

PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA

SUSIANI

SMPN 1 Pemenang, Lombok Utara
e-mail: susizeefa88@gmail.com

ABSTRAK

Motivasi sering menjadi masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan. Ada beberapa hal yang menjadi penyebab kurangnya motivasi belajar siswa, salah satunya adalah penyajian materi pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung monoton. Pembelajaran yang tidak menarik dan monoton akan mengakibatkan siswa menjadi enggan untuk memperhatikan, dan lebih suka bermain atau mengerjakan kegiatan lain saat pembelajaran sedang berlangsung. Jika hal ini terus berlanjut akan dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh media komik dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa menggunakan metode deskriptif Studi Hubungan (*Interrelationship Studies*). Dengan teknik pengumpulan data secara observasi dan tes objektif. Pada saat penelitian ditemukan adanya pengaruh yang cukup signifikan terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa setelah menggunakan media komik. Motivasi dan partisipasi belajar siswa meningkat sebesar 39,39 % pada siklus satu, sedangkan pada siklus dua ada peningkatan 45,45 %. Peningkatan motivasi ini sejalan dengan peningkatan prestasi hasil belajar siswa yang dicapai, yaitu 41,41% pada ulangan harian pertama dan 46,46 % pada ulangan harian kedua.

Kata Kunci : Motivasi, Media Komik, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Motivation is often a problem faced in the world of education. There are several things that cause a lack of student motivation, one of which is the presentation of learning materials that are less attractive and tend to be monotonous. Learning that is not interesting and monotonous will result in students being reluctant to pay attention, and preferring to play or do other activities while learning is in progress. If this continues, it will be able to affect student achievement. In this study, the researcher wanted to know the effect of comics media in increasing students' motivation and learning achievement using the descriptive method of Interrelationship Studies. With data collection techniques by observation and objective tests. At the time of the study, it was found that there was a significant effect on increasing students' motivation and learning achievement after using comics media. Students' motivation and learning participation increased by 39.39% in the first cycle, while in the second cycle there was an increase of 45.45%. This increase in motivation is in line with the increase in student achievement, namely 41.41% on the first daily test and 46.46% on the second daily test.

Keywords: Motivation, Comic Media, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan motivasi menjadi salah satu masalah yang sering dihadapi. Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Andriani & Rasto, 2019). Motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah motivasi belajar. Huitt, W., mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan (Suharni, 2021). Jadi, motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam dan dari luar diri siswa untuk

melakukan sesuatu dalam rangka mencapai tujuan. Motivasi dari dalam meliputi hasrat dan keinginan untuk berhasil, dorongan kebutuhan untuk belajar, dan harapan akan cita-cita yang ingin dicapai. Sedangkan motivasi dari luar meliputi penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan belajar yang menarik, dan adanya upaya guru dalam membelajarkan siswa.

Ada beberapa hal yang menjadi penyebab kurangnya motivasi belajar siswa, diantaranya adalah penyajian materi pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung monoton. Pembelajaran yang tidak menarik dan monoton akan mengakibatkan siswa menjadi enggan untuk memperhatikan, dan lebih suka bermain atau mengerjakan kegiatan lain saat pembelajaran sedang berlangsung. Jika hal tersebut terus berlanjut akan dapat mengakibatkan minat dan motivasi belajar siswa menjadi terganggu, sehingga prestasi belajar siswa menjadi menurun.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Menurut Arsyad (dalam Nurdyansyah: 2019) secara khusus mendeskripsikan media dalam proses belajar mengajar sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran. Sedangkan menurut Kustandi & Sutjipto (dalam Nurdyansyah: 2019) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, ditemukan motivasi dan prestasi belajar siswa sangat rendah. Faktor utamanya adalah cara penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik, monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Keberagaman kebutuhan siswa dalam belajar harus menjadi pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai.

