

## Penerapan Media Komunikasi Life-Sized-Game "Postcov" Pada TK Tunas Islam Semarang

Mukaromah<sup>1</sup>, Dzuha Hening Yanuarsari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Ilmu Komunikasi/Universitas Dian Nuswantoro

<sup>2</sup>Prodi Desain Komunikasi Visual/Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: <sup>1</sup>mukaromah@dsn.dinus.ac.id, <sup>2</sup>dzuha.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id

### Abstrak

Pengetahuan merupakan salah satu kebutuhan dalam pendidikan. TK Doa Ibu Semarang adalah sebuah taman pendidikan yang memiliki kendala terkait dengan model pembelajaran berbasis praktik langsung yang memudahkan anak mengerti pesan komunikasi berbentuk pengetahuan yang diberikan. Selama ini di sekolah tersebut belum terdapat media edukasi unik yang dapat memberikan pembelajaran kepada anak melalui proses belajar sambil bermain. Media yang ada masih berupa media praktik yang banyak ditemukan di sekolah sekolah lain. Sementara itu pasca pandemi covid-19 masih membekas ingatan untuk memberikan pembelajaran agar waspada terkait pandemi dan tema kesehatan. Melalui pemahaman dan pemberian pengetahuan sejak dini, akan memberikan dampak yang baik untuk pencegahan pandemi atau penyakit di masa yang akan datang. Maka perlu adanya media kreatif, edukatif yang bisa memberikan pengembangan konsep pembelajaran pada TK Tunas Islam Semarang. Media edukasi berupa life-sized game dengan nama "Postcov" ini merupakan hasil project Penelitian oleh tim pelaksana sebagai bentuk media baru yang diharapkan memberikan penyegaran pada konsep pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dilakukan menggunakan metode belajar sambil bermain agar murid bertambah semangat dalam menyerap materi sambil bermain pada media permainan. Hasil akhir dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yakni mengujikan sejauhmana media pembelajaran "Poscov" dapat dilakukan pada murid murid di TK Tunas Islam Semarang.

Kata kunci: Media Komunikasi, Life-sized "poscov", Anak Usia Dini

### Abstract

*Knowledge is one of the needs in education. Kindergarten Doa Ibu Semarang is an educational park that has problems related to the direct practice-based learning model which makes it easier for children to understand communication messages in the form of knowledge provided. So far, this school has not had any unique educational media that can provide learning to children through the process of learning while playing. The existing media is still in the form of practical media that are often found in other schools. Meanwhile, after the Covid-19 pandemic, memories still remain to provide lessons to be alert regarding pandemics and health themes. Through understanding and providing knowledge from an early age, it will have a good impact on preventing pandemics or diseases in the future. So there is a need for creative, educational media that can provide the development of learning concepts at Tunas Islam Kindergarten Semarang. This educational media in the form of a life-sized game with the name "Postcov" is the result of a research project by the implementing team as a new form of media which is expected to provide refreshment to the learning concept. The activities are carried out using the learning while playing method so that students increase their enthusiasm in absorbing the material while playing on game media. The final result of carrying out this service activity is to test the extent to which the "Poscov" learning media can be implemented with students at the Tunas Islam Kindergarten, Semarang.*

*Keywords: Communication Media, Life-sized "poscov", Early Childhood*

## 1. PENDAHULUAN

Kondisi peralihan model pembelajaran saat pandemi covid-19 menggunakan metode belajar daring menjadi luring memberikan beberapa dampak yang cukup signifikan pada perkembangan bagi peserta didik karena pada masa pandemi covid-19 siswa mengalami *loss learning* atau kehilangan model penambahan pengetahuan, keterampilan serta mengalami penurunan karakter. Beragam metode pembelajaran mengalami keterbatasan dalam pelaksanaannya. Bahkan pendidikan yang perlu menggunakan gerak motorik bagi anak-anak sekolah di level pendidikan dini dan dasar harus dilakukan secara daring seperti pembelajaran Pendidikan jasmani dan Kesehatan [1]. Keseimbangan pembelajaran secara ideal sebagaimana konsep taksonomi Bloom yang menggabungkan konsep kognitif, afektif dan behavioral [2] praktis banyak mengalami hambatan dalam masa pandemic Covid-19 yang lalu pada tahun 2021-2022. Kondisi ini belum ditambah dengan penguatan dalam Pendidikan karakter dalam proses pembelajaran.

