



Dosen USM Kenalkan Destinasi Wisata Indonesia Ke Siswa Sanggar Belajar Kuala Lumpur

Desika Nur Jannah*¹, Faisal Yusuf², Sinta Pramucitra³, Nadira Aprilia⁴, Rosa Vallena⁵

Universitas Semarang

desika@usm.ac.id¹, faisal@usm.ac.id², sinta@usm.ac.id³, nadiraapriiaputri@gmail.com⁴,

rosavallena@gmail.com⁵

Informasi Artikel

Diterima : 20-05-2026

Direview : 04-06-2026

Disetujui : 30-07-2026

Kata Kunci

Aktivitas anak,
bermain, kesehatan
mental, sanggar belajar,
kebahagiaan siswa.

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan menerapkan aktivitas bermain sebagai strategi koping untuk meningkatkan kebahagiaan pada siswa di Sanggar Belajar Kubu Gajah yang bertempat di Lot 182, Jalan Batu Bata Kpg Sg Plong, Sungai Buloh, Selangor, DE, Malaysia. Aktivitas bermain memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak. Program ini dilaksanakan selama satu sesi dengan durasi 90 menit, melibatkan 12 siswa berusia 5–12 tahun. Metode yang digunakan meliputi permainan kreatif seperti puzzle budaya, congklak, yang dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, melatih keterampilan sosial, dan memberikan ruang ekspresi emosi secara bebas. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kebahagiaan siswa yang ditandai dengan partisipasi aktif, ekspresi ceria, dan interaksi positif antar siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil wawancara mengungkapkan dampak positif seperti berkurangnya tekanan emosional, meningkatnya rasa percaya diri, serta motivasi belajar yang lebih baik. Aktivitas bermain terbukti efektif sebagai strategi koping sederhana yang dapat diimplementasikan dalam lingkungan belajar nonformal untuk mendukung kesehatan mental dan kesejahteraan anak. Program ini diharapkan dapat menjadi model intervensi psikososial yang berkelanjutan di komunitas serupa.

1. PENDAHULUAN

Sanggar Belajar Kubu Gajah di Selangor, Malaysia merupakan pusat belajar masyarakat yang dikelola oleh Ibu Ida Mokhtar dan Shina. Sanggar Belajar ini didirikan pada tahun 2023 dan berada di bawah naungan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL), Malaysia. Sanggar ini diresmikan oleh Kedutaan Besar Republik Indonesia di Kuala Lumpur. Misi utama Sanggar Belajar Kubu Gajah adalah memberikan pendidikan nonformal bagi anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang tinggal di Malaysia. Tujuan utama dari pendirian sanggar ini adalah memastikan bahwa anak-anak tersebut bisa membaca dan menulis sebagai dasar pendidikan awal. Mereka juga mengusung semboyan, "Kami bukan penerus, kami adalah perintis," sebagai bentuk semangat dan tekad dalam merintis akses pendidikan yang layak.

Anak-anak dari PMI sering menghadapi tantangan untuk bisa mengakses pendidikan formal di Malaysia, karena berbagai keterbatasan seperti dokumen resmi. Oleh karena itu, Sanggar Belajar Kubu Gajah hadir sebagai solusi agar anak-anak tetap bisa mendapatkan hak pendidikan. Pada tahun akademik 2024/2025, total siswa yang belajar di sanggar ini berjumlah 26 siswa-siswi, yang tersebar dari kelas 1 sampai kelas 6, setara dengan jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan di Sanggar Belajar ini diselenggarakan dengan program pendidikan nonformal dari pemerintah Republik Indonesia melalui SIKL. Program ini bertujuan untuk memastikan bahwa anak-anak Warga Negara Indonesia (WNI) di Malaysia yang tidak memiliki dokumen resmi tetap memiliki akses terhadap pendidikan.

