

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK ELEKTRONIK (E-LKPD)
BERBANTUAN MEDIA WIZER.ME PADA MATERI TEKS DRAMA
SISWA KELAS XI**

Anggi Rahmawati¹, Diah Eka Sari²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Medan
rahmawatianggi@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the procedure for the development, form, and feasibility of E-LKPD Assisted by Media Wizer.me on Drama Text Materials for Grade XI Students. This research uses the Research and Development (R&D) method by applying the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The research stage begins with the analysis of needs and problems, media design design, product development in Wizer.me media platforms, limited implementation, and final product evaluation. Product assessment is carried out by validators subject matter experts and media experts, and reinforced with assessments by teachers in the field of study. The results of the study show that: (1) media development is based on the need for students and teachers for interactive and technology-based digital teaching materials (E-LKPD) to support the Independent Curriculum; (2) E-LKPD is developed in the form of an electronic worksheet (non-print) that integrates multimedia and question items based on cognitive variation of Bloom's Taxonomy to the C6 domain (Create); (3) The results of the validation of the subject matter expert show an average score of 88.18% with the category "Very Feasible". The results of the validation of media experts showed an average score of 93.3% with the category "Very Feasible". Furthermore, the assessment of Indonesian language teachers of SMA N 2 Binjai obtained a score of 90% with the category of "Very Feasible". So, based on the results of the study, it can be concluded that E-LKPD Assisted by Wizer.me Media on Drama Text Materials for Class XI Students is declared valid and very suitable for use as supporting teaching materials in the Indonesian language learning process.

Keywords: E-LKPD, Wizer.me, Drama Text

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan, bentuk, serta kelayakan E-LKPD Berbantuan Media Wizer.me pada Materi Teks Drama Siswa Kelas XI. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahapan penelitian diawali dengan analisis kebutuhan dan masalah, perancangan desain media, pengembangan produk dalam platform media Wizer.me, implementasi terbatas, hingga evaluasi akhir produk. Penilaian produk dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media, serta diperkuat dengan penilaian oleh guru bidang studi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media didasari oleh kebutuhan siswa dan guru akan bahan ajar digital (E-LKPD) yang interaktif dan berbasis teknologi untuk menunjang Kurikulum Merdeka; (2) E-LKPD dikembangkan dalam bentuk lembar

kerja elektronik (non-cetak) yang mengintegrasikan multimedia dan butir-butir soal berbasis variasi kognitif Taksonomi Bloom hingga ranah C6 (Mencipta); (3) Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor rata-rata 88,18% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi ahli media menunjukkan skor rata-rata 93,3% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya, penilaian guru Bahasa Indonesia SMA N 2 Binjai memperoleh skor 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Maka, berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa E-LKPD Berbantuan Media Wizer.me pada Materi Teks Drama Siswa Kelas XI dinyatakan valid dan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia

Kata Kunci: E-LKPD, *Wizer.me*, Teks Drama

A. Pendahuluan

Pendidikan di era digital menuntut guru untuk terus berinovasi guna mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan. Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih menghadapi tantangan signifikan. Pelatihan dan dukungan berkelanjutan sangat penting untuk meningkatkan literasi teknologi para guru. Dengan demikian, guru dapat mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses belajar mengajar, sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis. Peningkatan kompetensi ini tidak hanya bermanfaat bagi guru, tetapi juga memastikan siswa mendapatkan pendidikan yang relevan dengan tuntutan zaman (Manurung, Kirana, & Sari, 2021: 5).

