

**PENGEMBANGAN KONTEN PODCAST FOR LEARNING FORMAT
DIALOG PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 1 CILEUNYI**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:

Arie Fidjli Ibusina

NIM. 1700278

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2021

**PENGEMBANGAN KONTEN PODCAST FOR LEARNING FORMAT
DIALOG PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 1 CILEUNYI**

oleh

Arie Fidjli Ibusina

NIM. 1700278

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi
Teknologi Pendidikan

© Arie Fidjli Ibusina

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
cetak ulang, difotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Arie Fidjli Ibusina, 2021

**PENGEMBANGAN KONTEN PODCAST FOR LEARNING FORMAT DIALOG PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMAN 1 CILEUNYI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN

ARIE FIDJLI IBNUSINA

NIM. 1700278

**PENGEMBANGAN KONTEN PODCAST FOR LEARNING FORMAT
DIALOG PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMAN 1 CILEUNYI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. H. Asep Herry Hernawan, M. Pd.
NIP. 19620207 198703 1 1001

Pembimbing II



Dr. Laksmi Dewi, M. Pd.
NIP. 19770613 200112 2 001

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M. Pd.
NIP. 19691204 200501 1 002

KATA PENGANTAR

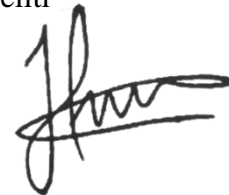
Segala puji bagi Allah SWT atas segala anugrah yang telah diberikan-Nya kepada penulis dan pembaca, serta shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Ucapan syukur selalu diucapkan oleh peneliti setelah menyelesaikan skripsi dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia yang berjudul “Pengembangan Konten Podcast for Learning Format Dialog pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Cileunyi.”

Hasil penelitian dalam skripsi ini berfokus kepada validasi ahli dan pengguna terkait media yang telah dikembangkan, validasi yang diberikan tidak hanya pada hasil akhir medianya saja akan tetapi seluruh aspek pengembangan dan proses pengembangan media. Dalam penelitian ini juga terdapat beberapa pedoman dalam mengembangkan media khususnya Podcast dalam pembelajaran.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah nilai keilmuan khususnya pada bidang Teknologi Pendidikan, bagi pembaca sebagai referensi atau sumber rujukan, bagi guru mata pelajaran dalam proses menggunakan dan mengembangkan, serta bagi kepala sekolah sebagai pemangku kebijakan dalam mengakomodasi segala kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya media Podcast.

Bandung, 17 Juli 2021

Peneliti



Arie Fidjli Ibusina
NIM. 1700278

ABSTRAK

Arie Fidjli Ibusina (1700278). Pengembangan Konten *Podcast for Learning* Format Dialog pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Cileunyi. Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2021.

Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia saat ini menyebabkan kegiatan pembelajaran di sekolah berubah menjadi di rumah menggunakan media *Podcast* dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Perubahan metode pembelajaran seperti itu menuntut kemampuan lebih dari para guru/tenaga didik serta orang tua dalam memanfaatkan teknologi. Salah satu jalan keluar yang dapat diterapkan dalam membantu proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Pemanfaatan media dapat membantu memperjelas proses penyampaian pesan pembelajaran. Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk mencoba mengembangkan konten media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran bagi peserta didik tingkat menengah atas. Penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode penelitian desain dan pengembangan berdasarkan pada prosedur penelitian Peffers dkk (2010). terdapat enam tahapan terkait prosedur penelitian yang digunakan, yaitu Identifikasi masalah, Menentukan tujuan dan solusi, Desain dan pengembangan produk, Demonstrasi produk, Evaluasi produk, dan Mengomunikasikan hasil. Dalam pengembangan media juga menggunakan model pengembangan ASSURE model yang dikemukakan oleh Smaldino, Russel, Heinich dan Molenda (2002). Instrument penelitian menggunakan pedoman wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian berupa media pembelajaran berbasis *Podcast* yang berisi materi tentang dasar-dasar ilmu ekonomi. Berdasarkan hasil penilaian/validasi, media yang dikembangkan mendapatkan penilaian yang sangat baik dari para ahli, guru mata pelajaran serta pengguna. Sehingga penelitian peneliti menyimpulkan media *Podcast for Learning* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik tingkat menengah atas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Berbasis *Podcast*, Dasar Ilmu Ekonomi, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