Sementara pada Pendidikan usia dini, penanaman pendidikan karakter pada anak juga penting agar karakter anak mengakar kuat pada diri hingga anak menjadi dewasa. Masa kritis anak ada pada usia dini bermanfaat bagi pembentukan karakternya [3]. Pendidikan karakter bertujuan dalam mengembangkan berbagai kemampuan peserta didik supaya dapat memberi keputusan baik dan buruk, memelihara nilai luhur kebaikan dan mengimplementasikannya pada kehidupan sehari-hari baik di lingkungan rumah, sekolah maupun masyarakat. Namun, pada era generasi revolusi industri ke 4.0 ini terjadi berbagai persoalan yang menjadi hambatan pada pengembangan pendidikan karakter peserta didik. [4]Padahal bentuk penguatan pada pendidikan karakter anak sangat diperlukan kaitannya mempengaruhi bagaimana anak menyerap pengetahuan yang diberikan ketika mengenyam bangku pendidikan. Karakter anak yang kuat dan tangguh dalam menghadapi kondisi pandemi sebelumnya diperlukan agar kelak bila menghadapi situasi yang serupa mampu menghadapi situasi seperti itu.

Sebagaimana tertuang pada Permendikbud RI nomor 20 tahun 2018 mengenai bentuk penguatan pada pendidikan karakter di satuan pendidikan formal pasal: 1 menyebutkan bahwa penguatan pada pendidikan karakter yang biasa disebut PPK adalah bentuk gerakan pendidikan yang berada di bawah tanggung jawab satuan pendidikan dalam rangka memperkuat karakter peserta didik melalui, model harmonisasi, olah rasa, olah hati, olah pikir dan olahraga dengan menggunakan pelibatan serta kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga dan masyarakat sebagai bagian pada Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM)[5]. Satuan pendidikan dan masyarakat menjadi salah satu kompilasi yang dibutuhkan dalam pengembangan dan penguatan pada konsep pendidikan karakter anak. Kombinasi yang diberikan bisa berupa bentuk kerjasama dalam membuat strategi kreatif terkait model pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik.

Masalah pada pengembangan karakter peserta didik pada saat observasi di lapangan ditemukan indikasi bahwa peserta didik mengalami penurunan pada motivasi belajar terkait pengalaman pembelajaran sebelumnya. Hal ini sebagaimana pembelajaran dengan menggunakan sistem daring yang ada pada TK Tunas Islam Semarang. Motivasi belajar berperan penting dalam penyerapan pengetahuan yang diberikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Keberadaan motivasi dalam membentuk habit peserta didik dalam konteks merasa senang (fun) belajar dan mendapatkan hasil akhir prestasi belajar yang meningkat sangat dibutuhkan [6]. Motivasi mampu menggugah semangat belajar terutama bagi siswa yang malas untuk belajar karena akibat pengaruh negatif dari luar diri siswa[7].

Kendala dialami oleh TK Tunas Islam Semarang yang bertempat di Jalan Sidodrajat V, Muktiharjo Kidul, Pedurungan, kota Semarang yakni dalam konteks menentukan strategi kreatif model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi juga minat belajar peserta didik. Pelaksana kegiatan pelatihan mencoba untuk melakukan observasi di lapangan dan mewawancarai Kepala Sekolah yakni Ninik Setiarini, S.Pd. yang mengemukakan bahwa saat ini sekolah masih kesulitan dalam meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar terkait pasca

pandemi covid-19 dan mulai diberlakukan model pembelajaran luring atau Pembelajaran Tatap Muka (PTM).