Hasil wawancara dengan ketua Musyawarah Guru Mata Pelajaran

(MGMP) Bahasa Indonesia SMAN 2 Binjai menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hambatan ini sering kali menyebabkan penggunaan media konvensional yang statis dan tidak interaktif. Perangkat pembelajaran yang interaktif tidak hanya membantu guru untuk memaksimalkan pemberian materi pembelajaran, tetapi juga dapat membantu siswa lebih tertarik kepada bahan materi yang diberikan guru agar kualitas pembelajaran dapat meningkat sehingga melatih siswa agar memunculkan daya pikir tingkat tinggi dan kreatif (Sari & Ansari, 2021: 144). Salah satu perangkat pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan ketercapaian hasil belajar siswa adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Permasalahan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 2 Binjai diperkuat oleh karakteristik soal dalam LKPD yang saat ini digunakan, yang cenderung belum selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka. Instrumen tersebut masih didominasi oleh Kata Kerja Operasional (KKO) tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills*), seperti menyebutkan, menjelaskan, dan mengidentifikasi yang berada pada ranah C1 (Mengingat) hingga C3 (Mengaplikasikan). Berdasarkan observasi pada Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas XI (Kemendikbudristek, 2021) halaman 150-160, instrumen evaluasi materi drama masih bersifat konvensional. Sebagai contoh, pertanyaan nomor 1 dan 2 hanya menuntut kemampuan C1 (Mengingat) karena jawaban tersedia secara eksplisit dalam teks. Sementara itu, pertanyaan mengenai struktur hanya sampai pada level C3 (Menerapkan) teori. Belum ditemukan soal yang menuntut siswa untuk mengevaluasi (C5) atau mengonstruksi (C6) naskah baru berdasarkan masalah sosial yang relevan, yang mana hal ini menjadi fokus utama dalam pengembangan E-LKPD berbantuan media *Wizer.me* ini.

Hal ini menciptakan kesenjangan kognitif yang signifikan, mengingat tuntutan Kurikulum Merdeka pada Fase F mengharuskan siswa untuk mampu mengevaluasi dan mengapresiasi teks multimodal (Kemendikbudristek, 2022: 34). Tanpa integrasi ranah kognitif yang tepat, LKPD hanya akan menjadi tumpukan tugas administratif tanpa bobot intelektual. Padahal, penyusunan LKPD yang berbasis pada hierarki *Taksonomi Bloom*, khususnya pada aspek menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6), sangat krusial untuk membiasakan siswa pada pola pembelajaran mendalam (*deep learning*) dan literasi kritis (Anderson & Krathwohl, 2001: 67-68).

Kondisi LKPD yang belum berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) ini mengakibatkan siswa tidak terbiasa melakukan evaluasi kritis terhadap pementasan drama dan mengalami kesulitan dalam menyusun naskah yang kompleks secara mandiri. Menurut Widodo dan Kadarwati (2013: 162), kualitas bahan ajar yang tidak memfasilitasi kemampuan berpikir tingkat tinggi akan menghambat kemandirian berpikir dan daya kreativitas siswa

dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, pengembangan E-LKPD berbantuan *Wizer.me* dalam penelitian ini tidak hanya bertujuan melakukan digitalisasi materi, tetapi juga melakukan restrukturisasi konten agar sesuai dengan standar kognitif Kurikulum Merdeka. Dengan mengintegrasikan soal-soal yang menantang dan interaktif, platform digital ini diharapkan tidak sekadar menjadi hiasan visual, melainkan sarana efektif untuk mengasah ketajaman analisis dan kemampuan kreasi siswa dalam mengapresiasi karya sastra drama (Brookhart, 2010: 5).

Menanggapi permasalahan yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan lembar kerja peserta didik elektronik (e-LKPD) berbantuan media *Wizer.me* materi teks drama siswa kelas XI SMA Negeri 2 Binjai. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Melalui media ini, siswa dapat belajar teks drama secara lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap unsur dan karakteristik teks drama. Di sisi lain, guru dapat meningkatkan

kompetensi digitalnya secara praktis, sehingga mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang lebih baik di masa mendatang. Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, maka penulis akan mengangkat penelitian dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) berbantuan Media *Wizer.Me* pada Materi Teks Drama Siswa Kelas XI". Penulis berharap melalui pengembangan LKPD yang dilakukan, akan menambah inovasi dan variasi perangkat pembelajaran digital sebagai salah satu perangkat pembelajaran tambahan yang dapat digunakan oleh guru sebagai acuan dalam mengajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan pada pengembangan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Borg and Gall, dalam Sugiyono, 2024: 5). Pada penelitian

dan pengembangan ini peneliti menggunakan metode R&D dikarenakan penelitian ini akan menghasilkan suatu produk yaitu, LKPD elektronik (E-LKPD) pada materi teks drama berbantuan media *Wizer.me*. E-LKPD ini nantinya akan divalidasi oleh beberapa ahli, yakni ahli materi dan desain sebelum pada akhirnya ditampilkan kepada siswa.