Mengacu pada permasalahan di atas, penulis mencoba memberikan solusi peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media komik. Daryanto (2010: 126) “Media pembelajaran komik merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca”. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2010: 69) Media komik adalah media visual yang membentuk suatu cerita dalam urutan-urutan gambar yang berhubungan erat, dirancang untuk menghibur pembaca. Jadi, media pembelajaran komik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar (prestasi) siswa. Sesuai dengan pendapat Harisuddin (dalam Kholis Anjaleka :2021) “ Jika motivasi belajar tinggi, prestasi belajar akan baik, dan ketika motivasi belajar kurang, prestasi belajar kurang memuaskan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Media Komik Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan di SMPN 1 Pemenang dengan menggunakan metode deskriptif Studi Hubungan (*Interrelationship Studies*). Dengan mengambil subjek penelitian siswa kelas VIII sebanyak 33 orang.

Penelitian ini dilakukan mulai dari tanggal 6 sampai 19 Maret 2022. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan tes objektif sebanyak dua kali (dua siklus). Menurut Zainal Arifin dalam buku (Kristanto, 2018) observasi adalah suatu proses yang didahului dengan pengamatan kemudian pencatatan yang bersifat sistematis, logis, objektif, dan

rasional terhadap berbagai macam fenomena dalam situasi yang sebenarnya, maupun situasi buatan. Kunci keberhasilan observasi sebagai teknik pengumpulan data sangat banyak ditentukan pengamat sendiri, sebab pengamat melihat, mendengar, mencium, atau mendengarkan suatu objek penelitian dan kemudian ia menyimpulkan dari apa yang diamati. Pengamat adalah kunci keberhasilan dan ketepatan hasil penelitian. observasi tidak harus dilakukan oleh peneliti sendiri, sehingga peneliti dapat meminta bantuan kepada orang lain untuk melaksanakan observasi (Kristanto, 2018).

Sedangkan tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksaannya dapat dilakukan secara objektif (Arikunto: 2009). Disebut tes objektif karena penilaiannya objektif. Siapa pun yang mengoreksi jawaban tes objektif hasilnya akan sama karena kunci jawabannya sudah jelas dan pasti. Tes objektif menuntut peserta didik untuk memilih jawaban yang benar di antara kemungkinan jawaban yang telah disediakan, memberikan jawaban singkat, dan melengkapi pertanyaan atau pernyataan yang belum sempurna. Tes objektif sangat cocok untuk menilai kemampuan yang menuntut proses mental yang tidak begitu tinggi, seperti mengingat, mengenal, pengertian, dan penerapan prinsip-prinsip (Arifin, 2009:135). Sementara menurut Hidayat, dkk. (1994) tes objektif adalah tes yang terdiri dari item-item (*stem*) yang dapat dijawab dengan jalan memilih salah satu alternatif (*option*) yang benar dan alternatif yang tersedia atau mengisi jawaban yang benar dengan beberapa kata atau sandi.

Hasil yang diperoleh dari teknik pengumpulan data baik dengan cara observasi maupun tes objektif tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk tabel dan diagram, selanjutnya dideskripsikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

