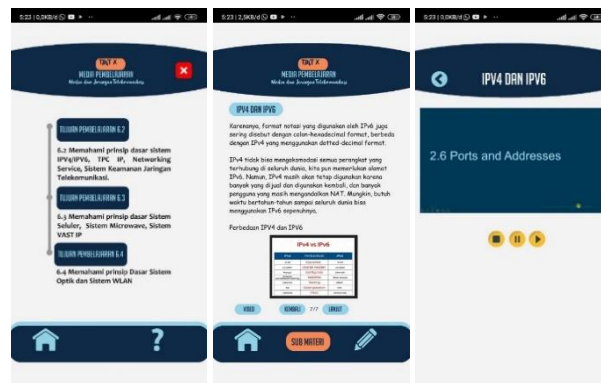


Gambar 4. Halaman CP-TP

e. Tampilan Halaman Materi dan Sub Materi

Halaman materi berisi menu materi yang jika tombol materi diklik maka akan muncul halaman sub materi yang berisi tombol sub materi dari 3 elemen materi. Kemudian tombol sub materi nantinya akan terhubung pada

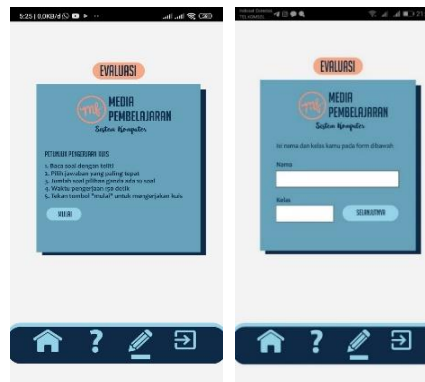
halaman isi materi yang berisikan materi yang akan dipelajari, diakhir materi terdapat tombol video seperti ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Materi dan Sub Materi

f. Tampilan Halaman Evaluasi

Halaman awal evaluasi user diminta untuk memasukkan nama dan kelas terdapat tombol selanjutnya. Kemudian halaman selanjutnya juga disajikan petunjuk pengerjaan soal terkait jumlah soal, waktu pengerjaan, nilai seperti ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Evaluasi.

3.2. Hasil Pengujian Alpha dan Beta Testing

a. Alpha Testing

Alpha testing dilakukan sebagai tahap pengujian awal yaitu dilakukan ketika produk berada pada tahap terakhir akhir pengembang. Pengujian alpha testing bertujuan untuk memvalidasi produk dalam semua perspektif.

1. Ahli Media

Aspek yang dinilai di antaranya aspek navigasi dan aspek tampilan.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek	Presentase Kelayakan	Kategori
Navigasi	95,83%	Sangat Layak
Tampilan	89,28%	Sangat Layak
Rata-Rata	92,55%	Sangat Layak

Dari hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran interaktif “Media dan Jaringan Telekomunikasi” kelas X diperoleh hasil dengan predikat kualitas dari program yang dibuat berdasarkan skala pengukuran Rating Scale dan didapat hasil 92,55% dengan kategori Sangat Layak. Hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat layak dan dapat digunakan.

2. Ahli Materi

Aspek yang dinilai diantaranya aspek pembelajaran, aspek materi/isi dan aspek Bahasa.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek	Presentase Kelayakan	Kategori
Pembelajaran	75%	Cukup Layak
Materi/Isi	86,36%	Sangat Layak
Bahasa	93,75%	Sangat Layak
Rata-Rata	85%	Sangat Layak

Dari hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif “Media dan Jaringan Telekomunikasi” kelas X diperoleh dengan menentukan predikat kualitas dari program yang dibuat berdasarkan skala pengukuran Rating Scale dan didapat hasil 85% dengan kategori Sangat Layak Hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Interaktif ini Sangat Layak dan dapat digunakan.

b. Beta Testing

1. Uji Kelayakan.

Dari hasil uji kelayakan pada uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran Interaktif “Media dan Jaringan Telekomunikasi” untuk kelas X. diperoleh dengan menentukan predikat kualitas dari program yang dibuat berdasarkan skala pengukuran Rating Scale dan didapat hasil 87,43% dengan kategori Sangat Layak Hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini Sangat Layak dan dapat digunakan.

Tabel 3. Hasil Penilaian Siswa

Aspek	Presentase	Kategori
Manfaat	88,33%	Sangat Layak
Media	86,96%	Sangat Layak
Materi	87%	Sangat Layak
Rata-Rata	87,43%	Sangat Layak

2. Uji Eektivitas

Pengujian efektivitas ini diawali dengan melakukan *pre-test* dan *post-test*, kemudian dilakukan perbandingan hasil dari kedua tes yang telah dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas aplikasi yang telah dikembangkan dihitung menggunakan *gain score* terhadap siswa. Gain Score yaitu perbandingan hasil dari kedua tes yang telah dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas aplikasi yang dihitung menggunakan rumus *gain score*.

