



Pengaruh Penggunaan AI Song Maker Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Biologi Materi Sistem Reproduksi Kelas XI Fase F

Nailatul Fadilah*, Relsas Yogica²

Program Studi Biologi, Universitas Negeri Padang^{1,2}

*Alamat Korespondensi: nailatulfadilah2003@gmail.com

Artikel info

Accepted : Jan 25th 2026
Approved : Jan 30th 2026
Published : Jan 31st 2026

Kata kunci:

AI Song Maker, Media berbasis Lagu, Minat Belajar, Pembelajaran Biologi, Sistem Reproduksi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan AI Song Maker sebagai media pembelajaran berbasis lagu terhadap minat belajar peserta didik pada materi sistem reproduksi. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu dengan desain Posttest Only Control Design dengan teknik pengambilan sampel dilakukan secara random sampling dengan sampel dua kelas XI di SMA Negeri 2 Bukittinggi, yaitu XI F1 sebagai kelas eksperimen dan XI F3 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar peserta sebanyak 18 pertanyaan. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 65,04 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 77,08. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan AI Song Maker dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik sehingga menimbulkan perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran serta sejalan dengan berbagai teori belajar yang menegaskan bahwa media berbasis lagu dapat menjadi stimulus efektif dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Keywords:

AI Song Maker, Song-Based Media, Interest in Learning, Biology Education, Reproductive System

This study aims to determine the effect of using AI Song Maker as a song-based learning medium on students' interest in learning about the reproductive system. The method used was a quasi-experiment with a Posttest-Only Control Design, employing random sampling to select two 11th-grade classes at Bukittinggi State High School 2: Class XI F1 as the experimental class and Class XI F3 as the control class. The research instrument consisted of a 18-question student learning interest questionnaire. The results of the study showed that the average posttest score for the experimental class (65.04) was higher than that of the control class (77.08). This proves that the use of AI Song Maker in the learning process has a significant effect on students' interest in learning, thereby fostering feelings of joy, attention, curiosity, and engagement in the learning process, and is consistent with various learning theories that affirm that song-based media can serve as an effective stimulus in the learning process.

<https://jurnal.iainambon.ac.id/index.php/JTI/index>

How to Cite: Fadilah, N., & Yogica, R. (2026). Pengaruh penggunaan AI song maker terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran biologi materi sistem reproduksi kelas xi fase f. *Al-Alam: Islamic Natural Science Education Journal*, 5(1) 313-320. DOI: <https://doi.org/10.33477/al-alam.v5i1.15481>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat krusial karena dapat menjadi salah satu upaya mewujudkan generasi dengan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik. Undang Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuan pendidikan yang diharapkan adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi diri, mempunyai kekuatan spritual, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan intelektual dan emosional (Rahman dkk., 2022).

Pendidikan formal di sekolah dikenal dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan dimana didalamnya terdapat interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Suardi, 2018: 7). Pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Komponen-komponen lain yang mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran selain pendidik, peserta didik, dan sumber belajar yaitu materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Ketika semua komponen ini saling mempengaruhi satu sama lain, maka proses pembelajaran ini dikatakan berhasil (Iskandar dkk., 2025).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor internal ialah yang datang dari diri peserta didik seperti minat dalam belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi, termasuk persepsi peserta didik terhadap materi dan guru (Sihombing dkk., 2024). Bagi peserta didik minat belajar meningkatkan semangatnya untuk belajar, sehingga mereka terdorong untuk belajar (Mulyanti & Tarumingkeng, 2025). Faktor-faktor eksternal juga turut memengaruhi perkembangan minat belajar ini, salah satunya adalah bahan ajar yang digunakan oleh guru (Harefa dkk., 2022). Penting bagi guru untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang diajarnya dalam pemilihan cara mengajar maupun pemilihan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi (Alvinda dkk., 2026). Oleh karena itu, pendidik harus mampu mengintegrasikan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik.