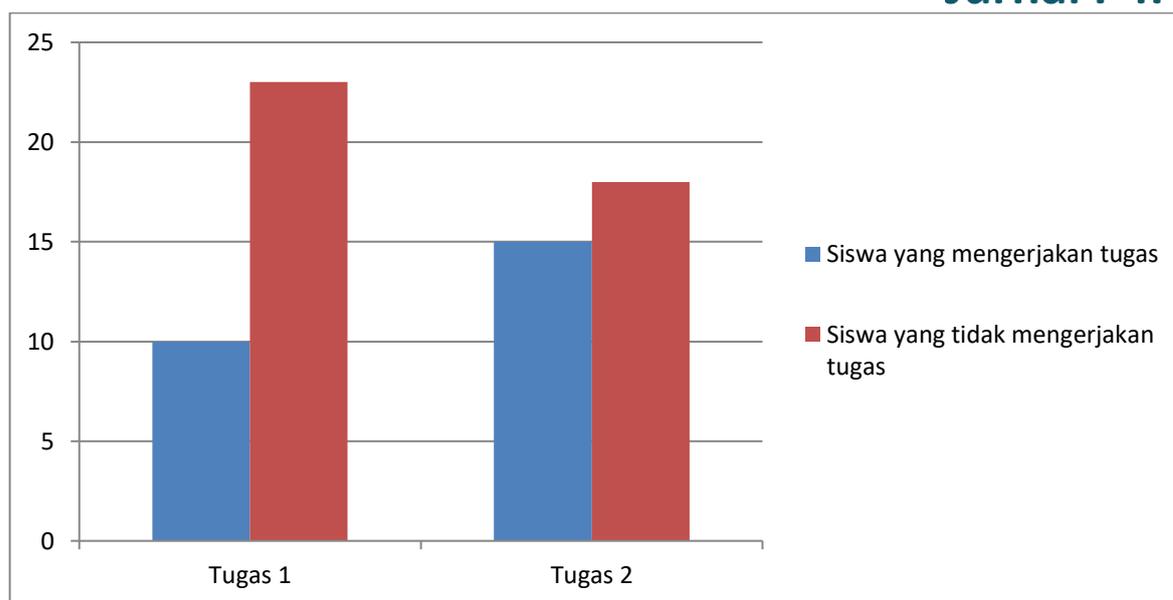
Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Pemenang, Pemenang Lombok Utara dengan mengambil sampel sebanyak 33 orang siswa. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPA adalah 70. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Data motivasi dan partisipasi siswa sebelum menggunakan media komik

Tugas Ke-	Siswa yang mengerjakan tugas	Persentase	Siswa yang tidak mengerjakan tugas	Persentase
1	10 orang	30,30 %	23 Orang	69,69 %
2	15 orang	45,45%	18 Orang	54,54 %

Pada tabel di atas dapat kita dilihat bahwa motivasi dan partisipasi siswa dalam mengerjakan tugas sebelum menggunakan media komik sangat rendah yaitu 10 orang (30,30%) pada tugas kesatu sedangkan yang tidak mengerjakan tugas (tidak ada motivasi dan partisipasi) sebanyak 23 Orang (69,69%). Pada penugasan kedua ada sedikit peningkatan dari jumlah awal yaitu 15 Orang (45,45%) siswa yang mengerjakan tugas, sisanya sebanyak 18 orang (54,54%) tidak mengerjakan tugas (tidak ada motivasi dan partisipasi). Motivasi dan partisipasi siswa pada kedua tugas tersebut masih sangat kurang dari target minimal 75%. Bahkan belum mencapai 50% dari total siswa yang menjadi sampel.



Gambar 1. Grafik motivasi dan partisipasi siswa sebelum menggunakan media komik.