Para siswa dan siswi di Sanggar Belajar Kubu Gajah menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi. Namun, di sisi lain, mereka juga menghadapi berbagai tantangan yang dapat memicu penurunan prestasi akademik. Salah satu faktor utama adalah ketidakpastian kondisi belajar, karena sering kali pihak kepolisian Malaysia melakukan patroli dan menanyakan identitas formal. Selain itu, keterbatasan fasilitas dan sumber daya pendidikan di lokasi belajar juga turut menambah beban belajar mereka. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif untuk meningkatkan tingkat pembelajaran pada anak adalah melalui metode pembelajaran yaitu bermain Puzzle budaya. Bermain bukan hanya kegiatan kreasi tetapi juga memiliki penting dalam perkembangan emosional anak. Keaktifan bermain membantu anak mengeksplorasi dunia melalui Puzzle budaya. Penerapan permainan puzzle diyakini dapat membantu pemahaman, kerjasama, dan literasi anak dalam proses pelaksanaannya (Farida et al., 2022; Nande et al., 2024; Yuniwanti et al., 2024). Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan benda-benda yang sering dijumpai oleh warga belajar sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami (Permatasari et al., 2023). Sanggar Belajar Kubu Gajah di Malaysia merupakan pusat belajar bagi anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) yang tidak memiliki akses pendidikan formal, dengan tujuan utama membekali mereka kemampuan dasar membaca dan menulis, serta menciptakan semangat merintis pendidikan yang layak (Permatasari et al., 2023). Selain itu, permainan semacam ini juga diyakini dapat memberikan wawasan kebangsaan dan keragaman budaya Indonesia bagi anak-anak tersebut (Aprilia et al., 2025; Pasha, 2025; Rahmansah et al., 2024; Reindrawati et al., 2023; Santoso et al., 2023).

Ada berbagai jenis permainan yang dapat digunakan sebagai strategi untuk pengenalan destinasi wisata di Indonesia pada anak permainan congklak, puzzle budaya, flashcards, atau role play cerita rakyat. aktivitas ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga merangsang produksi hormon kebahagiaan anak seperti endorfin dan dopamin memberikan kesempatan bagi anak untuk bergerak aktif yang berdampak positif pada kesehatan mental mereka (Anak Agung Ayu Dian, 2019; Halim & Pramesti, 2025; Hutt et al., 2022).

Di Sanggar Belajar Kubu Gajah Malaysia, penerapan berbagai jenis kegiatan permainan dapat menjadi solusi yang efektif untuk membantu siswa mengetahui destinasi wisata dan meningkatkan kebahagiaan mereka. Aktivitas bermain yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan anak tidak hanya mendukung perkembangan mereka, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan dengan bermain anak-anak dapat merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengenal lebih jauh destinasi wisata yang ada di Indonesia lebih mendalam.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kebahagiaan siswa di Sanggar Belajar Kubu Gajah melalui aktivitas bermain. Pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi stres secara efektif, mendukung perkembangan emosional yang sehat, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan kondusif.

2. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan edukatif yang mengintegrasikan aktivitas bermain sebagai strategi koping untuk meningkatkan kebahagiaan pada siswa Sanggar Belajar Kubu Gajah. Pendekatan yang digunakan adalah partisipatif, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam tahapan kegiatan bermain. Program dilakukan dengan memberikan stimulus permainan menyanyi dan bercerita kepada anak Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dianalisis menggunakan metode deskriptif.

Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas program serta memberikan rekomendasi untuk keberlanjutan kegiatan di masa depan. Partisipan kegiatan ini adalah siswa Sanggar Bimbingan Kampung Baru dengan rentang usia 5–12 tahun. Jumlah siswa yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 12 anak, yang dipilih berdasarkan kesediaan untuk terlibat dalam program ini.

Selain siswa, pengelola sanggar dan guru juga dilibatkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah tingkat partisipasi aktif siswa dalam setiap sesi permainan, peningkatan interaksi positif antar siswa selama kegiatan berlangsung, dan umpan balik positif dari siswa, guru, dan pengelola sanggar terkait pelaksanaan program. Dengan metode yang terstruktur ini, diharapkan program aktivitas bermain dapat menjadi strategi yang efektif untuk membantu siswa Sanggar Belajar Kubu Gajah mengatasi stres dan meningkatkan kebahagiaan siswa. Metode ini diyakini dapat efektif memberikan peningkatan pemahaman kepada peserta sesuai dengan berbagai kegiatan PKM yang telah dilakukan (Abdul Aziz Khoiri et al., 2024; Amalia Nurhakiki et al., 2024; Munawaroh et al., 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan di lokasi, terdapat kendala dalam proses belajar-mengajar akibat perbedaan budaya yang memengaruhi cara peserta didik memahami dan mengaitkan materi. Perbedaan ini muncul karena adanya variasi nilai, norma, dan kebiasaan budaya yang dibawa oleh masing-masing peserta didik. Dalam pendidikan lintas budaya, penting untuk menghargai pengalaman unik setiap individu dan menyajikan materi secara adaptif agar mudah diterima semua pihak.