Hasil analisis angket observasi peserta didik, guru cenderung menggunakan media visual seperti *PowerPoint* (PPT), buku paket, poster dan modul ajar. Selain itu strategi pembelajaran yang diterapkan didominasi oleh metode diskusi kelompok, presentasi dan praktikum yang cenderung menitik beratkan pada aktivitas fisik atau aspek kinestetik. Sedangkan peserta didik dengan gaya belajar dominan auditori belum mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Situasi ini belum mengakomodasi gaya belajar peserta didik secara menyeluruh. Sementara itu, berdasarkan hasil analisis angket observasi peserta didik lebih mendominasi dengan pembelajaran yang berbasis auditori. Terdapat 50% peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis audio atau lagu. Gaya belajar peserta didik merupakan salah satu aspek penting yang berperan sebagai dasar pertimbangan bagi guru diperoleh sebelum guru

melaksanakan pembelajaran agar guru dapat menentukan metode, media, serta desain pembelajaran yang cocok pada suatu kelas (Mutia dkk., 2021).

Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini salah satu inovasi yang dapat mengakomodasi fakta tersebut adalah AI Song Maker. AI Song Maker merupakan inovasi teknologi berbasis kecerdasan buatan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pendidikan biologi serta menjadi *platform* kecerdasan buatan yang digunakan untuk membuat lagu secara otomatis. Penggunaan media Song Maker berpotensi menjadi media pembelajaran berbasis auditori yang mendukung proses belajar peserta didik yang lebih dominan dengan gaya belajar auditori (Maulana dan Sukmayadi, 2025). Peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan dengan mengubah materi biologi menjadi lirik musik yang disusun oleh AI (Radiyah dan Juwita, 2025). Selain itu, penelitian mengenai pengaruh AI Song Maker terhadap minat belajar, khususnya pada materi sistem reproduksi, masih sangat terbatas. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengisi kekosongan literatur ilmiah dan memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan uraian di atas mengenai adanya penggunaan AI Song Maker dalam proses pembelajaran berbasis musik merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang lebih inovatif dan menarik. Maka tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan AI Song Maker terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Biologi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan desain *Posttest Control Group Design*. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 pada kelas XI Fase F SMA Negeri 2 Bukittinggi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Fase F yang memilih mata pelajaran biologi yang terdapat 5 kelas. Masing-masing kelas terdiri atas 36 peserta didik. Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling* sehingga didapat sampel kelas XI F3 sebagai kelas kontrol dan kelas XI F1 sebagai kelas eksperimen.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer berupa minat belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari peserta didik yaitu skor angket minat belajar peserta didik pada pembelajaran biologi materi sistem reproduksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui instrumen tertulis berupa angket minat belajar yang diberikan setelah perlakuan guna mengukur pencapaian minat belajar peserta didik sebagai dampak dari penggunaan AI Song Maker.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri atas 3 tahap penelitian. Pertama, tahap persiapan merupakan tahapan pemilihan kelas sampel. Kedua, tahap pelaksanaan yaitu pada kelas eksperimen, perlakuan diberikan dengan menggunakan media pembelajaran AI Song Maker, sedangkan pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan secara

konvensional melalui metode ceramah beserta diskusi dan penggunaan buku cetak dan modul ajar sebagai sumber belajar utama. Ketiga, tahap penyelesaian memberikan angket untuk melihat minat belajar peserta didik serta menarik kesimpulan dari hasil yang didapat sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen non tes berupa angket minat belajar yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Angket minat belajar ini berjumlah 18 butir pertanyaan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Likert yang diberi skor yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian Skala Likert

Alternatif	Penyataan positif	Pernyataan negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

(Sugiyono, 2019)

Adapun kriteria presentase minat belajar peserta didik menurut arikunto ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Minat

Persentase skor minat	Kriteria
75,01 – 100	Tinggi
50,01 – 75,00	Sedang
0 – 50,00	Rendah

(Modifikasi dari Arikunto, 2010)

Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat, kemudian dilakukan dengan uji-t independent untuk mengukur minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. H_0 = Tidak terdapat pengaruh positif penggunaan AI Song Maker terhadap minat belajar peserta didik.
2. H_1 = Terdapat pengaruh positif penggunaan AI Song Maker terhadap minat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas XI F1 dan XI F3, diperoleh data minat belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan, dimana nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas kontrol. Perbedaan ini juga dapat dilihat berdasarkan hasil analisis masing-masing indikator minat belajar menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai yang lebih tinggi pada setiap indikator dibandingkan kelas kontrol. Perbandingan nilai pada setiap indikator minat disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Data Hasil Minat Belajar Pada Setiap Indikator

No	Indikator	Kelas Kontrol	Kategori	Kelas Eksperimen	Kategori
1.	Perasaan senang	75,56	Tinggi	82,92	Tinggi
2.	Keterlibatan	61,98	Sedang	76,91	Tinggi
3.	Ketertarikan	63,89	Sedang	80,14	Tinggi
4.	Perhatian	56,42	Sedang	56,67	Sedang
	Rata-rata	65,04	Sedang	77,08	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata indikator minat belajar peserta didik berdasarkan nilai *posttest* pada kelas kontrol sebesar 65,04% yang berada pada kategori sedang, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 77,08% dan berada pada kategori tinggi. Selisih rata-rata antara nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 12,04%. Berdasarkan hasil analisis terhadap setiap indikator diketahui bahwa kelas kontrol mencapai kategori minat sedang. Berbeda dengan kelas eksperimen berada dalam kategori tinggi. Sehingga capaian rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menunjukkan adanya perbedaan tingkat pencapaian antara kedua kelas tersebut. Sedangkan untuk uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Minat

Data Statistik	Sig
t_{hitung}	7,607
Keterangan	$7,607 > 1,994$
Kesimpulan	Hipotesis diterima

Berdasarkan Tabel 4 diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,607. Hasil uji t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} maka hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan AI Song Maker terhadap minat belajar peserta didik. Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan AI Song Maker berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik Fase F pada materi sistem reproduksi diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan nilai rata-rata skor kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada seluruh indikator, yaitu perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian. Tingginya minat belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan minat, partisipasi, perhatian serta keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan pembelajaran (Wijaya & Ediyono, 2022). Lagu dapat menciptakan suasana belajar yang lebih reseptif dan kondusif yang secara langsung berpengaruh terhadap tumbuhnya minat belajar peserta didik (Listari dkk., 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI Song Maker dalam penelitian ini membantu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang lebih menarik, yaitu melalui media AI Song Maker. Lagu dapat membantu peserta didik belajar dengan lebih baik, meningkatkan daya ingat, serta menumbuhkan minat dan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Listari dkk., 2022). Media lagu dalam pembelajaran terbukti membantu siswa lebih mudah mengingat materi sekaligus menumbuhkan minat belajar, karena dapat membuat peserta didik lebih cepat hafal dan memahami konsep ketika mendengarkan atau menyanyikannya (Niawati dkk., 2023). Selain itu, AI generatif berbasis lagu dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga meningkatkan perhatian dan partisipasi peserta didik (Wani dkk., 2025).

Selama proses pembelajaran, peserta didik pada kelas eksperimen terlihat lebih antusias, terlibat aktif dalam berdiskusi, bertanya, dan mengemukakan pendapat dibandingkan dengan kelas kontrol. Kondisi ini dapat terjadi karena beberapa faktor. Pertama, peserta didik mempunyai rasa ingin tahu terhadap media AI Song Maker yang belum pernah diterapkan sebelumnya dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori minat belajar yang menyatakan bahwa minat merupakan kecenderungan psikologis seseorang untuk memberikan perhatian pada suatu aktivitas tertentu (Furqon, 2024: 6). Sesuatu yang baru dan menarik dapat menjadi pemicu munculnya minat belajar peserta didik, terutama pada tahap pembelajaran (Harefa dkk., 2022).

Kedua, faktor kesesuaian dengan karakteristik peserta didik saat ini. Peserta didik kelas XI memiliki gaya belajar yang dominan auditori sehingga mereka cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan audio, interaktif dan menarik sehingga sesuai dengan kebutuhan mereka. Penggunaan AI dapat membantu guru mengembangkan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Sarmita dkk., 2025). Penggunaan AI berbasis lagu mampu mengubah materi menjadi lirik musik yang disusun oleh AI sehingga peserta didik lebih mudah tertarik dan terlibat dalam pembelajaran (Radiyah & Juwita, 2025).