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk (Sugiyono, 2024: 5). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE sebagaimana diuraikan oleh Branch (2009: 2) adalah sebuah paradigma pengembangan produk instruksional, bukan sekadar model. Secara filosofis, ADDIE memiliki dasar pada prinsip *intentional learning* (pembelajaran yang disengaja), yaitu pembelajaran yang dirancang secara sadar, terstruktur, dan berorientasi pada kinerja nyata peserta didik. Model ini dipilih karena menyediakan pendekatan sistematis dan fleksibel sebagaimana penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk

berupa E-LKPD interaktif materi teks drama untuk siswa kelas XI SMA berbantuan Media *Wizer.me*.

Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur guna melihat dan mengamati tingkat keberhasilan suatu variabel penelitian. Adapun instrumen yang peneliti gunakan yaitu instrumen yang berbentuk angket yang diisi dengan cara ceklis (✓) pada indikator yang tertera. Instrumen penelitian ini akan diberikan kepada siswa untuk melihat tingkat kebutuhan siswa dengan materi ajar yang telah digunakan, lalu ahli materi dan desain saat validasi produk materi ajar cerita fantasi dengan bentuk akhir berupa ELKPD akan diberikan kepada guru mata pelajaran saat menilai kelayakan produk ELKPD materi teks drama yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan desain. Penelitian pengembangan ini penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh melalui kritik dan saran yang diberikan saat validasi produk oleh ahli, dan guru. Kemudian analisis data kuantitatif diperoleh melalui hasil dari angket penilaian dan validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain, dan guru mata pelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media menunjukkan bahwa E-LKPD teks drama berbantuan media *Wizer.me* Kelas XI SMA layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran teks drama di SMA N 2 Binjai. Penelitian pertama dilakukan oleh validator ahli materi, yaitu Ibu Yuliana Sari, M.Pd., yang menilai beberapa aspek mulai dari kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan penilaian kontekstual. Validasi ahli materi dilakukan dengan memperoleh skor rata-rata 88,18% dengan status "Sangat Layak".

Pada hasil aspek kelayakan isi materi diperoleh nilai yang menunjukkan bahwa E-LKPD telah memenuhi penilaian dalam kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada Kurikulum Merdeka, keakuratan materi, serta kemutakhiran materi teks drama. Pada aspek kelayakan penyajian, terdapat beberapa penilaian yang meliputi teknik penyajian pembelajaran dan keruntutan alur pembelajaran yang dimulai dari apersepsi hingga evaluasi. Penilaian

aspek penyajian ini menunjukkan bahwa alur yang disusun telah sistematis sehingga memudahkan siswa memahami materi teks drama.

Kemudian pada aspek kelayakan bahasa, penilaian mencakup ketepatan ejaan serta kemampuan bahasa dalam melibatkan peserta didik untuk memahami pesan dan informasi yang disampaikan. Penilaian kontekstual juga dilakukan untuk melihat apakah materi yang disajikan dalam E-LKPD sesuai dengan situasi nyata, seperti konflik perundungan (*bullying*) di sekolah dan tekanan sosial, yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Tahap 1	Tahap 2
1	Aspek Kelayakan Isi	$\sum$ Skor	43	48
		Persentase	78,18 %	87,27 %
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
2	Aspek Kelayakan Bahasa	$\sum$ Skor	26	27
		Persentase	86,67 %	90%
		Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
3	Aspek Kelayakan	$\sum$ Skor	17	22
		Persentase	68%	88%
		ase		

Penyajian	Kriteria	Layak	Sangat Layak
Hasil Akhir		77,61 %	88,42 %
		Layak	Sangat Layak

Penilaian kedua dilakukan oleh validator ahli media, yaitu Bapak Syukri Hidayat, M.Kom., yang menilai desain media bahan ajar E-LKPD yang digunakan. Validasi media menilai aspek kegrafikan yang meliputi ukuran E-LKPD, desain tata letak, pemilihan huruf, serta ilustrasi sampul yang konsisten.

