



JP-MAS

JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Volume 6 Nomor 1 Tahun 2024

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM)
Universitas PGRI Jombang

Jl. Patimura III/20 Jombang Telp : (0321) 861319

DEWAN REDAKSI

Penanggung jawab:

1. Prof. Dr. Dra. Munawaroh, M. Kes.
2. Dr. Heny Sulistyowati, M.Hum
3. Dr. Nurwiani, M.Si.
4. Dr. Nanik Sri Setyani, M.Si

Redaksi :

- Ketua : Dr. Diah Puji Nali Brata, M.Si.
- Sekretaris : Dr. Oemi Noer Qomariyah, M.Pd.
- Reviewer : 1. Dr. Syarifatul Maf'ulah, M.Pd
2. Dr. Jauhara Dian Nurul Iffah, M.Pd.
3. Safiil Maarif, M.Pd.
- Editor : M. Syaifuddin Sholih, M.A.
- Mitra Bestari : 1. Dr. Agus Rachaini, MT (Universitas Darul Ulum Jombang)
2. Dr. Iwan Sri Wawoho, MT. (Universitas Narotama)

Penerbit: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM)

Universitas PGRI Jombang

Alamat : Kantor LPPM

Universitas PGRI Jombang

Jl. Patimura III/20 Jombang

Telp : (0321) 861319

Email: lppmstkipgrijombang@gmail.com

DAFTAR ISI

TAMAN EDUKASI BATIK TYE DIE BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI STIMULASI KREATIVITAS ANAK Ririn Febriyanti ^{1*} , Slamet Boediono ² , Rifa Nurmilah ³	1-9
IMPLEMENTASI MEDIA <i>POWERPOINT</i> DAN <i>QUIZIZZ</i> UNTUK MENANAMKAN PEMAHAMAN KONSEP TEOREMA PYTHAGORAS Muhammad Khoirurrozi a,1,* , Ryan Nurfizar Alvanb,2, Jauhara Dian Nurul Iffah c,3,* , Faridatul Masrurroh d,4	10-18
PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA <i>WORDWALL</i> UNTUK GURU DAN SISWA DI SDN CURAHMALANG III Esty Saraswati Nur Hartiningrum 1*,Slamet Boediono2, Fatchiyah Rahman3, Tutik Shokhifatul Lail4, Vicky Mahendra Nur Fahmi5	19-26
PENDAMPINGAN PROGRAM Penguatan Literasi dalam Membangun Budaya Literasi di Sekolah Dasar Sabina Ndiung1*, Sebastianus Menggo2, Eliterius Sennen3	27-37
Pendidikan Pubertas bagi Peserta Didik SDN DUKUHMOJO 1 untuk Menghadapi Perubahan Fisik dan Psikis Remaja Wisnu Siwi Satiti1*, Salsabila Nadirah2, Nashiha Assakina3, Lailatul Fitri Latifah4, M. Rizal Firmansyah5, Afif Abdillah6	38-46
PELATIHAN PEMBUATAN ABON JANTUNG PISANG SEBAGAI MAKANAN ALTERNATIF PADA KELOMPOK PKK DI DUSUN GAMBAR DESA WONODADI KECAMATAN WONODADI KABUPATEN BLITAR Dwi Wahyuni1*, Mecca Puspitaningsari2	47-55
TRANSFORMASI KESENIAN JARANAN DOR SEBAGAI NILAI KEARIFAN LOKAL BERBASIS DIGITALISASI Mecca Puspitaningsari1*, Putri Nur Hayati Maghfiroh2, Intan Herdiana Kusumawardhani3	56-64
BUDIDAYA MAGGOT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PENGOLAHAN SAMPAH ORGANIK DI DESA CARANGREJO Annisah Wahyu Ningrum1, Nattika2, Trise Nanda Ayu Khotimah3, Titian Nada Faradisa4, Tsmania Ayu Putri Rizqiani5, M. Rofix6, Erma Rahayu Lestari7*	65-74
SOSIALISASI PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS <i>OPEN ENDED LEARNING</i> DI SMP AT TAUFIQIYAH BATOKABAN KONANG BANGKALAN Dwi Ivayana Sari1*, Abdur Rosyid2, Marzemah3, Andaru Ratnasari4	75-81
PENERAPAN GAME EDUKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMP NEGERI 1 JOGOROTO Faridatul Masrurroh1*, Adinia Aulia Rifqi2	82-91

PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK GURU DAN SISWA DI SDN CURAHMALANG III

Esty Saraswati Nur Hartiningrum^{1*}, Slamet Boediono², Fatchiyah Rahman³,
Tutik Shokhifatul Lail⁴, Vicky Mahendra Nur Fahmi⁵

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Jombang, Jombang

^{4,5} Pendidikan Ekonomi, Universitas PGRI Jombang, Jombang

*esty.saraswati88@gmail.com

Abstrak

Abstrak antara 150-250 kata berbahasa **Indonesia** baku dengan **Times New Roman 11**, jarak antar baris **1 spasi** dan terdiri dari satu paragraph Abstract **diketik miring**, before dan after text dalam paragraph 0 pt). Abstrak harus jelas, deskriptif. Abstrak meliputi **pendahuluan (yaitu memberikan gambaran singkat permasalahan yang dihadapi mitra/alasan pemilihan topik), metode pelaksanaan, dan ringkasan hasil kegiatan. Abstrak harus diakhiri dengan komentar tentang pentingnya hasil atau kesimpulan singkat.**

Kata kunci: 3-5 kata kunci dicetak miring kata yang penting, spesifik, atau representatif bagi artikel ini

Abstract

Abstrak SDN CURAHMALANG III is one of the schools owned by the village of Kurahmalang with a different location, which is located at the corner of the rice fields and the border to Mojoagung, there are 52 students from grades 1-6 with a limited number due to the small number of local residents. The number of teachers is 12 teachers including the principal. The use of virtual media at SDN Curahmalang is still not maximized, so the purpose of this service is to provide training on one media that can help teachers to be able to use technology-based interactive media. The Wordwall application helps teachers create a form of learning media, one of which is an interesting quiz, the matchmaking method. Word search etc. This application has many benefits, one of which can be downloaded and printed so that it can be used as an attachment to learning devices. For students this application is interesting so that students do not feel bored in learning, because students do not feel like doing quizzes but like playing games. The method used is training and mentoring. The result of this service is that the teacher can create interactive media and students can operate the results of the wordwall media that has been made by the teacher. This wordwall media is suitable for elementary school students because the templates are diverse and attractive

Keywords: media, wordwall, interactive

PENDAHULUAN

Lokasi SDN curahmalang III terletak di desa pojok dapat dikatan sebagai dusun terpencil dari dusun-dusun yang ada di desa Curahmalang lebih tepatnya perbatasana dengan desa mojoagung. Kondisi jalan menuju SDN Curahmalang III yang ada di dusun pojok cukup terjal karena melewati jalan persawahan yang belum teraspal. Jumlah Guru di SDN Curahmalang III sebanyak 12 Orang. Jumlah siswa sebanyak 52 orang dari kelas 1-6 terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan ketersediaan ruang kelas sebanyak 7. Dari seluruh siswa ada 2 anak yang berkontribusi penuh dalam proses pengabdian terlihat dari bakat, kemauan dan tekad belajar. SDN Curahmalang III ini mempunyai fasilitas yang kurang memadai karena di sekolaah ini masih belum ada lab komputer yang bisa di gunakan para siswa dan siswi untuk melakukan pembelajaran berbasis IT. hal ini yang membuat para guru dan murid menjadi kurang bisa mengikuti pembelajaran berbasis IT.

SDN curahmalang III mempunyai keterbatasan media pembelajaran yang berbasis IT. Guru-guru masih belum menguasai cara pengembangan media pembelajaran secara maksimal, khususnya media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini karena guru belum terbiasa memanfaatkan teknologi sebagai alternatif media pembelajaran. Guru-guru di SDN Curahmalang III belum terbiasa dengan pembelajaran yang memanfaatkan media teknoogi dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru-guru belum memiliki pengetahuan yang cukup memadai terkait berbagai media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, selain itu sarana dan prasarana juga kurang memadai. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dikelas kondusif (Turohmah, 2020). Media teknologi yang biasa digubnakan selama masa pandemi menggunakan whatsapp, seperti pada umumnya yang digunakan para guru pada masa daring (Handarini, 2020).

