

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN CANVA PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU

Elsa Savrina Putri¹, Sandi Budiana², Resyi A. Gani³

^{1,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pakuan

¹elsasa0102@gmail.com, ²budianasandi@gmail.com ³resyi@unpak.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 28-12-2022

Disetujui: 25-01-2023

Kata Kunci:

Pengembangan
Bahan ajar
Canva

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan serta mencari tahu kelayakan bahan ajar berbasis canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini yakni dua dosen Universitas Pakuan sebagai ahli media canva dan ahli bahasa subtema keberagaman budaya bangsaku, serta satu orang guru SDN Nagrak 02 sebagai ahli materi subtema keberagaman budaya bangsaku, dan tentunya peserta didik Kelas IV SDN Nagrak 02. Ahli media aplikasi canva memberikan skor validasi terhadap bahan ajar sebesar 81,3% termasuk kedalam kategori layak, ahli bahasa subtema keberagaman budaya bangsaku memberikan skor validasi sebesar 100% dengan kategori sangat layak, dan ahli materi subtema keberagaman budaya bangsaku dengan skor 81,3% ini termasuk kategori layak. Hasil dari pretest dihasilkan sebesar 85,4% dengan kategori layak dan pada posttest didapati hasil sebesar 90,6% dengan kategori sangat layak dari kedua test yang dilakukan dihasilkan N-gain sebesar 0,35 dan dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku ini layak untuk digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas IV.

Abstract: Research is aimed at developing and finding the qualifications of canva based materials on the sub-theme of my nation's cultural diversity. This research uses Research and Development (R&D) Using ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) research methods. The subject involved in this study was two lectures of Pakuan University as canva media and sub-theme linguistic of my nation's cultural diversity, one teacher of SDN Nagrak 02 as sub-theme material member of my nation's cultural diversity, and of course a fourth grade student's of SDN Nagrak 02. The canva application media providers validation score for 81,3% of teaching materials including in a worthy category, the sub-theme linguistic of my nation's cultural diversity provides a 100% validation score with a very worthy category, and the sub-theme material of my nation's cultural diversity with a score of 81,3% includes a worthy category. The result of the pretest produced is 85,4% with the right category and the posttest result are 90,6% with the very right category, N-gain result from both of the test are 0,35 and can help educated participants to understand the content of the subject matter. It can be concluded that the development of canva based materials on the sub-theme of my nation cultural diversity is worthy of use by teachers and educated participants in the learning processing the class IV.



<https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.13464>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran ideal merupakan pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan, untuk

mencapai tujuan ini peserta didik memiliki pengetahuan yang memadai sesuai dengan jenjang kelasnya. Pengetahuan ini didapat peserta didik dari proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar. Bahan ajar berupa serangkaian materi yang disusun dengan

sistematis, dan nantinya akan digunakan dan dimanfaatkan sebagai sumber informasi, dalam proses pembelajaran dan telah disesuaikan dengan kebutuhan dan ketercapaian kompetensi yang diinginkan. Dengan telah tersusunnya materi secara sistematis dalam bahan ajar, ini dapat menghasilkan keefektifan pada peserta didik baik dalam pembelajaran juga dalam memahami materi yang ada, sehingga dapat tercapainya standar kompetensi yang ada. Agar sebuah bahan ajar dapat tersusun dengan sistematis dan efektif dalam penggunaannya ini diperlukan adanya pengembangan bahan ajar, ini juga merupakan sebuah proses dilaksanakannya pengembangan atau perubahan menjadi lebih baik lagi, dengan memanfaatkan berbagai ide dan inovasi, Bahan ajar salah satunya dapat dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru serta siswa kelas IV SDN Nagrak 02 didapati adanya permasalahan yang diantaranya yakni, terbatasnya informasi materi pembelajaran, yang menyebabkan terbatasnya pengetahuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari, kurang efektifnya bahan ajar yang digunakan serta kurangnya pengembangan atau inovasi pada bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan diatas solusi yang dapat dilakukan yakni melakukan pengembangan terhadap bahan ajar yang akan digunakan oleh guru serta peserta didik, bahan ajar sendiri merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik itu tertulis maupun tidak tertulis [1]Panggabean, dkk. Bahan ajar merupakan sebuah komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran, tanpa adanya bahan ajar maka proses pembelajaran pun tidak akan terlaksana, karena bahan ajar merupakan inti dari proses pembelajaran, sebagaimana disampaikan oleh [2]Mascita, selain itu bahan ajar berperan untuk menghemat waktu dalam proses pembelajaran serta membantu guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga guru dapat berperan sebagai fasilitator dan mampu meningkatkan interaksi serta keefektifitasan proses pembelajaran yang dilakukan, [3]Nana.