Peneliti menggunakan kombinasi warna hijau, jingga, dan biru untuk memberikan kesan segar dan menarik. Dalam hal ini, penilaian validasi media memperoleh skor 93,3% dengan kategori “Sangat Baik” dengan status E-LKPD “Sangat Layak Digunakan”.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Tahap 1	Tahap 2
1	Tampilan	Σ Skor	6	9
		Persentase	60%	90%
		Kriteria	Kurang Layak	Sangat Layak
2		Σ Skor	11	15

	Teks/Tipografi	Persentase	73,3 %	100 %
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
3	Gambar	Σ Skor	6	10
		Persentase	60%	100 %
		Kriteria	Kurang Layak	Sangat Layak
4	Pemrograman	Σ Skor	22	28
		Persentase	73%	93,3 %
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
5	Kemanfaatan	Σ Skor	12	14
		Persentase	80%	93,3 %
		Kriteria	Layak	Sangat Layak
Hasil Akhir			69,26 %	93,3 %
			Layak	Sangat Layak

Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA N 2 Binjai, Ibu Novianti, M.Pd., juga menilai bahan ajar E-LKPD yang dikembangkan.

Penilaian guru meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas penyajian, serta kualitas tampilan yang mencakup sistematika layout dan kaitannya dengan materi. Dalam penilaian ini, diperoleh skor 90% dengan kategori “Sangat Baik” yang dalam artian bahwa E-LKPD interaktif dapat digunakan pada siswa. Berdasarkan integrasi instrumen yang mencakup ranah kognitif Taksonomi Bloom, soal-soal dalam E-LKPD ini tidak hanya menguji hafalan, tetapi juga kemampuan analisis (seperti menganalisis karakter Inang dan Amang) hingga tahap kreasi (menulis naskah drama baru).

Sesuai dengan teknik instrumen dan penilaian penelitian pengembangan, maka E-LKPD interaktif materi teks drama berbasis media *Wizer.me* tersebut secara keseluruhan dikategorikan “Sangat Baik dan Sangat Layak Digunakan” sebagai penunjang pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 3 Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Soal yang disajikan dalam E - LKPD sesuai dengan CP, TP , dan Alur Tujuan	5	Sangat baik

	Pembelajaran (ATP).		
2	E-LKPD yang digunakan mendukung untuk menyajikan materi teks drama.	5	Sangat baik
3	Ilustrasi dan Soal yang disajikan tepat,jelas dan mudah dipahami oleh siswa.	4	Baik
4	Bahasa yang digunakan mampu mendefinisikan teks drama secara jelas dan sesuai dengan tingkat siswa.	4	Baik
5	Kejelasan sasaran E-LKPD dengan tujuan pembelajaran.	5	Sangat baik
6	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan E-LKPD.	5	Sangat baik
7	Kejelasan gambar dalam menguraikan E-LKPD.	4	Baik
8	Ketepatan penggunaan tulisan dalam media.	4	Baik

9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	5	Sangat baik
10	E-LKPD dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.	4	Baik
Jumlah		45	Sangat
Persentase		90%	baik

Kualitas E-LKPD interaktif materi teks drama berbasis *Wizer.me* ini tidak hanya ditentukan oleh keunggulan visual dan teknisnya, tetapi juga oleh kedalaman substansi instrumen evaluasi yang disajikan. Berdasarkan hasil analisis tingkat kognitif, instrumen evaluasi dalam media ini telah mencerminkan semangat Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*).