Kecenderungan peserta didik pada TK Tunas Islam Semarang sebelumnya belajar di rumah karena pandemi memberikan beberapa dampak terkait dengan motivasi belajar siswa dan penyerapan pengetahuan. Beberapa juga ditemukan peserta didik belum memahami betul terkait pengetahuan seputar pandemi covid-19. Padahal, pengetahuan yang baik terkait pandemi diperlukan sebagai bentuk preventif dan penguatan ketika menghadapi masa pandemi di masa yang akan datang. Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan situasi kelas dan menentukan model pengajaran yang akan digunakan pada situasi yang berlainan serta menciptakan iklim dan kondisi yang sehat kepada peserta didik. Alat atau media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan pengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan [8]. Kendala yang dihadapi oleh TK Tunas Islam adalah belum pernah mengadakan kegiatan edukasi terkait pandemi pada peserta didik. Keterbatasan sumber daya manusia dalam mengoptimalkan media edukasi yang bisa digunakan dan dimanfaatkan untuk kepentingan peserta didik. Belum penyegaran berupa media edukasi baru yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta sekaligus memberikan penguatan nilai dan karakter peserta didik.

Pelaksana kegiatan pelatihan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik dalam menambah pengetahuan terkait pandemi -covid 19 dalam rangka memberikan upaya edukasi preventif di masa yang akan datang ketika kemungkinan situasi pandemi terjadi kembali. Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan kepada peserta didik seputar pandemi untuk memberikan solusi dan pengetahuan langkah preventif ketika pandemi datang kembali ke sekolah serta penguatan nilai dan karakter pada peserta didik. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan menggunakan konsep forum group discussion yang bersifat *fun and play but learning* yang menerapkan model pembelajaran belajar sekaligus bermain, maka pendampingan edukasi terkait pandemi pada peserta didik melalui media baru yakni life-size game "Postcov" perlu dilakukan sebagai upaya preventif menghadapi pandemi di masa yang akan datang dan menambah pengetahuan serta penguatan nilai karakter peserta didik.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini melalui tahapan-tahapan yaitu

1. Rencana Pra Kegiatan. Tahapan ini dengan melakukan observasi serta wawancara dengan pihak pengelola internal di sekolah dan kepala sekolah di TK Tunas Islam Semarang terkait pemahaman dan pentingnya pengenalan tema pendidikan pasaca pandemi pada peserta didik sebagai upaya preventif menghadapi pandemi di masa yang akan datang. Lalu mempersiapkan alat peraga dan media pembelajaran yang akan digunakan untuk peserta didik yakni alat peraga dengan konsep *fun and play but learning*.
2. Rencana Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian: (1) Tim pelaksana kegiatan pelatihan melakukan kegiatan pengabdian terkait edukasi seputar pandemi bagi peserta didik dengan model pembelajaran di luar kelas yang dipersiapkan sebelumnya. (2) Memberikan materi seputar langkah preventif adanya pandemi, penguatan nilai dan karakter pada anak diikuti praktik model pembelajaran berbasis *fun and play but learning* menggunakan media life-sized game "Postcov". (3) Melakukan evaluasi terkait pre and post test pada kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan sebelum dan setelahnya. Hal ini dilakukan dalam rangka mengevaluasi hasil kegiatan yang telah dilakukan.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian dilakukan kepada anak-anak TK Tunas Islam Semarang yang berada di jalan Sidrodrajat V Semarang pada hari Rabu 21 Juni 2023, kegiatan ini dilakukan oleh 14 siswa TK tersebut yang dipilih secara acak oleh guru sekaligus sebagai guru pendamping saat

kegiatan pengabdian ini dilakukan. Pada proses pelaksanaan pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain terkait tema pengetahuan seputar isu kesehatan khususnya isu pengetahuan pasca kejadian trauma pandemi covid-19 dengan menggunakan media pembelajaran yang menjadi hasil dari penelitian sebelumnya tim pelaksana pengabdian yang diberi nama Media komunikasi Life-sized Game “Poscov”[9].