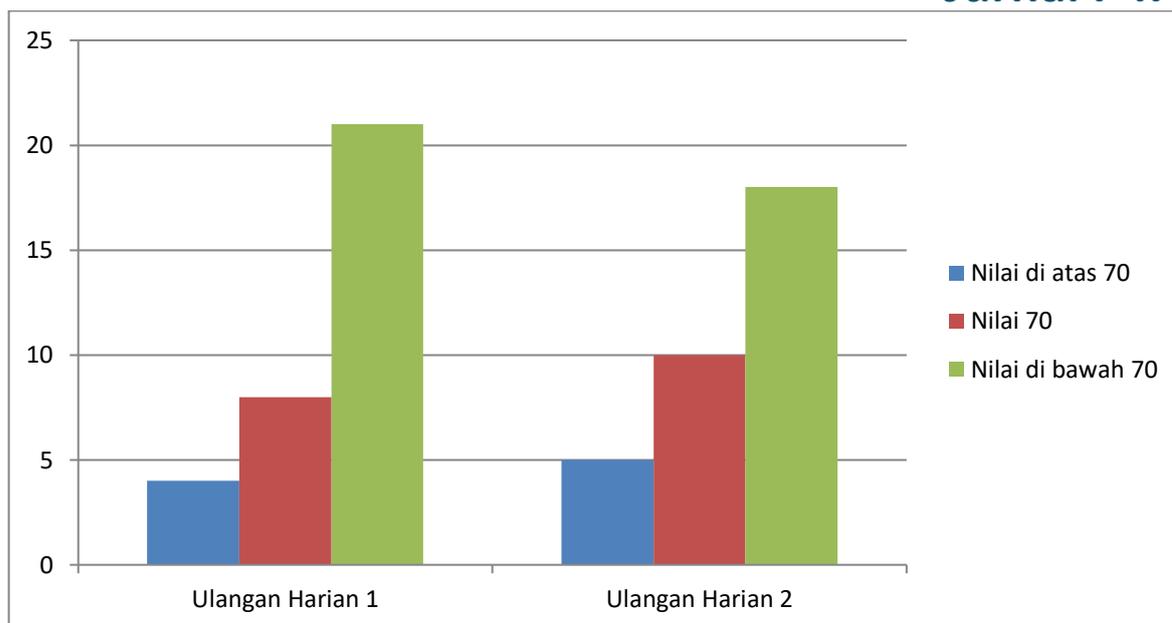
Pada gambar 1. dapat dilihat, sebelum menggunakan media komik penugasan kesatu jumlah siswa yang mengerjakan hanya 10 orang, dan 23 orang tidak mengerjakan tugas (tidak ada motivasi dan partisipasi). Sedangkan pada penugasan kedua terdapat 15 orang yang mengerjakan tugas, bertambah 5 orang dari sebelumnya yang hanya 10 orang. Sisanya 18 orang tidak mengerjakan tugas (tidak ada motivasi dan partisipasi).

Tabel 2. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media komik

Ulangan Harian	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 70	4 Orang	12,12 %
	70	8 Orang	24,24 %
	> 70	21 Orang	63,63 %
Jumlah siswa yang mengikuti ulangan 33 Orang			100 %
2	< 70	5 Orang	15,15 %
	70	10 Orang	30,30 %
	> 70	18 Orang	54,54 %
Jumlah siswa yang mengikuti ulangan 33 Orang			100 %

Data di atas menunjukkan capaian hasil belajar siswa yang diukur melalui quisioner (ulangan harian) sebanyak dua kali. Angka 70 merupakan KKM (ketuntasan Belajar Minimum) yang ingin dicapai. Pada ulangan harian ke-satu terdapat 4 orang (12,12%) yang mendapat nilai di atas KKM, 8 orang (24,24%) yang mencapai KKM, dan 21 orang (63,63%) tidak mencapai KKM atau tidak tuntas. Total ketuntasan sebanyak 12 orang (36,36%) dari 33 siswa yang ikut ulangan harian.

Sedangkan pada ulangan harian ke-dua terdapat 5 orang (15,15%) yang mendapat nilai di atas KKM, 10 orang (30,30%) mendapat nilai KKM, dan 18 (54,54%) orang mendapat nilai di bawah KKM (tidak tuntas). Ketuntasan pada ulangan harian kedua adalah 15 orang atau 45,45% dari 33 siswa.