ABSTRACT

Arie Fidjli Ibusina (1700278). Podcast Content Development for Learning Dialogue Format on Economics Subject at SMAN 1 Cileunyi. *Thesis of Educational Technology Study Program, Department of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Educational Science, Universitas Pendidikan Indonesia, 2021.*

The Covid-19 pandemic currently hitting Indonesia has caused learning activities at schools to change to be at home with podcast media using the Distance Learning method. Thus, changes in learning methods require more abilities from teachers/students and parents in utilizing technology. One of solutions to support proper learning process is by using media. It can help to clarify the process of transfer knowledge appropriately. This research aims to develop learning media content for helping learning process at upper secondary level students. It was carried out by applying design and development research methods based on the research procedures of Peffers et al (2010). It included a method covering of six stages in the research procedure namely; problem identification, determining goals and solutions, product design and development, product demonstration, product evaluation, and communicating the results. It also implemented ASSURE model used proposed by Smaldino, Russel, Heinich, and Molenda (2002) to develop the media. The research instruments used were interview guidelines and questionnaires. The results of the study were in the form of Podcast-based learning media particularly in the basics of economic subject. Based on the results of assessment/validation, the developed media received a very good result from experts, subject teachers, and users. It can be concluded that Podcast for Learning media is feasible to be used in the learning process of upper secondary level students.

Keywords: *Learning Media, Podcast-Based Learning Media, Basic Economics, Distance Learning.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Pembelajaran <i>Synchronous</i> dan <i>Asynchronous</i>	10
2.2. Media Pembelajaran	11
2.3. Podcast Sebagai Media Pembelajaran	16
2.4. Pengembangan Media <i>Podcast for Learning</i> (Assure Model)	18
2.5. Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1. Desain Penelitian	24
3.2. Partisipan dan Tempat Penelitian	29
3.3. Pengumpulan Data.....	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1. Temuan Penelitian	38
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	62
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	74

5.1. Simpulan.....	74
5.2. Implikasi.....	75
5.3. Rekomendasi	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tahapan penelitian model D&D menurut Peffers dkk.....	25
Tabel 3.2 Partisipan Penelitian.....	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi Wawancara.....	31
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuisisioner Terbuka.....	32
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Isian <i>Expert Review</i>	33
Tabel 3.6 Skala Likert Instrumen <i>Expert Review</i>	34
Tabel 3.7 Kriteria Nilai <i>Expert Review</i>	34
Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Isian <i>User Review</i>	35
Tabel 3.9 Skala Guttman <i>User Review</i>	35
Tabel 3.10 Kriteria Nilai <i>User Review</i>	36
Tabel 4.1 Analisis Silabus.....	40
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar pada Silabus.....	40
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Produksi.....	44
Tabel 4.4 Tabel Karakteristik Peserta Didik	46
Tabel 4.5 Garis Besar Isi Media (GBIM).....	47
Tabel 4.6 Indikator Penilaian GBIM.....	53
Tabel 4.7 Indikator Aspek Relevansi Naskah Media.....	54
Tabel 4.8 Indikator Aspek Materi Naskah Media.....	54
Tabel 4.9 Indikator Format Naskah Media	54
Tabel 4.10 Indikator Tata Bahasa Naskah Media	55
Tabel 4.11 Indikator Penilaian RPP.....	56
Tabel 4.12 Instrumen Penilaian Penyajian Media.....	58
Tabel 4.13 Instrumen Penilaian Penyajian Media.....	59
Tabel 4.14 Instrumen Penilaian Kebahasaan	59
Tabel 4.15 Instrumen Penilaian Materi.....	60
Tabel 4.16 Instrumen Penilaian Media (Peserta Didik).....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 3.1 Prosedur penelitian model D&D menurut Peffers dkk.	24
Gambar. 3.2 Siklus Pengembangan ASSURE Model.....	27
Gambar. 3.3 Bagan tahapan ujicoba hingga evaluasi media.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing	83
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	86
Lampiran 4 Garis Besar Pengembangan Media (GBIM).....	94
Lampiran 5 Naskah Media	97
Lampiran 6 Instrumen Wawancara Guru	105
Lampiran 7 Instrumen Validasi Naskah Produksi Ahli (Materi & Media).....	106
Lampiran 8 Instrumen Validasi RPP (Guru).....	111
Lampiran 9 Instrumen Penilaian Media	113
Lampiran 10 Instrumen Penilaian Media Pengguna	115
Lampiran 11 Hasil Validasi Naskah Media Ahli Materi	117
Lampiran 12 Hasil Validasi Naskah Media Ahli Media	123
Lampiran 13 Hasil Validasi RPP	129
Lampiran 14 Hasil Penilaian Media Ahli Materi	132
Lampiran 15 Hasil Penilaian Media Ahli Media	135
Lampiran 16 Hasil Penilaian Media Guru 1	138
Lampiran 17 Hasil Penilaian Media Guru 2	141
Lampiran 18 Hasil Penilaian Media Guru 3	144
Lampiran 19 Hasil Penilaian Pengguna	147

DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, F. (2020, Juni 30). Pembelajaran yang ideal di era new normal. Diakses dari <http://lppm.unpam.ac.id/2020/06/30/pembelajaran-yang-ideal-di-era-new-normal/>. (Diakses tanggal 8 Februari 2021).
- Al Qasim, N. & Al Dawoud, B. (2013). From call to mall: the Effectiveness of Podcast on EFL Higher Education students listening comprehension. *ELT*, 6(9).
- Amer, A. (2005). *Analytical Thinking*. Cairo: Cairo University (CAPSCU).
- Anikina, V. O. & Yakimenko, V. E. (2015). Edutainment as a modern technology of education. *Procedia*, 166(2015), 475-479.
- Anis ,C. U. (2015). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46-62.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. Karakteristik Mata Pelajaran Ekonomi. Diakses pada 8 Februari 2021. Dari <https://text-id.123dok.com/document/oy8kv58ry-pengertian-tujuan-karakteristik-mata-pelajaran-ekonomi.html>
- Beta, L. (2008). *Alam Lestasi & Kearifan Budaya Dayak Kenyah*. Pustaka Siar Harapan. Jakarta.
- Binus University. (2019). Podcast: Media Audio dalam Pembelajaran. Jakarta: Binus University.
- Bressler, D. & Bodzin A. (2013). A mixed methods assessment of students flow experiences during a mobile augmented reality science game. *CAL*, 29(6) 505-517.
- Campbell, G. (2005). There's something in the air: Podcasting in education. *EDUCAUSE*, 40(6) 32-47.

- Darmawan, D. (2016). *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Departemen Pendidikan Nasional. Pengertian Mata Pelajaran Ekonomi. Diakses pada 8 Februari 2021. Dari <https://text-id.123dok.com/document/oy8kv58ry-pengertian-tujuan-karakteristik-mata-pelajaran-ekonomi.html>.
- Diah, N. M., Ismail, M., Ahmad, S. (2010). Adaptation of environmental anticipation in educational computer game. *Procedia*, 42 (2012) 74-81.
- Dedi, J., Widodo, S. 2017. Pengembangan Media Audio Berbasis Podcast Materi Storytelling Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMK Krian 1 Sidoarjo. UNESA.
- DePoster, Bobbi & Hernacki, Mike. (2002). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Ellis, T. J. & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE).
Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/228411189_A_Guide_for_Novice_Researchers_Design_and_Development_Research_Methods
- Harnani, S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. Diakses dari <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/efektivitas-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, James., & Smaldino, S. (2002). *Instructional Technology and Media for Learning*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson.
- Huang, R., Spector. & Yang, J. (2019). Educational Technology: A Primer for the 21st Century. Springer, Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-6643-7>.
- Indriastuti, F., & Saksono, W. T. (2015). Podcast Sebagai Sumber Belajar Berbasis Audio Audio Podcasts As Audio-Based Learning Resources. *Jurnal Teknodik*, 304–314, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.136>
- Istiana, P. (2016). Gaya Belajar dan Perilaku Digital Native terhadap Teknologi Digital dan Perpustakaan (pp. 343–350). Yogyakarta: Unpad Press. Diakses dari <https://repository.ugm.ac.id/139214/>