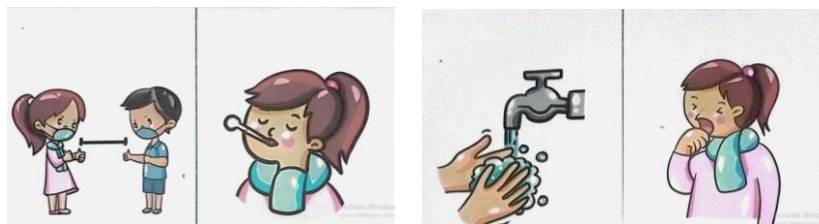
Media pembelajaran ini secara umum hampir menyerupai permainan ular tangga, namun mengalami modifikasi pada ukuran yang lebih besar sehingga cara memainkannya harus di tempat lapang. Material permainan ini dicetak dalam media bahan MMT dengan pemain sebagai pion atau bidaknya. Sementara itu dadu yang berisi angka 1-6 untuk melakukan permainan ini dibuat dari kain lembut berbentuk persegi dengan bahan dacron lembut didalamnya yang berukuran 0,5x0,5x0,5 meter berwarna merah dan cukup besar, sehingga aman dimainkan oleh anak-anak TK. Bahan MMT tersebut bergambar kotak-kotak dengan angka 1-50 yang mana pada beberapa nomer diberikan visualisasi berupa gambar, angka terkait pengetahuan tentang Kesehatan dan tema covid-19 yang pada medio 2021 lalu pernah dialami bersama oleh anak-anak TK tersebut bersama keluarganya dan lingkungan.



Gambar 1.1 media komunikasi pembelajaran edukatif Life Sized Game “ Postcov”

Saat kegiatan ini dilaksanakan, anak-anak tersebut dibekali dengan pengetahuan terlebih dahulu melalui paparan dan penjelasan terkait manfaat belajar dan bermain bagi anak-anak yang didengarkan juga oleh guru pendamping yang ada di sana. Adapun fungsi permainan sebagai media pembelajaran antara lain berfungsi sebagai penambah pengetahuan, melatih Kesehatan fisik anak, melihat sikap emosional anak yang muncul selama permainan, bermain sebagai bagian kegiatan bersosialisasi anak dan melatih komunikasi verbal anak. Selanjutnya anak-anak bersama tim pengabdian dan juga guru melakukan praktek transfer pengetahuan melalui media komunikasi life-sized game “ Poscov” yang telah mendapatkan hak cipta untuk dapat dipraktikkan pada TK Tunas Islam Semarang.

Sambil bermain, tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara kepada anak-anak terkait sejauhmana pengetahuan anak terkait pandemic covid-19 dengan memperlihatkan gambar-gambar yang ada di media permainan. Pada tahap pre-test- anak-anak ini dicetak-printkan gambar-gambar seputar simbol-gambar yang sering muncul saat pandemic covid tahun 2021-2022 lalu, seperti : gambar anak menjaga jarak, gambar orang bermasker, gambar cuci tangan, orang batuk dan demam, hand sanitizer dll. Gambar-gambar ini adalah representasi dari gambar yang diambil dari media komunikasi life-sized game ‘Poscov’.



Gambar 1.2 Gambar beberapa contoh gambar pre-post test untuk pengukur pengetahuan anak terkait memori pasca covid-19

Pada tahapan pre test ini-anak anak mampu mengerti gambar gambar tersebut, namun hanya secara garis besar, sebagaimana contohnya yang disampaikan oleh anak Aruna Shanum (5 tahun) “ gambar orang sakit”, Davin “ Sedang batuk” merujuk pada gambar anak perempuan yang memakai shal dan sedang batuk. Demikian juga anak Nazala, Aksa yang dapat mengerti bahwa Kran air yang mengalirkan air dan ada tangan adalah gambar “ cuci tangan” “ Cuci tangan pakai sabun”. Terkait gambar kelelawar yang merupakan sumber awal munculnya covid di wuhan Cina dari hewan kelelawar, anak anak kurang paham terkait ini, beberapa diantara mereka ada yg menyebut hewan ini adalah buruh, karena sayapnya lebar dan kurang mengerti kata wuhan,cina asal Covid -19 awal munculnya.

