

**PENGARUH MINAT DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR
NIRMANA 3 DIMENSI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP
NEGERI 2 PADANG PANJANG**

Alfina Damayanti¹, Iswandi²

^{1,2} FSRD Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹alfinadmynt53@gmail.com ²iwandi014@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of learning interest and creativity on students' learning outcomes in Nirmana 3 dimensional within the Arts and Culture subject for seventh-grade students at SMP Negeri 2 Padangpanjang. The research employed a quantitative approach with a correlational design and involved 119 students as the research population. Data were collected through closed-ended questionnaires to measure students' learning interest and creativity, while learning outcome data were obtained through score documentation. The research instruments were tested for validity and reliability to ensure their appropriateness. The collected data were analyzed using normality tests, linearity tests, and regression analysis. The findings indicate that both learning interest and creativity individually have a significant effect on students' learning outcomes in Nirmana 3D. Furthermore, both variables simultaneously show a significant effect on learning outcomes. Therefore, learning interest and creativity are important factors that should be fostered in the learning process to improve students' academic achievement

Keywords: learning interest, creativity, learning outcomes, Nirmana 3 dimensional, Art and Culture

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh minat belajar dan kreativitas terhadap hasil belajar Nirmana 3 dimensi pada mata pelajaran Seni Budaya di kelas VII SMP Negeri 2 Padangpanjang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional dan melibatkan 119 siswa sebagai populasi penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui angket tertutup untuk mengukur minat belajar dan kreativitas siswa, sedangkan data hasil belajar diperoleh melalui dokumentasi nilai. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas dan reliabilitas sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui uji normalitas, uji linearitas, dan analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar dan kreativitas masing-masing memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Nirmana 3D. Selain itu, keduanya secara bersama-sama juga memberikan pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, minat belajar dan kreativitas merupakan faktor penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Minat Belajar, Kreativitas, Hasil Belajar, Nirmana 3 Dimensi, Seni Budaya

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang berfokus pada pengembangan nilai-nilai kemanusiaan serta bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya berperan sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Menurut Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.). Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta mengembangkan daya cipta dan kepekaan rasa siswa adalah Seni Budaya. Mata pelajaran ini mengandung unsur-unsur seni rupa, musik, tari, dan teater yang berfungsi menumbuhkan kemampuan berpikir

estetis, ekspresif, dan kreatif pada peserta didik. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, pembelajaran Seni Budaya diarahkan untuk mendorong siswa berekspresi, berkolaborasi, serta menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Proses pembelajaran Seni Budaya menekankan pada kegiatan praktik, eksplorasi, dan apresiasi terhadap karya seni sebagai pengalaman langsung dalam belajar (Kemendikbud, 2022). Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran Seni Budaya bertujuan untuk memberikan dasar kemampuan berkarya dan berapresiasi terhadap seni serta membentuk karakter siswa yang kreatif dan berbudaya.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran Seni Budaya, khususnya pada bidang seni rupa di jenjang SMP, adalah Nirmana. Nirmana berasal dari kata *nir* yang berarti tanpa dan *mana* yang berarti makna, sehingga secara harfiah diartikan sebagai “tanpa makna”. Istilah ini merujuk pada penyusunan unsur-unsur rupa seperti titik, garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, dan ruang ke dalam komposisi yang harmonis, indah, serta seimbang tanpa harus memiliki makna tertentu.

Proses pembelajaran Nirmana di SMP Negeri 2 Padang Panjang dilaksanakan sebagai bagian dari kurikulum Seni Budaya yang menekankan pada penguasaan dasar-dasar seni rupa. Secara konseptual, materi Nirmana dalam pembelajaran seni rupa dibedakan menjadi dua, yaitu nirmana dwimatra (dua dimensi) dan nirmana trimatra (tiga dimensi). Pembagian ini penting karena menunjukkan tahapan pemahaman visual siswa, dari pengenalan unsur dan prinsip rupa pada bidang datar hingga pengolahan bentuk dan ruang secara nyata. Dalam konteks pembelajaran di SMP, nirmana dwimatra umumnya diberikan terlebih dahulu sebagai dasar sebelum siswa diarahkan pada penciptaan karya nirmana trimatra yang lebih kompleks.