Kesimpulan dari hasil perhitungan nilai gain terhadap media pembelajaran interaktif “Media dan jaringan Telekomunikasi” Berbasis Android untuk Kelas X TKJ di SMKN 1 Bantul diperoleh hasil akhir dengan nilai gain yaitu 0,61 dengan kategori Sedang, dan jumlah presentase yaitu 61% dengan kategori Cukup Efektif. Hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif ini Cukup Efektif dan dapat digunakan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap media pembelajaran interaktif “Media dan Jaringan Telekomunikasi” berbasis android untuk kelas X TKJ di SMKN 1 Bantul yang telah dilakukan, dapat disimpulkan:

- a. Pengembangan dan penelitian media pembelajaran interaktif menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) yang mengacu pada model penelitian ADDIE. Terdapat 5 tahapan dari model penelitian ADDIE diantaranya yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian tidak dilakukan sampai tahap evaluasi dikarenakan adanya keterbatasan dalam proses penyebaran dan sosialisasi dan berakhir pada tahap implementasi. Saja. Pengembangan aplikasi ini menggunakan software Adobe Animate 2021 yang didukung dengan Action script 3. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi media pembelajaran interaktif “Media dan Jaringan Telekomunikasi” berbasis android untuk kelas X TKJ.
- b. Tingkat Kelayakan media pembelajaran interaktif “Media dan Jaringan Telekomunikasi” berbasis *android* untuk kelas X telah memenuhi uji kelayakan menggunakan validasi kelayakan dan dapat disimpulkan bahwa:
 1. Hasil validasi ahli media terhadap media pembelajaran interaktif “Media dan Jaringan Telekomunikasi” berbasis *android* untuk kelas X TKJ diperoleh presentase kelayakan yaitu 92,55% dengan kategori “Sangat Layak”.
 2. Hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif “Media dan Jaringan Telekomunikasi” berbasis *android* untuk kelas X TKJ diperoleh presentase kelayakan yaitu 85% dengan kategori “Sangat Layak”.

3. Hasil validasi siswa/pengguna terhadap media pembelajaran interaktif “Media dan Jaringan Telekomunikasi” berbasis *android* untuk kelas X TKJ diperoleh presentase kelayakan yaitu 87,43% dengan kategori “Sangat Layak”.
- c. Tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif “Media dan Jaringan Telekomunikasi” berbasis *android* untuk kelas X TKJ. Berdasarkan hasil pengujian pre-test, post-test, dan perhitungan nilai gain mendapat nilai 0,61 yang dapat dikategorikan “Sedang” dengan presentase 61% yang termasuk kategori “Cukup Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “Media dan Jaringan Telekomunikasi” berbasis *android* untuk Kelas X TKJ ini Cukup Efektif untuk dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Fauji, *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif (Konsep Model dengan Aplikasi SPSS 26)*, Banten: CV. AA Rizky, 2022.
- [2] E. Devega, "Penting Nih!!! Manfaat TI untuk Pendidikan," 05 10 2021. [Online]. Available: https://www.kominfo.go.id/content/detail/10832/penting-nih-manfaatkan-ti-untuk-pendidikan/0/sorotan_media.
- [3] T. L. Medyasari, "Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Kartu Soal terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar pada Materi Turunan Fungsi Aljabar," *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, pp. 65-75, 2017.
- [4] A. Khudlori, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Android pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK NU Ungaran," 26 November 2019. [Online]. Available: <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/33322>.
- [5] B. B. Kusumo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X di SMK Muhammadiyah Yogyakarta," 23 Oktober 2019. [Online]. Available: <http://eprints.uny.ac.id/66307/>.
- [6] A. Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah," 08 Januari 2019. [Online]. Available: <http://eprints.uny.ac.id/id/eprints/62348/>.
- [7] D. H. Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- [8] M. Roblyer and A. H. Doering, *Integrating Educational Technology into Teaching*, Unated States of America: Pearson, 2019.
- [9] Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2020.
- [10] H. S. Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017.
- [11] Rusman, D. Kurniawan and C. Riyana, *Teknologi Informasi dan Komunikasi. Mengembangkan Profesionalitas Guru*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- [12] A. Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- [13] W. Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- [14] U. Setiawan and dkk, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research*, pp. 01-17, 2023.
- [15] Y. Anggraena and dkk, "Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah," 22 Februari 2022. [Online]. Available: <https://repositori.kemdikbud.go.id/26611/>.
- [16] L. Riyanto and dkk, "Pengembangan Android Apps Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII," *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, pp. 40-51, 2019.
- [17] Y. Supardi, *Belajar Coding Android bagi Pemula*, Yogyakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- [18] M. H. Masruri, *Buku Pintar Android*, Yogyakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- [19] A. A. Murad and Wahyuddin, *Ekonomi Makro, Situasi dan Analisis Aplikasi "Komputer"*, Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2022.
- [20] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2020.
- [21] F. R. S. Edi, *Teori Wawancara Psikodignostik*, Yogyakarta: LeutikaPrio, 2016.

- [22] L. Fauziah and Jailani, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika yang Menunjang Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Materials Letters*, pp. 149-163, 2014.
- [23] Nana, *Pengembangan Bahan Ajar*, Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019.