Latar belakang sosial dan lingkungan yang berbeda turut memengaruhi respons peserta didik terhadap materi, sehingga dibutuhkan pendekatan pengajaran yang responsif dan kontekstual. Strategi yang dapat diterapkan antara lain menyesuaikan materi dengan pengalaman peserta didik, menggunakan contoh yang relevan, serta menciptakan suasana belajar yang inklusif dan terbuka. Pemahaman yang mendalam terhadap konteks budaya juga memungkinkan integrasi elemen lokal atau regional ke dalam pembelajaran, sehingga memperkaya pengalaman belajar. Dengan kesadaran dan responsivitas terhadap perbedaan budaya, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga menciptakan lingkungan yang inklusif dan saling menghargai.

Kegiatan pengenalan budaya Indonesia melalui menyanyi lagu “Ampar-Ampar Pisang”, menari lagu “Wonderland Indonesia”, dan mewarnai peta pulau-pulau di Indonesia memberikan hasil yang signifikan dalam membangun kecintaan anak-anak Indonesia di sanggar Belajar Malaysia terhadap warisan budaya bangsa. Melalui lagu dan tari tradisional maupun modern yang mengangkat unsur budaya lokal, anak-anak dapat merasakan kebanggaan menjadi bagian dari Indonesia, sekaligus melatih keterampilan motorik, kreativitas, serta rasa kebersamaan. Mewarnai peta Indonesia juga membantu mereka

mengenai bentuk geografis dan keberagaman wilayah nusantara, sehingga memperkuat pengetahuan dan identitas kebangsaan mereka meskipun tinggal di luar negeri.

Program Peradati (Pelajari Rumah Adat Indonesia) yang diselenggarakan untuk anak-anak Indonesia di Sanggar Belajar Kubu Gajah, Malaysia, memberikan hasil yang positif dalam memperkuat identitas budaya dan rasa cinta tanah air di tengah kehidupan diaspora. Melalui pengenalan berbagai rumah adat dari seluruh nusantara, anak-anak tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang keragaman budaya Indonesia, tetapi juga termotivasi untuk menjaga dan melestarikan warisan leluhur meskipun berada jauh dari tanah air. Manfaat dari program ini terlihat dalam meningkatnya rasa bangga terhadap budaya Indonesia, antusiasme belajar tentang tradisi nenek moyang, serta tumbuhnya semangat kebhinekaan dalam diri generasi muda Indonesia di luar negeri.

Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk permainan budaya yang dilakukan secara bergantian. Pelaksana program membuka kegiatan dan melibatkan siswa untuk bercerita dan bernyanyi. Para siswa dengan sukarela mengajukan diri untuk terlibat dalam kegiatan bermain ini dan mengikutinya dengan sportif.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

NO	Tahapan Kegiatan	Kegiatan Pengabdian
1	Tahap Persiapan Sebelum kegiatan direalisasikan, pelaksana program melakukan koordinasi dengan pihak Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) Kuala Lumpur dan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL). Pihak KBRI dan SIKL merekomendasikan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di Sanggar Bimbingan Kubu Gajah. Saat di Lokasi kegiatan, pelaksana program mendapat sambutan dan antusiasme tinggi dari para siswa. Para siswa terlihat senang saat ada kunjungan yang dilakukan di tempat mereka. Pelaksana program menyiapkan permainan kreatif seperti puzzle budaya, congklak, flash card. Alat bantu yang digunakan dalam kegiatan ini adalah alat tulis dan pengeras suara.	1. melakukan koordinasi dengan pihak Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) Kuala Lumpur dan Sekolah Indonesia Kuala Lumpur (SIKL). 2. Pihak KBRI dan SIKL merekomendasikan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di Sanggar Belajar Kubu Gajah 3. Pelaksana program menyiapkan permainan budaya seperti puzzle budaya, congklak, dan flashcard.
2	Tahap Pelaksanaan Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk permainan budaya yang dilakukan secara bergantian. Pelaksana program membuka kegiatan dan melibatkan siswa untuk bercerita dan bernyanyi. Para siswa dengan sukarela mengajukan diri untuk terlibat dalam kegiatan bermain ini dan mengikutinya dengan sportif	1. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk permainan yang dilakukan secara bergantian 2. Pelaksana program membuka kegiatan dan melibatkan siswa untuk aktif dalam suatu kegiatan.