Bahan ajar berperan penting dalam proses pembelajaran, sesuai dengan pemaparan [3]Nana, bahan ajar memiliki peran diantaranya yakni, a) menghemat waktu dalam pelaksanaan proses pembelajaran; b) meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, c) meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar, d) dapat dipelajari oleh peserta didik kapan dan dimana saja. Bahan ajar berperan dalam keefektifan serta efisiensi dari pelaksanaan sebuah proses pembelajaran, tidak hanya itu bahan ajar juga berperan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan.

Bahan ajar ini sendiri terbagi menjadi dua kelompok besar diantaranya bahan ajar cetak dan non-cetak, sebagaimana dipaparkan [4]Susilawati, dkk. menyatakan bahwa bahan ajar dapat dikalsifikasikan dalam dua

kelompok yakni bahan ajar cetak dan noncetak. Bahan ajar cetak dapat dikatakan sebagai semua bentuk bahan ajar yang dihasilkan melalui pencetakan. Contohnya seperti buku, handout, lembar kerja dan modul. Berbanding terbalik dengan bahan ajarnon-cetak yang tidak melalui proses pencetakan melainkan digital, diantaranya berupa, bahan ajar audio, audio visual, serta bahan ajar berbasis web, sebagaimana yang telah dipaparkan [5]Indrawari dan Habiburrahman.

Prosedur dalam pengembangan bahan ajar berdasarkan pendapat [3]Nana setidaknya meliputi empat tahapan diantaranya: 1) analisis, ditahap ini dilakukannya identifikasi terhadap perilaku dan juga kemampuan dari peserta didik terhadap materi yang akan diterapkan dalam bahan ajar. 2) perancangan, tahap perancangan ini merupakan tahap dimana anda akan merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan peta konsep dari mata pelajaran, dan juga mengembangkan segala hal yang dianggap penting bagi proses atau program pembelajaran. 3) pengembangan tahap ini merupakan tahap dimana akan dilakukannya pengembangan atau penambahan dan peningkatan dari apa yang sudah di rancang sebelumnya. 4) evaluasi dan revisi, pada tahap evaluasi ini bahan ajar yang telah dibuat di ulas atau di nilai kelayakan dan efektivitasnya, kemudian setelah di evaluasi akan di revisi atau diperbaiki dan dilengkapi kembali.

Dalam mengembangkan bahan ajar ini dapat dimanfaatkan aplikasi salah satunya canva, canva merupakan sebuah website aplikasi yang melingkupi bidang desain grafis dan brand building dan merupakan salah satu website dan aplikasi populer saat ini, dengan bantuan canva dapat mempermudah setiap orang untuk bisa membuat desainnya sendiri, sebagaimana yang dipaparkan [6]Jubilee. Penggunaanya dapat membuat berbagai desain dengan memanfaatkan berbagai fitur di dalamnya, dan dibuat sekreatif mungkin sesuai dengan materi yang akan dimuat di dalamnya. Sesuai dengan pernyataan sebelumnya [7]Susanti memaparkan bahwa canva berisikan berbagai fitur yang bias digunakan untuk membuat berbagai desain, selain itu juga merupakan salah satu dari sekian banyak aplikasi yang bisa digunakan dalam mendesain serta publikasi karya secara daring. Aplikasi canva ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan desain visual media pembelajaran [2]Mascita.

Canva memiliki keunggulan sebagaimana dipaparkan [8]Resmi, dkk. diantaranya, 1) Memiliki beragam desain yang menarik, 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain, 3) Menghemat waktu, 4) Dalam mendesain tidak selalu harus menggunakan laptop akan tetapi dapat dilakukan melalui handphone. Penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas, menyediakan berbagai ilustrasi, template serta jenis huruf untuk menunjang kreativitas dalam mendesain, ini dipaparkan oleh [9]Sholeh, dkk.,

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi desain yang bisa dimanfaatkan dalam membuat bahan ajar, dengan berbagai fitur di dalamnya pengguna dibebaskan untuk membuat desainnya sendiri. Pada hal ini peneliti akan memanfaatkan aplikasi canva untuk melaksanakan pengembangan terhadap bahan ajar pada subtema keberagaman budaya bangsaku, pada kelas IV SDN Nagrak 02.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SDN Nagrak 02, dan dilaksanakan pada bulan September, semester ganjil, pembelajaran tahun 2022/2023. Pada penelitian ini digunakan metode Research and Development (R&D) atau dikenal dengan metode penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk, serta menguji kelayakan atas produk yang telah dibuat. Model penelitian yang digunakan yakni ADDIE yakni, analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kualitatif serta kuantitatif, untuk dapat mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar berbasis canva digunakan rumus persen serta rumus persentase dan rumus N-gain.