Dominasi soal pada ranah C4 (Menganalisis) hingga C6 (Mencipta) memberikan dimensi baru dalam pembelajaran teks drama di SMA N 2 Binjai. Selama ini, pembelajaran cenderung terjebak pada ranah kognitif rendah (LOTS) yang hanya meminta siswa menghafal definisi unsur-unsur drama. Namun, melalui soal-soal seperti analisis pandangan hidup tokoh Inang (Soal No. 2) dan

dampak pemilihan latar terhadap emosi pembaca (Soal No. 13), siswa distimulasi untuk melakukan aktivitas mental yang lebih kompleks.

Lebih lanjut, kehadiran soal pada ranah C5 (Mengevaluasi) dan C6 (Mencipta) menjadi keunggulan tersendiri. Pada soal nomor 12, siswa tidak hanya menerima pesan moral secara pasif, tetapi diminta untuk mengkritisi relevansi pesan tersebut dengan tindakan tokoh. Hal ini melatih kemandirian berpikir dan ketajaman kritis siswa.

Integrasi soal-soal HOTS berbantuan fitur interaktif *Wizer.me* seperti *matching* dan *open discussion* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan emosional siswa. Penggunaan stimulus audiovisual dan gambar dalam soal-soal analisis terbukti mempermudah siswa dalam memvisualisasikan adegan drama yang abstrak menjadi lebih konkret. Hal inilah yang menjadi alasan utama mengapa validator ahli materi memberikan skor 88,18% dan guru mata pelajaran memberikan skor 90%. Secara pedagogis, E-LKPD ini telah berhasil menyelaraskan antara kemajuan teknologi digital dengan kedalaman materi sastra, sehingga proses evaluasi tidak lagi dianggap

sebagai beban, melainkan sebagai tantangan kreatif bagi siswa.

Berdasarkan data yang didapatkan dalam persentase nilai hasil validasi kepada para ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia disimpulkan bahwa pengembangan E-LKPD menggunakan aplikasi *wizer.me* pada materi teks drama siswa kelas XI dinyatakan “sangat layak”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa E-LKPD materi teks drama berbasis *Wizer.me* yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI. Hal ini dibuktikan oleh validasi ahli materi, ahli media, dan penilaian guru yang rata-rata mencapai kategori sangat baik, serta kualitas instrumennya yang sudah memenuhi standar HOTS hingga tahap menciptakan (C6) sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Media ini terbukti efektif mengubah pola belajar menjadi lebih dinamis dan meningkatkan minat siswa melalui fitur multimedia yang interaktif.

Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk terus mengoptimalkan penggunaan media digital ini dalam proses pembelajaran, sementara pihak sekolah diharapkan dapat mendukung ketersediaan fasilitas internet yang memadai agar seluruh fitur audiovisual dapat diakses tanpa kendala. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan E-LKPD serupa pada materi yang berbeda dengan mengeksplorasi fitur-fitur baru lainnya agar pembelajaran digital semakin bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria: ASCD.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Manurung, M., Kirana, W. D., & Sari, D. E. (2021, July). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi COVID-19. In *Prosiding Seminar*

Nasional PBSI-IV Tahun 2021
Tema: Pembelajaran Bahasa dan
Sastra Indonesia Berbasis Digital
Guna Mendukung Implementasi
Merdeka Belajar (pp. 307-312).
FBS Unimed Press.

Sari, D. E., & Ansari, K. (2021).
Pengembangan bahan ajar BIPA
bermuatan budaya Sumatera utara
berbantuan media audio visual bagi
tingkat pemula. *Kode: Jurnal*
Bahasa, 10(1), 138-147.

Sugiyono. (2024). *Metode penelitian*
kuantitatif, kualitatif, dan R&D
(Cetakan ke-30). Alfabeta.

Widodo, T., & Kadarwati, S. (2013).
Higher Order Thinking Berbasis
Pemecahan Masalah untuk
Meningkatkan Hasil Belajar
Berorientasi Pembentukan
Karakter Siswa. *Jurnal Cakrawala*
Pendidikan, 32(1), 161-171.
<https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.1270>