- | | |
|--|--|
| <p>3 Tahap Evaluasi Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan kebahagiaan siswa. Observasi langsung selama kegiatan berlangsung untuk menilai partisipasi, ekspresi kebahagiaan, serta interaksi sosial siswa. Wawancara singkat dengan siswa, guru, dan pengelola sanggar untuk mendapatkan umpan balik terkait pelaksanaan kegiatan.</p> | <p>1. Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan kebahagiaan siswa. Observasi langsung selama kegiatan berlangsung</p> <p>2. untuk menilai partisipasi, ekspresi kebahagiaan, serta interaksi sosial siswa.</p> <p>3. Wawancara singkat dengan siswa, guru, dan pengelola sanggar untuk mendapatkan umpan balik terkait pelaksanaan kegiatan.</p> |
|--|--|
-



Gambar 1. Foto bersama



Gambar 2. Proses Mengajar



Gambar 3. Suasana Proses Mengajar

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk memudahkan pemahaman. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan pola perilaku dan temuan yang muncul

selama proses kegiatan. Untuk menjaga keabsahan data, kegiatan ini menerapkan triangulasi teknik dan sumber, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, dokumentasi, dan kajian literatur. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi dan mampu menggambarkan kondisi penerapan pembelajaran destinasi wisata di Sanggar Belajar Kuala Lumpur.

4. KESIMPULAN

Aktivitas bermain terbukti menjadi strategi koping yang efektif dalam meningkatkan kebahagiaan siswa di Sanggar Belajar Kubu Gajah, Malaysia. Aktivitas ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreasi yang mampu mengurangi stres, tetapi juga berperan penting dalam mendukung perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak-anak yang berada dalam lingkungan diaspora. Dengan adanya kegiatan bermain yang terstruktur, siswa dapat mengekspresikan emosi secara lebih sehat, membangun keterampilan interaksi sosial, serta mengembangkan daya kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan berbasis aktivitas bermain memiliki implikasi positif bagi peningkatan kualitas hidup anak-anak, khususnya mereka yang berasal dari keluarga pekerja migran yang menghadapi keterbatasan akses pendidikan formal maupun dukungan psikososial.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar program aktivitas bermain diintegrasikan secara lebih sistematis dalam kurikulum nonformal di Sanggar Belajar maupun pusat komunitas serupa. Pendidik dan fasilitator diharapkan tidak hanya memfasilitasi permainan, tetapi juga merancang aktivitas yang memiliki nilai edukatif, seperti permainan berbasis literasi, numerasi, dan komunikasi. Selain itu, kolaborasi dengan psikolog anak, praktisi pendidikan, dan lembaga pemerintah maupun swasta menjadi penting untuk memastikan keberlanjutan program dan memperluas cakupan manfaatnya. Program ini juga dapat dijadikan model intervensi untuk mendukung kebijakan kesehatan

jiwa anak baik di Indonesia maupun di komunitas pekerja migran di luar negeri, dengan penekanan pada pendekatan holistik yang menggabungkan aspek akademik, sosial, budaya, dan psikologis