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tingkat kelayakan bahan ajar diukur dengan skala likert [10]Hamzah.

Tabel 1. Skala Likert

Persentase (%)	Klasifikasi
0% - 46%	Sangat tidak layak
47% - 60%	Tidak layak
61% - 73%	Cukup layak
74% - 85%	Layak
86% - 100%	Sangat layak

Tidak hanya itu digunakan pula penilaian N-gain dalam menilai uji penelitian (Panggabean, Danis, 2020:209)

$$\text{N-Gain} = \frac{S_{\text{postes}} - S_{\text{pretes}}}{S_{\text{maksimal}} - S_{\text{pretes}}}$$

Keterangan:

S Pretest : Skor tes awal

S posttest : Skor tes akhir

S maksimal : Skor maksimal

Nilai (N-Gain) memiliki kriteria penilaian diantaranya, $G > 0,70$ (Tinggi), $0,30 < G < 0,70$ (Sedang), $G < 0,30$ (Rendah).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan

Pada penelitian ini dilaksanakan pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi canva yang kemudian divalidasi oleh tiga orang ahli, diantaranya ahli media, bahasa dan materi. Para ahli memberikan penilaian serta saran, mengenai bahan ajar yang telah dikembangkan,

kemudian hasil penilaian yang diperoleh dihitung dengan menggunakan rumus persentase yakni,

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Setiap aspek pada angket validasi ahli berisikan 15 aspek yang masing-masing memiliki skor 1-5, maka dari itu jumlah skor maksimalnya yakni 75. Persentase nilai validasi yang diperoleh diantaranya:

Ahli media : 81,3%

Ahli bahasa : 100%

Ahli materi : 81,3%

Berdasarkan persentase validasi dari ahli media sebesar 81,3% dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang telah dibuat dinyatakan layak untuk digunakan dan diuji cobakan dalam pembelajaran peserta didik, adapun saran atau komentar dari ahli media untuk bahan ajarnya yakni, size atau ukuran huruf yang ada dalam bahan ajar diperbesar kembali, serta penambahan kalimat ajakan.

Berdasarkan persentase skor yang didapat dari validasi oleh ahli bahasa sebesar 100%, maka dapat dinyatakan bahwa bahan ajar yang telah dibuat sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran oleh peserta didik di dalam kelas.

Berdasarkan skor validasi dari ahli materi telah didapatkan persentase sebesar 81,3% dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang telah dibuat dinyatakan layak untuk digunakan dan diuji cobakan dalam proses pembelajaran peserta didik, adapun saran atau komentar dari ahli media untuk bahan ajarnya yakni, size atau ukuran huruf yang ada dalam bahan ajar untuk lebih diperbesar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Nagrak 02, untuk penelitiannya sendiri dibagi menjadi dua tahap yakni, tahap uji coba yang diberikan kepada kelas V, karena telah mempelajari materi subtema keberagaman budaya bangsaku sebelumnya, serta tahap penelitian pada kelas IV yang baru mempelajari subtema ini.

Lembar angket digunakan untuk mengetahui respon dari peserta didik, dalam memanfaatkan bahan ajar yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas, bahan ajar yang telah dikembangkan memuat materi subtema keberagaman budaya bangsaku, dari pelaksanaan uji coba diperoleh hasil keseluruhan sebesar 1.285.