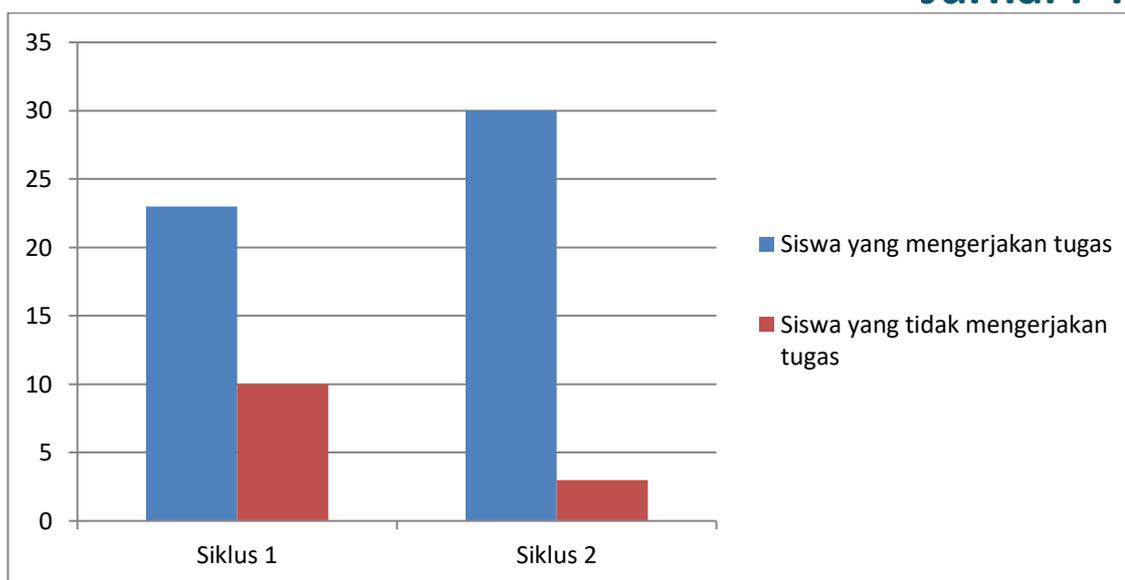
Gambar 2. Grafik hasil ulangan harian sebelum menggunakan media komik

Grafik di atas menunjukkan hasil ulangan siswa sebelum menggunakan media komik. Pada ulangan harian ke-satu sebanyak 4 orang mendapat nilai di atas KKM, 8 orang mendapat nilai KKM dan 21 orang mendapat nilai di bawah KKM. Sedangkan pada ulangan harian kedua terdapat 5 orang siswa dengan nilai di atas KKM, 10 orang siswa mendapat nilai KKM dan 18 orang mendapat nilai di bawah KKM.

Tabel 3. Data motivasi dan partisipasi siswa setelah menggunakan media komik

Siklus	Siswa yang mengerjakan tugas	Persentase	Siswa yang tidak mengerjakan tugas	Persentase
1	23 Orang	69,69 %	10 Orang	30,30 %
2	30 Orang	90,90 %	3 Orang	9,09 %

Pada siklus I motivasi dan partisipasi siswa yang mengerjakan tugas sebanyak 23 orang (69,69%), sedangkan siswa yang tidak mengerjakan tugas 10 orang (30,30%). Dan pada siklus II siswa yang mengerjakan tugas 30 orang (90,90%), sisanya 3 orang (9,09%) tidak mengerjakan tugas.



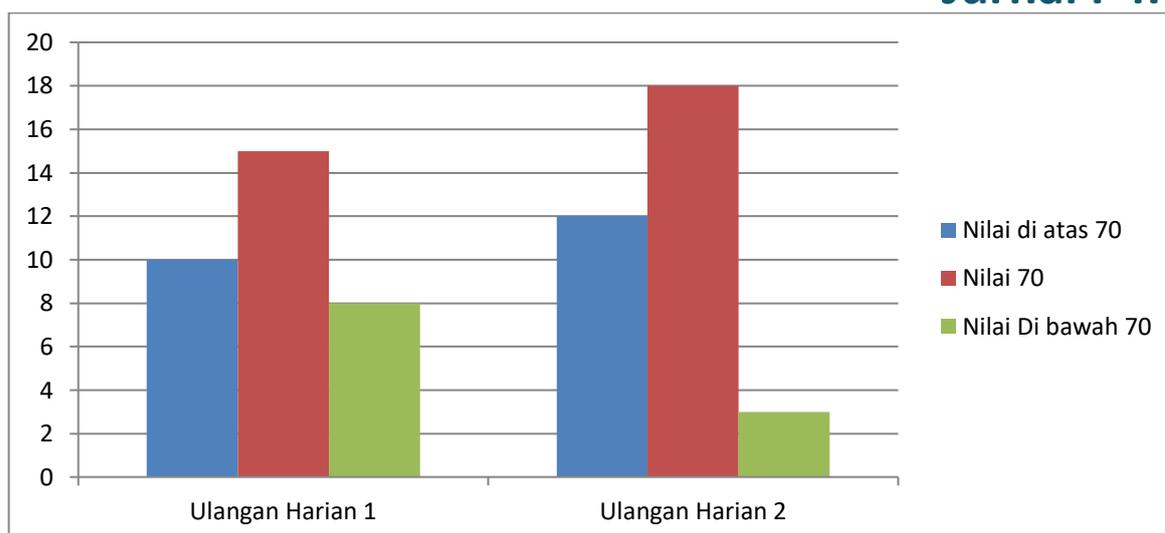
Gambar 3. Grafik motivasi dan partisipasi siswa setelah menggunakan media komik