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Khoiri, Ahmad Fauzi Hendratmoko, Rizky Putra Santosa, & Fafi Inayatillah. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pemetaan Gaya Belajar Peserta Didik Melalui Asesmen Diagnostik bagi Para Guru Sanggar Belajar Sekolah Indonesia Kuala Lumpur Malaysia. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(4), 1132–1143. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v5i4.1920>
- Amalia Nurhakiki, Bukhari Is, Abdullah, & Muhammad Zulham Munthe. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Assiddiqi Aek Hitetoras. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 8(1). <https://doi.org/10.58822/tbq.v8i1.189>
- Anak Agung Ayu Dian, A. (2019). Pengantar Hospitality & Promosi Wisata. Lima Aksara.
- Aprilia, R. L., Satibi, I., Hermawan, R., Maemunah, T., Priyanto, E., Sukawi, Z., Irianto, H., Khoiri, A., Affandi, A., Sejati, H., Handriani, E., Sutomo, S., Legowo, Y. A. S., & Hafni, N. D. (2025). Meningkatkan Wawasan Kebangsaan Melalui Pengenalan Warisan Budaya dan Permainan Tradisional Jawa Tengah di Sanggar Bimbingan Sungai Mulia 5 Kuala Lumpur-Malaysia: *Enhancing National Awareness Through the Introduction of Central Javanese Cultural Heritage and Traditional Games in Sungai Mulia 5 Kuala Lumpur-Malaysia. PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(5), 1224–1230. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i5.9283>
- Farida, N., Siregar, S., & Tamba, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Menyusun Puzzle pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kenanga Raya. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 61–72. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.486>
- Halim, D. K., & Pramesti, D. S. (2025). *The Future and Research Directions of Tourism and Hospitality Marketing in Indonesia*. In A. Hassan & P. D. S. Pitanatri (Eds.), *Handbook of Tourism and Hospitality Marketing in Indonesia* (pp. 1215–1249). Springer Nature Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-96-2567-3_47
- Hutt, S. J., Tyler, S., Hutt, C., & Christopherson, H. (2022). *Play, Exploration and Learning: A Natural History of the Pre-School* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003324751>
- Munawaroh, M., Suhendi, A., Putri, P., Safitri, B., Nadiyah, A., & Mulyadi, S. (2022). PKM Pengenalan Pentingnya Peran Digital Dalam Mengenalkan Wisata Budaya Dan Wisata Religi Kasunyatan Banten. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.55883/jipam.v2i1.36>
- Nande, M., Meke, K. D. P., Naga, M. K., Woe, E., & Putri, E. S. D. (2024). Pendampingan Literasi Melalui Aktivitas Mendongeng Dan Bermain Puzzle. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 94–100. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i2.4328>
- Pasha, N. (2025). Pengenalan Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Sanggar Bimbingan Pandan Jaya Kuala Lumpur, Malaysia. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 235–241. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v6i2.15801>
- Permatasari, B. I., Nur'aini, T. A., Indriawati, P., & Waskitoningtyas, R. S. (2023). Pengabdian Kepada Masyarakat: Belajar Segitiga dan Segiempat melalui Pembelajaran Kontekstual

- berbantuan Gambar Puzzle Rumah Ulin. *Jurnal SOLMA*, 12(2), 484–491. <https://doi.org/10.22236/solma.v12i2.12313>
- Rahmansah, Rauf, B. A., Djirong, A., Lullulangi, M., & Zainuddin. (2024). Penguatan Literasi Budaya melalui Pengenalan Arsitektur Rumah Tradisional Indonesia Pada Sanggar Bimbingan di Kuala Lumpur, Malaysia. *Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2). file:///C:/Users/ASUS/Downloads/68123-167091-1-SM.pdf
- Reindrawati, D. Y., Nata, J. H., Bascha, U. F., & Suriani, N. E. (2023). Pengenalan Keunikan Seni Budaya Indonesia-Malaysia Pada Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 1(2). <https://doi.org/10.56854/jphb.v1i2.55>
- Santoso, A., Jefree Fahana, & Hatib Rahmawan. (2023). Penanaman Jiwa Nasionalisme Melalui Ekonomi dan Budaya Kepada Siswa Sanggar Bimbingan At-Tanzil Kampung Lindungan—Malaysia. *Janita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 74–83. <https://doi.org/10.36563/pengabdian.v3i2.842>
- Yuniwanti, R., Hapidin, H., & Nurjannah, N. (2024). Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 337–349. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.869>