Ketiga, peran guru dalam merancang pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, terutama melalui metode dan strategi pembelajaran yang digunakan (Furqon, 2024: 10). Oleh karena itu, penggunaan AI Song Maker menunjukkan adanya upaya menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif serta dapat meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi yang dipelajari sehingga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian yang dilakukan memperoleh kesimpulan bahwa, terdapat pengaruh positif penggunaan AI Song Maker terhadap minat belajar peserta didik Fase F pada materi sistem reproduksi di SMA Negeri 2 Bukittinggi. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 77,08 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol

65,04. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan AI Song Maker dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga menimbulkan ketertarikan, keterlibatan, perasaan senang dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, sejalan dengan berbagai teori belajar yang menegaskan bahwa media berbasis lagu dapat menjadi stimulus efektif dalam pembelajaran.

Saran

Guru disarankan memanfaatkan media inovatif seperti AI Song Maker untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, namun tetap menyesuaikan dengan kondisi fasilitas yang ada. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvinda, M. B., Iswahyudi, D., & Yulianti, Y. (2026). Analisis Penerapan Deep Learning Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas 5 Sdk Sang Timur Pasuruan. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 185–195. <https://doi.org/10.51878/elementary.v6i1.8992>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Furqon, M. (2024). *Minat Belajar*. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 381–389.
- Iskandar, S. , Aulia, L. , W. A. B. , Syifa, M. , & & Azzahra, N. (2025). Strategi mengoptimalkan Komponen Pembelajaran Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 232–245. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25671>
- Mutia, T., Maritasari, D. B., & Padlurrahman, P. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Geografi ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMA Kelas X. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 5(1), 164-173. <https://doi.org/10.29408/geodika.v5i1.3482>
- Listari, A., Imansyah, F., & Marleni. (2022). Analisis Peran Guru Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar Terhadap Siswa Kelas V Tahun 2021. *Rje: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2). <https://irje.org/index.php/irje>
- Maulana, G., & Sukmayadi, Y. (2025). Pemanfaatan Media Song Maker sebagai Strategi Kreasi Musik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 2(14), 3015-3024. <https://jurnaldidaktika.org3015>
- Mulyanti, H. S., & Tarumingkeng, R. (2025). Hastin Suprihatin Mulyamti The Influence Of Interest In Learning And Student Discipline ON Learning Outcomes Mediated By Learning Motivation (Study In Smpn 197 West Jakarta). *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Kegamaan Islam*, 22(1), 46-60. <https://doi.org/10.19105/nuansa.v18i1.xxxx>

- Niawati, K., Eka S, E., & Nursyahidah, F. (2023). Analisis Minat Belajar melalui Media Lagu pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Wonotingal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20967-20973.
- Radiyah, & Juwita, P. (2025). Pengaruh Media Lagu Terhadap Minat Belajar Siswa Berbantuan Aplikasi AI Suno AI Pada Materi Makanan Dan Kesehatan. *Tuntun Jurnal Pendidikan*, 1(2), 143-150. <https://jurnal.inovasipendidikankreatif.com/index.php/tuntun>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitrianti, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan Dan Ilmu Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2, 1-7.
- Sarmita, D., Aryani, Z., Yulimarta, E., Efendi, F., & Widyaswara Indonesia, S. (2025). Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Mengembangkan Kreativitas Guru. *Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*, 1(5), 380-387. <https://naluriedukasi.com/index.php/jiwa>
- Sihombing, H. W., Afandi, M. , & Subhan, M. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran. *AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 685-691.
- Sugiyono, P. (2019). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wani, T. A., Sarna, S., Gupta, S., Rai, S., Singh, J., Arora, N., & Chavan, P. (2025). Ai-Generated Compositions In Music Education. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 6(3s), 92-101. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v6.i3s.2025.3595>
- Wijaya, T., & Ediyono, S. (2022). Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Online dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa di Era Revolusi Industri 4.0. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(3), 196-201). <https://doi.org/10.20961/shes.v5i3.59322>