Guru-guru pada SDN Curahmalang belum terbiasa penggunaan media selain Whatsapp untuk memberikan tugas dan materi selama masa pandemi yang dilakukan pembelajaran daring. Penguasaan teknologi yang kurang bagi guru merupakan suatu masalah yang dihadapi pada masa pandemi (Syah, 2020). Kurangnya pemanfaatan media teknologi pada guru berdampak pada siswa yang cenderung berkurang motivasi untuk belajar, sejalan dengan hasil penelitian (Pranata, 2021) bahwa kurangnya minat belajar pada siswa salah satunya kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dan media yang digunakan terbatas, untuk mencapai tujuan dari pembelajaran sehingga media belajar menjadi sangat penting dan urgent (Putra, 2021).

Guru dituntut dapat memanfaatkan sumber daya yang ada dalam lingkungan belajarnya, sehingga dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Nenohai, 2021). Media interaktif yang dapat digunakan dalam masa pandemi agar siswa tetap semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu penggunaan aplikasi *wordwall*. Penggunaan aplikasi *wordwall* dapat menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi siswa (Maghfiroh, 2018). *Wordwall* merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar ataupun dapat digunakan sebagai penilaian berbasis daring yang menarik siswa dalam proses belajar (Sari, 2021). Penggunaan media menggunakan aplikasi *wordwall* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa (Nissa, 2021), namun kadang kendala pembelajaran dari adalah pada kualitas lancar dan tidaknya sinyal bergantung pada masing-masing tempat tinggal siswa (Anugrah, 2020)

METODE

Langkah awal melakukan persiapan dengan survey tempat lokasi agar mengetahui permasalahan apa dan solusi yang dibutuhkan pada SDN Curahmalang III Jombang, sosialisasi juga dilakukan kepada guru di SDN Curahmalang III untuk memberikan informasi awal tentang program yang akan dilakukan oleh tim pengabdian, tim pengabdian berkoordinasi dengan kepala sekolah untuk menentukan jadwal pelatihan yang akan di gunakan, tempat pelatihan dan menyiapkan materi yang akan diberikan kepada guru-guru di SDN Curahmalang III terkait dengan pelatihan yang akan diberikan. Pelaksanaan Pelatihan, pada tahap ini tim pengabdian memberikan materi dan workshop mengenai media interaktif yaitu penggunaan aplikasi *wordwall*. Penjelasan materi *wordwall* dilakukan secara interaktif, dimana guru-guru dapat bertanya tentang aplikasi *wordwall*. Pemberian materi berlangsung sekitar 2 jam dan dilanjutkan dengan praktek guru-guru secara langsung menggunakan aplikasi *wordwall* untuk membuat materi, kuis, maupun Lks yang menyenangkan menggunakan aplikasi ini. Guru mencoba membuat dengan berbagai template yang ada dan disesuaikan kebutuhan masing-masing guru mengajar pada kelas 1-6. Tahap pendampingan yaitu mendampingi guru dalam proses pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi *wordwall* sampai benar-benar paham dan dapat mengoperasikan aplikasi *wordwall*. Tahap Evaluasi yaitu melihat secara menyeluruh selama proses pelatihan guru-guru dalam pembuatan media dan guru dapat mempraktekkan aplikasi *wordwall*. Keberhasilan dalam pengabdian ini adalah ketika guru-guru telah memahami dan dapat membuat secara mandiri media menggunakan aplikasi *wordwall* dan siswa dapat menggunakan hasil media interaktif

yang di buat oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilakukan secara tatap muka (offline) selama 2 hari pada. Peserta kegiatan berjumlah 12 orang guru SDN Curahmalang 3. Pelatihan dilakukan dalam bentuk pemaparan materi, tanya jawab, diskusi dan simulasi, serta kerja kelompok. Pada bagian ini, kegiatan dimulai dengan pemaparan materi oleh tim pengabdian. Materi yang diberikan dimaksudkan untuk mendukung pemahaman konseptual dan praktis guru-guru terkait pembelajaran interaktif, pembelajaran tematik, tingkat perkembangan peserta didik SD, media pembelajaran, dan pengenalan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Pemaparan materi tersebut kemudian dilanjutkan dengan diskusi terkait materi yang telah disajikan. Guru-guru memberikan respon positif terkait materi yang disajikan. Hal ini terlihat dari keaktifan dan partisipasi guru dalam sesi diskusi dan tanya jawab.