Rendahnya minat dan kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran Nirmana berdampak langsung pada hasil belajar mereka. Siswa yang tidak tertarik dan kurang berkreasi cenderung menghasilkan karya yang kurang harmonis, tidak rapi, dan belum mencerminkan pemahaman terhadap unsur serta prinsip seni rupa. Kondisi ini menjadi indikasi bahwa pembelajaran Seni

Budaya, khususnya pada materi Nirmana, masih perlu ditingkatkan lagi dari segi strategi pembelajaran dan pendekatan pedagogis agar lebih menarik dan menumbuhkan daya cipta siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Tahapan penelitian dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada siswa sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengukur minat dan kreativitas. Selanjutnya, data yang diperoleh diolah dan dianalisis secara statistik untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel. Setelah itu, hasil penelitian yang diperoleh dideskripsikan dalam bentuk pernyataan yang menjelaskan hubungan dan pengaruh minat serta kreativitas siswa terhadap hasil belajar Nirmana 3 dimensi secara jelas dan sistematis. Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari agar diperoleh informasi tentang hasil tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyano, (2017:60). Dalam penelitian ini, variabel dibedakan menjadi dua, yaitu variabel bebas (*independent*

variable) dan variabel terikat (*dependent variable*).

Menurut Margono (2010), populasi dapat diartikan sebagai seluruh data atau objek yang menjadi fokus perhatian peneliti dalam batas ruang dan waktu tertentu, yang menjadi populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Padang Panjang tahun ajaran 2025/2026. Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah, jumlah siswa kelas VII diketahui sebanyak 119 orang. Menurut Kerlinger (2006). Sampel merupakan sebagian dari populasi yang dipilih melalui prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasi secara keseluruhan, sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Padangpanjang tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 119 siswa. Data jumlah siswa diperoleh dari pihak sekolah, dengan rincian kelas VII A berjumlah 32 siswa, kelas VII B berjumlah 29 siswa, kelas VII C berjumlah 29 siswa, dan kelas VII D berjumlah 29 siswa. Sehubungan dengan jumlah populasi yang relatif kecil, yaitu 119 siswa, maka untuk memperoleh data yang lebih akurat, seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Uji Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:211), validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: Jika nilai r hitung $> r$ tabel, maka butir pernyataan dinyatakan valid. Jika nilai r hitung $< r$ tabel, maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Proses pengujian dilakukan dengan bantuan program *SPSS* versi 27.0 for *Windows* untuk mempermudah perhitungan dan meminimalkan kesalahan analisis. Untuk penelitian ini r tabel yang digunakan untuk subjek sebanyak 110 berdasarkan $df=N-2$, berarti $110-2= 108$ dengan menggunakan taraf signifikan 5% maka diperoleh $r_{tabel}= 0,195$. Dari perhitungan validitas diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Uji Validitas
Minat Belajar.**

Hasil Uji Validitas Variable Kompetensi				Hasil Uji Validitas Variable Kompetensi			
No butir soal	r hitung	R tabel	Kriteria	No butir soal	r hitung	R tabel	Kriteria
1	0,576	0,195	valid	21	0,645	0,195	valid
2	0,505	0,195	valid	22	0,591	0,195	valid
3	0,394	0,195	valid	23	0,609	0,195	valid
4	0,535	0,195	valid	24	0,724	0,195	valid
5	0,599	0,195	valid	25	0,577	0,195	valid
6	0,564	0,195	valid	26	0,680	0,195	valid
7	0,628	0,195	valid	27	0,577	0,195	valid
8	0,675	0,195	valid	28	0,567	0,195	valid
9	0,638	0,195	valid	29	0,476	0,195	valid
10	0,688	0,195	valid	30	0,633	0,195	valid
11	0,509	0,195	valid	31	0,481	0,195	valid
12	0,557	0,195	valid	32	0,701	0,195	valid
13	0,624	0,195	valid	33	0,555	0,195	valid
14	0,591	0,195	valid	34	0,681	0,195	valid
15	0,436	0,195	valid	35	0,693	0,195	valid
16	0,648	0,195	valid	36	0,637	0,195	valid
17	0,601	0,195	valid	37	0,630	0,195	valid
18	0,567	0,195	valid	38	0,699	0,195	valid
19	0,576	0,195	valid	39	0,678	0,195	valid
20	0,467	0,195	valid	40	0,687	0,195	Valid

Hasil tabel diatas menunjukkan bahwa, dari variabel minat belajar dengan 40 item soal, dinyatakan valid.