Aspek pada angket respon ini ada sebanyak 20 aspek yang masing-masing memiliki nilai skor dari 1-5, dan disebar ke 15 orang peserta didik, maka dari itu jumlah skor maksimalnya yaitu 1.500 dan skor yang diperolehnya sebesar 1.285. dari skor yang diperoleh maka bahan ajar memiliki peringkat kategori layak dan dapat dihitung sebagai berikut:

$$\frac{1.285 \times 100\%}{1.500} = 85,4\%$$

Setelah uji coba barulah dilaksanakan penelitian pada kelas IV, yang dimana kelas IV merupakan kelas yang belum mempelajari materi subtema keberagaman

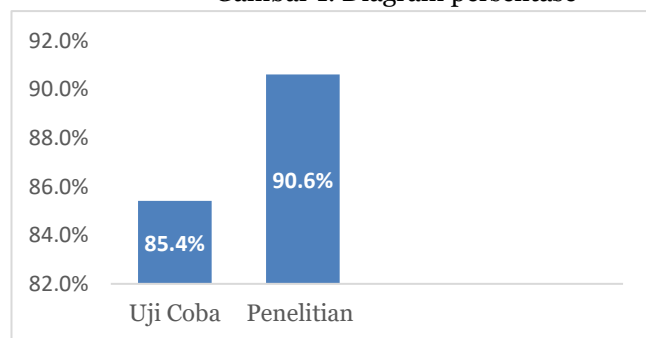
budaya bangsaku. Pada tahap ini diperoleh hasil yakni sebesar 2.719 dengan maksimal hasil sebesar 3.000.

Aspek pada angket validasi ini ada sebanyak 20 aspek yang masing-masing memiliki nilai skor dari 1-5, angket disebarakan kepada 30 orang peserta didik, maka dari itu jumlah skor maksimalnya yaitu 3.000 dan skor yang diperolehnya sebesar 2.719, maka dapat dihitung sebagai berikut:

$$\frac{2.719}{3.000} \times 100\% = 90,6\%$$

Berdasarkan perolehan skor hasil dari respon peserta didik dapat dinyatakan bahwa bahan ajar berbasis canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan persentase sebesar 90,6%.

Gambar 1. Diagram persentase

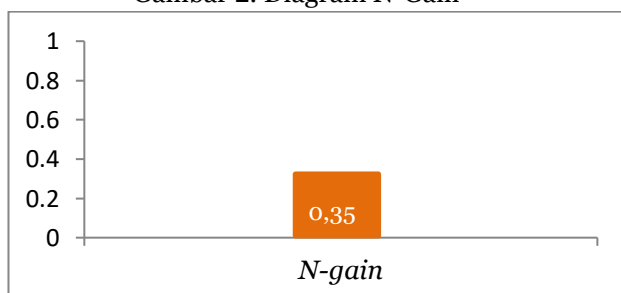


Dengan nilai N-Gain Keduanya dapat dihitung sebagai berikut,

$$N\text{-Gain} = \frac{90.6 - 85.4}{100 - 85.4} = 0,35$$

Pada rumus N-Gain didapatkan hasil sebesar 0,35 dengan dapat dikategorikan kriteria sedang.

Gambar 2. Diagram N-Gain



2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan hasil validasi ahli media canva sebesar 81,3% (layak), Validasi ahli bahasa sebesar 100% (sangat layak), serta validasi ahli materi sebesar 81,3% (layak). Kategori *N-gain* yang diperoleh sebesar 0,35 yang dapat dikategorikan sedang, maka dapat dinyatakan bahwa bahan ajar yang telah dibuat bedasarkan canva layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, oleh guru dan peserta didik.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan [11]Zariono penelitian yang memanfaatkan aplikasi canva untuk mengembangkan media pembelajaran, validasi yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu, validasi ahli rerata sebesar 78,18% dengan kategori layak. Serta

penelitian yang dilakukan oleh [12]Putri, dkk dihasilkan validasi oleh ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 90,38% dan 87,5% sehingga didapatkan kategori sangat layak.