- KBBI. Analisis. Diakses 18 Agustus 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/analisis>.
- KBBI. Dialog. Diakses 18 Agustus 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dialog>.
- KBBI. Konten. Diakses 13 Agustus 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konten>.
- KBBI. Media.. Diakses 17 Agustus 2020, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media>.
- Media Indonesia. 2011. *Hanya 42,6 Persen Guru Ekonomi Berkualitas Baik*. Edisi tanggal 3 April 2011. (Diakses tanggal 8 Februari 2021).
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 tentang Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah UPI.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A/PERMENDIKBUD/2013 tentang Implementasi Kurikulum.
- Pratama, D. & Setyaningrum, W. (2018). Game-Based learning in problem solving method: the effects on students achievement. *IJEME*, 2(2) 157.
- Pribadi, B. (2011). *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Priscila. (2020, Juli 22). Synchronous vs asynchronous learning: what's the difference. Diakses dari <https://www.easy-lms.com/knowledge-center/lms-knowledge-center/synchronous-vs-asynchronous-learning/item10387>.
- Pustikayasa, I. M. (2019). Grup Whatsapp sebagai media pembelajaran. *Widya Genitri*, 10(2),53-62.
- Rahardjo, M. (2010). *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*. Jakarta.
- Rahayu, A. (2012). Pengembangan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis Komputer dengan Kombinasi Permainan “Who want to be a chemist” Pada Materi Pokok Standar Atom untuk Kelas X SMA RSBI. Prosiding Seminar Nasional Kimia Unesa 2012. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design And Development Research*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- Rohmyni, F. (2020, Juni 24). Kelebihan dan Kekurangan PJJ di Masa Pandemi Covid-19. Diakses dari <https://kumparan.com/frida-rohmyni/kelebihan-dan-kekurangan-pjj-di-masa-pandemi-covid-19-1tfqW5fo82o/full>.
- Rosmita, 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMAN 9 Tanjung Jabung Timur). Universitas Jambi.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sachari, A & Sunarya Y. 2001. Wacana Transformasi Budaya. ITB Bandung.
- Sadiman, A. S. dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Samuelson, P. (1985). *Economics jilid 1 Edisi 12 Cetakan 1*. Jakarta: Erlangga.
- Sanchez, J. & Olivares, R. (2011). Problem solving and collaboration using mobile serious games. *Elsevier*, 57(2011), 1943-1952.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satori, D. & Komariah, A. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Schreiber, C. & Klose, R. (2017). Mathematical audio-podcasts for teacher education and school. *Teachers and Curriculum*, 17(2) 41-46.
- Setiabudi, T & Maruta J. (2012). *Cerdas Mengajar: Dampingi Anak Anda Belajar dengan 13 Kiat Jitu*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Slamet, U. 2020. Whatsapp menjadi Tren Alternatif Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi. Diakses dari <https://jateng.kemenag.go.id/warta/artikel/detail/whatsapp-menjadi-tren-alternatif-media-pembelajaran-jarak-jauh-di-masa-pandemi>.

- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Edisi Kesembilan; A. Rahman, Ed.). Jakarta: Kencana.
- Sri, P. W., dkk. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Youtube (Podcast) dengan Metode Pembelajaran Pendidikan Jarak Jauh pada Materi Komputer dan Jaringan Dasar di SMKN 3 Bandung. *Jurnal Guru Komputer*, 1(1) 50-62.
- Sudjana, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukwiaty. (2007). *Ekonomi 1 untuk kelas 1*. Jakarta: Yudhistira.
- Syahrizal, S. (2020, November 17). RI Susah maju karena literasi keuangan rendah, cuman 37% Gaes!..
Diakses dari <https://www.cnbcindonesia.com/market/20201117132955-17-202428/ri-susah-maju-karena-literasi-keuangan-rendah-cuma-37-gaes>.
- Thomas, S. & Toland, S. (2015). Imitating Podcast by providing audio content to support and enhance language learning. *JALT CALL Journal*, 11(1) 3-17.
- Tjoe, Y. (2018, Agustus 31). Seberapa parah ketimpangan ekonomi di Indonesia?..
Diakses dari <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/08/31/100200826/seberapa-parah-ketimpangan-ekonomi-di-indonesia-?page=all>.
- Wahsun. (2020, April 3). Whatsapp paling diminati untuk pembelajaran online.
Diakses dari <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/whatsapp-paling-diminati-untuk-pembelajaran-online>.
- Warsita, B. (2011). *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Wiji, L. (2021). Pemanfaatan Whatsapp sebagai media pembelajaran dalam jaringan masa pandemi covid-19 di kelas VI sekolah dasar. Universitas Jambi.