Gambar 1. Guru mempraktekkan media wordwall

Selain pemaparan materi yang bersifat teoritik, dilakukan juga demonstrasi dan simulasi praktis terkait perancangan media pembelajaran *wordwall*. Guru-guru SDN Curahmalang III ini menyimak simulasi yang dilakukan, kemudian mencoba untuk mensimulasikan secara berkelompok. Dengan pendampingan tim pengabdian, simulasi secara berkelompok kemudian dilanjutkan dengan simulasi secara mandiri. Sehingga guru-guru dapat merancang dan mendesain media berbasis aplikasi wordwall.

Dari kegiatan pelatihan tampak bahwa guru memang belum menguasai cara pengembangan media pembelajaran yang baik, khususnya media pembelajaran berbasis

teknologi. Hal ini terutama karena guru belum terbiasa memanfaatkan teknologi sebagai alternatif media pembelajaran. Hal ini pun tergambar dari pertanyaan yang ditanyakan secara antusias oleh peserta seputar pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran pada sesi tanya jawab dan diskusi. Secara garis besar inti dari pertanyaan para peserta dapat dirangkum sebagai berikut: (1). Bagaimana langkah penyusunan media pembelajaran yang baik. (2). Bagaimana merancang media menggunakan wordwall yang sederhana tetapi tetapi menarik. (3). Dan beberapa pertanyaan lain yang terkait teknis penggunaan aplikasi wordwall.

Beberapa pertanyaan yang diajukan peserta dijelaskan oleh pemateri dengan baik dan lengkap sehingga peserta mendapat feedback dan pengetahuan yang lengkap. Adapun beberapa pertanyaan peserta terutama terkait implementasi aplikasi wordwall dalam pembelajaran dan pertanyaan praktis lainnya tidak hanya dijelaskan secara teoritis dan konseptual oleh pemateri tetapi juga ditindaklanjuti melalui demonstrasi dan simulasi sehingga peserta dapat memahaminya secara baik dan utuh. Berdasarkan hasil pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dapat dikatakan bahwa kegiatan dalam Bentuk “Pelatihan Dan Pendampingan Implementasi Media Wordwall Dalam Pembelajaran Pada Guru Sdn Curahmalang III” Berjalan Dengan Baik Dan Lancar. Hasil Kegiatan Ini Memberikan Potret Dan Gambaran Bahwa Secara Umum Guru-Guru Belum Terbiasa Dengan Pembelajaran Yang Memanfaatkan Media Teknoogi Dalam Pembelajaran. Hal Ini Dikarenakan Guru-Guru Belum Memiliki Pengetahuan Yang Cukup Memadai Terkait Berbagai Media Berbasis Teknologi Yang Dapat Dimanfaatkan Dalam Pembelajaran, Sarana Dan Prasarana Yang Kurang Memadai (Syah Ali, 2020), Serta Budaya Pembelajaran Konvensional Yang Berlangsung Selama Ini. Melalui Kegiatan Pelatihan Ini, Guru-Guru Menjadi Paham Dan Lebih Termotivasi Untuk Belajar Dan Mulai Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Secara Khusus, Antusias Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terlihat Selama Kegiatan Ini. Hal Ini Tidak Terlepasa Dari Persepsi Dan Respon Guru Yang Positif Terhadap Aplikasi Wordwall Yang Interaktif, Mudah Digunakan, Dan Multifungsi Dalam Arti Dapat Digunakan Juga Sebagai Instrument Penilaian Selain Sebagai Sumber Dan Media Belajar. Lebih Lanjut, Melalui Kegiatan Pelatihan Dan Pendampingan Yang Dilakukan Guru Menjadi Mampu Merancang Dan Mendesain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Berdasarkan Analisis KD Dan Tema Yang Diberikan. Secara Umum Media Pembelajaran Yang Dihasilkan Guru

Dalam Bentuk Desain Media Berbasis Aplikasi Wordwall Dipandang Baik Dan Sesuai Dengan KD Dan Tema Yang Diberikan.