**Tabel 2. Rekapitulasi Uji Validitas
Kreativitas.**

Hasil Uji Validitas Variable Kompetensi				Hasil Uji Validitas Variable Kompetensi			
No butir soal	r hitung	R tabel	Kriteria	No butir soal	r hitung	R tabel	Kriteria
1	0,733	0,195	valid	21	0,753	0,195	valid
2	0,675	0,195	valid	22	0,632	0,195	valid
3	0,636	0,195	valid	23	0,681	0,195	valid
4	0,729	0,195	valid	24	0,737	0,195	valid
5	0,588	0,195	valid	25	0,640	0,195	valid
6	0,634	0,195	valid	26	0,686	0,195	valid
7	0,668	0,195	valid	27	0,605	0,195	valid
8	0,660	0,195	valid	28	0,657	0,195	valid
9	0,701	0,195	valid	29	0,642	0,195	valid
10	0,658	0,195	valid	30	0,729	0,195	valid
11	0,656	0,195	valid	31	0,636	0,195	valid
12	0,588	0,195	valid	32	0,681	0,195	valid
13	0,642	0,195	valid	33	0,538	0,195	valid
14	0,798	0,195	valid	34	0,584	0,195	valid
15	0,606	0,195	valid	35	0,637	0,195	valid
16	0,598	0,195	valid	36	0,609	0,195	valid
17	0,605	0,195	valid	37	0,645	0,195	valid
18	0,728	0,195	valid	38	0,656	0,195	valid
19	0,716	0,195	valid	39	0,687	0,195	valid
20	0,565	0,195	valid	40	0,631	0,195	Valid

Hasil tabel diatas menunjukkan bahwa, dari variabel kreativitas dengan 40 item soal, dinyatakan valid.

**Tabel 3. Rekapitulasi Uji Validitas
Hasil Belajar**

Hasil Uji Validitas Variable Kompetensi				Hasil Uji Validitas Variable Kompetensi			
No butir soal	r hitung	R tabel	Kriteria	No butir soal	r hitung	R tabel	Kriteria
1	0,661	0,195	valid	21	0,513	0,195	valid
2	0,663	0,195	valid	22	0,590	0,195	valid
3	0,652	0,195	valid	23	0,655	0,195	valid
4	0,640	0,195	valid	24	0,623	0,195	valid
5	0,668	0,195	valid	25	0,626	0,195	valid
6	0,753	0,195	valid	26	0,599	0,195	valid
7	0,690	0,195	valid	27	0,638	0,195	valid
8	0,644	0,195	valid	28	0,642	0,195	valid
9	0,628	0,195	valid	29	0,687	0,195	valid
10	0,530	0,195	valid	30	0,632	0,195	valid
11	0,722	0,195	valid	31	0,520	0,195	valid
12	0,619	0,195	valid	32	0,557	0,195	valid
13	0,615	0,195	valid	33	0,622	0,195	valid
14	0,690	0,195	valid	34	0,665	0,195	valid
15	0,563	0,195	valid	35	0,320	0,195	valid
16	0,649	0,195	valid	36	0,604	0,195	valid
17	0,554	0,195	valid	37	0,369	0,195	valid
18	0,512	0,195	valid	38	0,640	0,195	valid
19	0,544	0,195	valid	39	0,671	0,195	valid
20	0,588	0,195	valid	40	0,573	0,195	Valid

b. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		110
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	16.21402877
Most Extreme Differences	Absolute	.081
	Positive	.081
	Negative	-.080
Test Statistic		.081
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.075
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.078
	99% Confidence Interval	Lower Bound .071
		Upper Bound .084

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 299883525.

Berdasarkan hasil uji diatas yang dilakukan dengan SPSS versi 27.0 melalui uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,075. Karena nilai yang di hasilkan lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas dalam penelitian ini telah terpenuhi.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel minat belajar (X1) dan kreativitas (X2) dengan hasil belajar Nirmana 3 Dimensi (Y) bersifat linear. Pengujian ini penting karena analisis regresi mensyaratkan adanya hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, uji linearitas dilakukan dengan menggunakan program *SPSS versi 27.0 for windows* melalui fasilitas *Test For Linearity*. Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikan pada *Deviation From Linearity*. Apabila nilai Sig > 0,05, maka hubungan antar variabel dinyatakan linear. Sebaliknya, apabila nilai Sig < 0,05, maka hubungan dinyatakan tidak linear. Berikut tabel uji linearitas:

Tabel 4. Hasil Ouput SPSS Uji Linearitas Minat

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar* Minat	Between Groups	(Combined)	13525.949	49	276.040	1.079	.386
		Linearity	3447.960	1	3447.960	13.484	<.001
		Deviation from Linearity	10077.989	48	209.958	.821	.759
	Within Groups		15342.924	60	255.715		
Total			28868.873	109			

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas, diperoleh nilai signifikansi pada bagian *Deviation from Linearity* sebesar 0,759. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

terdapat hubungan yang linear antara variabel X1 (minat belajar) dengan variabel Y (hasil belajar).