Grafik di atas menunjukkan kemajuan motivasi dan partisipasi siswa setelah menggunakan media komik yaitu 23 orang mengerjakan tugas dan 10 orang tidak mengerjakan tugas pada siklus I. Adapun pada siklus II terdapat 30 orang yang mengerjakan tugas dan 3 orang tidak mengerjakan tugas.

Tabel 4. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik

Ulangan Harian	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	< 70	10 Orang	30,30 %
	70	15 Orang	45,45 %
	> 70	8 Orang	24,24 %
Jumlah siswa yang mengikuti ulangan 33 Orang			100 %
2	< 70	12 Orang	36,36 %
	70	18 Orang	54,54 %
	> 70	3 Orang	9,09 %
Jumlah siswa yang mengikuti ulangan 33 Orang			100 %

Pada tabel di atas dapat dilihat perolehan nilai ulangan harian setelah menggunakan media komik. Pada ulangan harian ke-satu ada 10 orang (30,30%) yang mencapai nilai di atas KKM, 15 orang (45,45%) dengan nilai KKM dan 8 orang siswa (24,24%) mendapat nilai di bawah KKM. Adapun ulangan harian ke-dua nilai yang diperoleh adalah 12 orang di atas KKM.



Gambar 4. Grafik nilai ulangan harian setelah menggunakan media komik

Grafik pencapaian nilai setelah menggunakan media komik pada ulangan harian ke-satu menunjukkan sebanyak 10 orang dengan nilai di atas KKM, 15 orang nilai KKM dan 8 orang nilai di bawah KKM. Sedangkan pada ulangan harian ke-dua yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 12 orang, nilai KKM 18 orang dan sisanya 3 orang nilai di bawah KKM.

Pembahasan

Dari data hasil penelitian di atas dapat kita lihat bahwa sebelum penggunaan media komik tingkat motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat rendah, ini terlihat dari jumlah siswa yang mengerjakan tugas kurang dari 50% yaitu 30,30% dan 45,45%. Rendahnya motivasi dan partisipasi belajar siswa ini disebabkan karena kurang kreatifnya guru dalam menyampaikan pembelajaran, metode yang digunakan cenderung monoton dan tidak sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Hal ini menyebabkan siswa menjadi tidak semangat belajar, lebih senang berbicara dengan temannya pada saat pembelajaran sedang berlangsung, bahkan ada yang main-main.

Rendahnya motivasi belajar siswa tentu saja akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dicapai. Pada data hasil penelitian sebelum menggunakan media komik, nilai motivasi dan partisipasi belajar yang di dapatkan paling tinggi 45,45%, sedangkan prestasi belajarnya 36,36% ketuntasan pada ulangan harian pertama, dan 45,45% pada ulangan ke dua. Kedua hasil tersebut belum mencapai target minimal 75% dari total siswa yang mengikuti ulangan. Jika hal ini terus dibiarkan maka tidak menutup kemungkinan prestasi belajar siswa akan semakin menurun. Oleh karena itu, perlu ada upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk membangkitkan kembali motivasi belajar siswa dikelas adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan yaitu komik. Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif (Rohani, 1997:21). Menurut Waluyanto (2005:51) komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud adalah proses komunikasi antara pelajar (siswa) dan sumber belajar (komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut, dan menarik.