Tabel.1 Hasil Respon guru

NO	PERNYATAAN	JAWABAN	FREKWENSI	PROSENTASE
1	Penjelasan mengenai penggunaan media diinformasikan dengan jelas	“ya”	12	100%
2	Penjelasan mengenai pembuatan kuis dan game sangat jelas	“ya”	12	100%
3	Praktik penyusunan kuis dan game di web media mudah dilakukan	“tidak”	6	60%
4	Peserta mudah dalam menyampaikan pendapat dan pertanyaan	“ya”	12	100%
5	Kegiatan ini dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang lebih bervariasi	“ya”	12	100%

Dari hasil respon yang telah diberikan setelah kegiatan berlangsung mendapatkan hasil yang cukup bagus dari seluruh peserta, dapat di lihat dari pesesentasi hasil angket yaitu Penjelasan mengenai penggunaan media diinformasikan dengan jelas 100% terlampaui peserta pelatihan, Penjelasan mengenai pembuatan kuis dan game sangat jelas 100% terlampaui peserta pelatihan, Praktik penyusunan kuis dan game di web media sebesar 60%, terdapat 6 guru yang masih kesulitan dalam pembuatan media, Peserta mudah dalam menyampaikan pendapat dan pertanyaan 100% terlampaui peserta pelatihan, dan Kegiatan ini dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang lebih bervariasi 100% terlampaui. Respon guru sangat baik dan ada yang menyampaikan bahwa senang mengikuti pelatihan ini karena media word wall tersedia berbagai template yang bagus dan menarik yang dapat diunduh secara gratis.

Tabel 2 Hasil Respon Murid SDN CURAHMALANG III

NO	Pernyataan	Jawaban	Frekuensi	Prosentase
1	Penggunaan media <i>wordwall</i> menarik	“ya”	10	100%
2	Senang menggunakan media <i>wordwall</i>	“ya”	10	100%
3	Media <i>wordwall</i> membuat semangat belajar	“ya”	10	100%

4	Media <i>wordwall</i> tidak membuat bosan mengerjakan tugas	“ya”	10	100%
5	Terbantu dalam penggunaan media <i>wordwall</i>	“ya”	10	100%



Gambar 2. Siswa antusiasme dalam menggunakan media *wordwall*

Hasil respon yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa siswa sangat respon dan senang menggunakan media *wordwall*. siswa tidak bosan ketika disaikan permainan yang didalamnya terdapat kuis mata pelajaran tertntu. Siswa juga terlihat senang dan tertarik dengan media *wordwall*. Siswa juga mengatakan media *wordwall* mudah di operasikan dan menyenangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Hasil Pelatihan dapat menambah wawasan guru tentang media berbasis teknologi. Pelatihan membuat media interaktif melatih guru lebih terampil dalam teknologi. Pelatihan media *wordwall* membuat guru mudah dalaam membuat kuis dan lks yang menarik dan menyenangkan, siswa juga senang dalam penggunaan media *wordwall*

SARAN

Bagi peneliti lain yang akan mengambil tema yang sama tentang media interkatif untuk dapat mengadakan pelatihan dengan jenis media yang lain yang dapat menambah wawasan bagi guru dan membuat pembelajaran dikelas semakin menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10 No. 3, September 2020: 282-289. <https://ejournal.uksw.edu>
- Handarini, O. I., & Wulandari.S.S (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. <https://doi.org/10.1093/fampra/cmz005>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Nenohai, J. M., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pelatihan pendampingan*, 2(2), 101-110. <https://journal.jis-institute.org>
- Nissa, S.F. dan Renoningtyas, N. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021* Halm 2854 – 2860. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/880/pdf>.
- Pranata, I. P. W., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII. *Mimbar Ilmu*, 4(1), 122–130. <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/MI/Article/View/31555>.
- Putra, I et al. (2021). Sosialisasi Gerakan Literasi bagi Siswa di MI Roudhotul Ulum 1 Desa Brangkal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa dalam Membaca. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Untuk Negeri (UN PENMAS)*, Vol.1, No.1 (2021). <https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/un-penmas/article/view/1584/1086>
- Sari, P.M dan Yarza, H.N. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* Volume 4 , No 2, April 2021. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran. *Salam: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/Sjsbs.V7i5.15314>
- Turohmah, F , Mayori, E & Sari, R.Y. 2020. Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. Vol. 14, No. 1, Mei 2020, hlm. 013-019 DOI: 10.32832/jpls.v13i2.2634. <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/JPLS/>