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Kreativitas	Between Groups	(Combined)	12473.956	54	230.999	.775	.825
		Linearity	229.689	1	229.689	.771	.384
		Deviation from Linearity	12244.267	53	231.024	.775	.823
	Within Groups		16394.917	55	298.089		
	Total		28868.873	109			

Tabel 5. Hasil Output SPSS Uji Linearitas Kreativitas

Berdasarkan tabel hasil uji linearitas, diperoleh nilai signifikansi pada bagian *Deviation from Linearity* sebesar 0,823. Karena nilai Sig > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel X2 (kreativitas belajar) dengan variabel Y (hasil belajar).

d. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi dilakukan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terdapat hubungan antara kesalahan (residual) pada satu pengamatan dengan pengamatan lainnya. Model regresi yang baik seharusnya tidak menunjukkan adanya hubungan antar residual, sehingga setiap data bersifat independen dan tidak saling memengaruhi. Oleh karena itu, dalam penelitian ini uji autokorelasi digunakan untuk memastikan bahwa model regresi yang melibatkan variabel minat (X₁), kreativitas (X₂),

dan hasil belajar (Y) tidak mengandung autokorelasi. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode Durbin-Watson (DW) melalui bantuan program SPSS versi 27.0, di mana nilai Durbin-Watson dapat dilihat pada tabel Model Summary pada hasil output SPSS sebagai dasar untuk mengetahui ada atau tidaknya gejala autokorelasi dalam model regresi. Dasar pengambilan keputusan uji autokorelasi dilakukan dengan melihat nilai Durbin-Watson (DW) Pada output SPSS versi 27.0. Apabila nilai Durbin-Watson $< d_L$ atau $d > 4-d_L$ maka dinyatakan terdapat autokorelasi. Sebaliknya, Jika nilai $d_U < d < 4-d_U$ maka dapat dinyatakan tidak terdapat autokorelasi. Berikut tabel uji autokorelasi:

Tabel 6. Hasil Output SPSS Uji Autokorelasi

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.370 ^a	.137	.121	15.25839	1.957

a. Predictors: (Constant), Kreativitas, Minat

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan tabel hasil analisis, diperoleh nilai Durbin-Watson sebesar 1,957. Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai batas atas (d_U) pada tabel Durbin-Watson dengan taraf signifikansi 5%, jumlah sampel (N) sebanyak 110, dan

jumlah variabel independen (k) sebanyak 2, sehingga diperoleh nilai d_U sebesar 1,726. Karena nilai d lebih besar dari d_U ($1,957 \geq 1,726$).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam model regresi tidak terdapat gejala autokorelasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh minat belajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar Nirmana 3 dimensi pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 2 Padang Panjang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Minat belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Nirmana 3 dimensi siswa. Hal tersebut terlihat dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,003 < 0,05$). Dengan demikian, siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dan serius dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik.

2. Kreativitas siswa juga menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar

Nirmana 3 dimensi. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,009 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik kreativitas yang dimiliki siswa, maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai dalam pembelajaran Nirmana 3 dimensi.

3. Secara simultan, minat belajar dan kreativitas berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut secara bersama-sama memberikan kontribusi sebesar 17,5% terhadap hasil belajar, sedangkan sisanya sebesar 82,5% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Berdasarkan hasil uji regresi linear berganda, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar dan kreativitas berpengaruh secara simultan terhadap hasil belajar Nirmana 3 dimensi di SMP Negeri 2 Padang Panjang. Meskipun demikian, besarnya pengaruh yang diberikan masih tergolong rendah, sehingga menunjukkan bahwa terdapat faktor lain yang juga memengaruhi hasil belajar siswa..

DAFTAR PUSTAKA

- Ab Marisyah, Firman, & R. (2019). *Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan*.
- Amabile, T. M. (2012). *Creativity in Context: Update to the Social Psychology of Creativity*. New York: Routledge.
- Amabile, T. M. (2012). *Componential theory of creativity*. Harvard Business School Working Paper, 12-096.
- Arif, A. M., Andaryani, E. T., & Sutikno, P. Y. (2022). Analisis minat belajar peserta didik pada pembelajaran seni rupa di kelas V sekolah dasar. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 10(1), 45–55.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bloom, B. S. (dalam Sugihartono, 2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati & Mudjiono. (2010). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.