Pada penelitian ini bahan ajar dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk dapat mendesain bahan ajar sekreatif mungkin, dikarena permasalahan yang ada maka dilakukannya pengembangan bahan ajar berbasis canva. Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan [12]Putri, dkk (2021:3494) pengembangan bahan ajar dilakukan agar peserta didik mampu belajar secara positif serta sesuai dengan kurikulum yang ada, dan pengembangan ini baiknya dilakukan dengan landasan teknologi informasi. Bahan ajar yang dibuat dalam aplikasi canva juga mampu digunakan dimana saja dan kapan saja, dengan hanya menyebarkan link desain yang telah dibuat, ini kenapa pada penelitiannya [11]Zariono memilih menggunakan aplikasi canva dalam mengembangkan media pembelajaran mereka.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku, ini layak untuk digunakan oleh guru maupun peserta didik, ini berdasarkan pada hasil validasi ahli media canva sebesar 81,3% (layak), validasi ahli bahasa subtema keberagaman budaya bangsaku sebesar 100% (sangat layak), serta validasi ahli materi sebesar 81,3% (layak). Tidak hanya itu pada hasil respon peserta didik kelas IV dihasilkan persentase sebesar 85,4% (layak) dan 90,6% (sangat layak), serta nilai N-gain dengan kategori sedang yaitu 0,35. Sehingga dapat dinyatakan bahwa bahan ajar berbasis canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hanya saja pada penelitian ini diperoleh bahwa pada aplikasi canva dengan bentuk desain buku digital, diperoleh hasil tulisan yang kurang besar sehingga pada penggunaannya diperlukan perbesaran. Untuk penelitian selanjutnya mungkin bias dilakukan pengembangan bahan ajar dengan tampilan dan fitur yang lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

Buku

- [1] Anggari, A. S. Wulan, D. R. Puspitawati, N. Khasanah, L. M. & Hendriyeti, Tema 1 "Indahnya Kebersamaan" Buku Guru SD/MI Kelas IV, Pustaka Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud, Jakarta, 2017.
- [2] Astuti Mulyani, E, Desain Grafis, CV Media Sains Indonesia, Bandung, 2021.
- [3] Hidayah, R. dan Ramadhan, I., Sistem Sosial Budaya Indonesia, Lakeisha, Klaten, 2021
- [4] Hamzah, A., Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development (2nd ed.), Literasi nusantara, 2020.
- [5] Jubilee, E., Desain Grafis dengan Canva, PT Elex Media Komputindo (Digital), Jakarta, 2021.
- [6] Khatimah, H., Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital Pembelajaran dalam jaringan untuk anak sekolah dasar, Literasi Nusantara, Malang, 2021.

- [7] Kosasih, Pengembangan Bahan Ajar (1st ed), Bumi Aksara, 2021.
- [8] Kusnanto, Keanekaragaman Suku dan Budaya Indonesia (Digital), Alprin, Semarang, 2019.
- [9] Mascita, D. E., Mendesain bahan ajar cetak dan digital, Media Sains Indonesia, Bandung, 2021.
- [10] Panggabean, D., Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains, Yayasan kita menulis, Medan, 2020.
- [11] Pramuditya, A, S., Tri, N, dan Meya, Y., Mudah Membuat Bahan Ajar Matematika menggunakan Canva, Media Sains Indonesia, Bandung, 2022.
- [12] Pratiwi, U., Mudah Belajar Desain Grafis dengan Aplikasi Canva (1st ed.), DIVA Press, Yogyakarta, 2021.
- [13] Rahman, T., Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas, Pilar Nusantara, Donggala, 2018.
- [14] Susanti, A. I., Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), PT. Nasya Expanding Management, Pekalongan, 2021.
- [15] Yuberti, Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan, Anugrah Utama Raharja (AURA), Bandar Lampung, 2014.
- Jurnal**
- [16] Fahrurrozi, M., & Mohzana, H., “Pengembangan Perangkat Pembelajaran”, Tinjauan Teoretis dan Praktek (Vol. 51). Lombok Timur, Universitas Hamzanwadi Press, 2020.
- [17] Indrawari, K., & Habiburrahman, S., “Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Metode al-Qur`an Tematik”, Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan, 17(1), 17–35, 2019.
- [18] Putri, E., Arimbi, A., & Sukartiningsih, W., “Pengembangan Bahan Ajar Apresiasi Sastra Dongeng Cerita Rakyat Pengembangan Bahan Ajar untuk Pembelajaran Apresiasi Sastra Melalui Dongeng Cerita Rakyat Siswa Kelas IV SD”, 3492–3503, 2020.
- [19] Resmi, S., Satriani, I., & Rafi, M., “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris”. Abdimas Sliwangi, 04(02), 335–343, 2021.
- [20] Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E., “Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm”. Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(1), 430, 2020.
- [21] Susilawati, A. siti, Musiyam, M., & Wardana, A. Z., “Pengantar Pengembangan Bahan dan Media Ajar”, Muhammadiyah University Press. Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2021.
- [22] Zariono, A., “Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Abstrak Pendahuluan Dunia saat ini dilanda musibah yaitu wabah Corona Virus Disease (Covid 19)” Jurnal Cakrawala Pendas, 8(1), 117–127, 2022.