Pada penelitian ini terlihat pengaruh positif penggunaan media komik dalam pembelajaran, yaitu dengan adanya peningkatan terhadap motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Motivasi dan partisipasi belajar siswa mengerjakan tugas yang diberikan menunjukkan angka 69,69 % pada siklus satu dan 90,90 % pada siklus dua. Pada siklus satu ada peningkatan 39,39 %. Sedangkan pada siklus dua ada peningkatan 45,45 %. Peningkatan motivasi belajar siswa ini akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa. Sebagaimana yang disebutkan dalam Kompri (2016:237) “ Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik”. Dengan demikian siswa yang memiliki motivasi belajar yang baik tentu akan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Ini terlihat dari nilai siswa yang ketuntasannya mencapai 75,75% pada ulangan harian kesatu dan 91,91% pada ulangan harian kedua. Meningkat sebesar 41,41% pada ulangan harian pertama dan 46,46% pada ulangan harian kedua.

Pada saat peneliti menggunakan media komik sangat jelas kelihatan adanya perbedaan motivasi siswa saat mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi ceria, semangat dan antusias ketika pembelajaran akan dimulai. Disamping itu juga, ada beberapa siswa yang awalnya enggan untuk membaca mulai tertarik untuk membaca bahkan selalu mendahului selesai membaca komik pembelajarannya sebelum yang lain selesai. Adanya peningkatan motivasi ini disebabkan karena media komik merupakan media yang sangat menarik dan menghibur. Disamping itu juga ada beberapa kelebihan media komik jika digunakan dalam pembelajaran yaitu:

1. Komik dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar;
2. Komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran;
3. Komik bersifat permanen;
4. Komik bisa membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca;
5. Komik adalah bagian dari budaya populer (Gene Yang dalam Wuriyanto,2009)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa, sehingga kedepannya perlu adanya pengembangan dalam penggunaan media komik untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Motivasi belajar siswa sangat bergantung pada metode dan media pembelajaran yang digunakan. (2) Komik merupakan salah satu media yang patut untuk dijadikan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran karena memiliki gambar dan cerita yang sangat menarik untuk dibaca. (3) Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (4) Media komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 39,39% sampai 45,45%. Sedangkan prestasi belajar siswa setelah menggunakan komik mencapai target minimal yaitu 75% pada ulangan satu dan melampaui target pada ulangan dua yaitu 91%.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Rijal. (2022). Tes Objektif (Pengertian, Jenis, Contoh, Kelemahan Dan Kelebihan). Diakses 15 Agustus 2022, from <https://www.rijalakbar.id/2019/10/tes-objektif-pengertian-jenis-contoh.html>

- Anjaleka, Kholis. (2021). Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran PAI. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 4, 114-119. from <https://www.jurnalp4i.com/index.php/elementary/article/view/574>.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Jurahmin, J. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Ipa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di MTS Negeri 1 Kota Batam. *Science : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2 (2), 194-202, from <https://doi.org/10.51878/science.v2i2.1265>.
- Kristanto, V. H. (2018). *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Diakses 13 Agustus 2022, from <https://book.asia/book/11584530/0a51c4>.
- Prastya, I. (2022). Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Ciri-Ciri dan Jenisnya. Diakses 20 Juli 2022, from <https://www.ayoksinau.com/pengertian-komik/>
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo
- Tim Dosen. (2022). Pengertian Komik, Ciri, Jenis, Fungsi, dan Contohnya. Diakses 19 Agustus 2022, from <https://dosensosiologi.com/pengertian-komik/>
- Tysara, L. (2021). Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Lengkap Contoh-Contohnya. Diakses 19 Juli 2022, from <https://hot.liputan6.com/read/4568241/pengertian-komik-menurut-para-ahli-lengkap-contoh-contohnya>