Setelah sesi pre test dilakukan dilanjutkan dengan bermain ular tangga dengan anak anak ini aktif bergerak dan meloncar menyusuri nomor demi nomor setelah tim membantu melempar dadu ke lantai permainan. Saat anak anak menemukan gambar pada nomor nomor yang mereka injak dalam permainan ular tangga life sized game “poscov “ini ( sebagaimana gambar cetak print-persis saat pre test) anak anak ingat penjelasan bahwa ini seperti gambar yang tadi diberikan. “Orang pakai masker- kalau batuk” demikian contoh celoteh jawaban dari anak anak. “ kalau habis pegang kotor-cuci tangan” demikian celoteh Darra naifa sembari bermain ulang tangga tersebut.

Berdasarkan hasil evaluasi, permainan media komunikasi penguat memori terkait tema pasca pandemic oleh anak anak TK ini, secara umum mereka masih ingat saat batuk orang orang memakai masker agar tidak menular, harus minum obat jika sakit, sabun untuk cuci tangan di mana-mana. Hanya saja mereka tidak terlalu mengingat, bahkan tidak tahu mengenai asal penyakit ini muncul, banyaknya jumlah korban yang sakit waktu pandemic covid-19, apa itu menjaga jarak. Kondisi ini setelah dievaluasi dapat dimengerti karena pada masa covid berlangsung- ingatan anak anak ini masih terbatas mengingat usia mereka saat itu pada kisaran 4 tahunan. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Rahmi & Hijriati yang menyampaikan bahwa usia 4-6 tahun masa awal, memiliki karakteristik sebagai berikut : a) berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. hal ini bermanfaat untuk mengembangkan otot-otot kecil maupun besar, seperti memanjat, melompat dan berlari. b) perkembangan Bahasa pada rentang usia ini juga semakin baik, anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikiran dalam batas-batas tertentu, seperti meniru, mengulang pembicaraan. c) perkembangan kognitif (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar.. d) bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial, walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama-sama [10].

Sedangkan dalam proses pemahaman pesan yang akan disampaikan, baik itu secara tertulis anak-anak TK Tunas Islam belum terlalu memahaminya dengan baik, dikarenakan berkaitan dengan factor usia, sehingga proses penyampaian pesan dalam media komunikasi ini lebih tepat dilakukan dengan menggunakan pengiriman pesan melalui bahasa lisan dengan pendekatan yang persuasif dan melalui media simbol berupa gambar daripada menggunakan kalimat dalam bentuk tulisan, karena gambar dan ilustrasi adalah bagian dari cara pesan mudah diterima oleh khalayaknya [11]

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dalam kegiatan pengabdian ini adalah bahwa anak mudah mengingat memori bila di stimuli dengan alat peraga maupun bentuk gerak motoric seperti dengan media permainan. Media komunikasi peraga life sized game “ Poscov” yang mengadopsi permainan ular tangga membantu anak-anak belajar sambil mengingat terkait tema tertentu yang ingin disampaikan ( dalam hal ini adalah tema Kesehatan, memori pasca Covid-19). Maka hasilnya yang bisa dilakukan bahwa media ini bisa di reproduksi dengan menggunakan tema lain yang ingin disampaikan kepada anak-anak untuk menambah pengetahuannya dan melatih memori anak,

Kekurangan yang dapat diperbaiki dikemudian hari adalah kotak-kotak angka dalam permainan ini yang harus dibuat lebih lebar, sehingga saat dua atau lebih anak yang melompat dan berdekatan angkanya, mereka tidak terkesan menumpuk di satu tempat, sehingga terkesan sempit. Jumlah angka hingga titik puncak yang berjumlah 50, bagi anak-anak setingkat TK dengan permainan berkelompok, dirasa cukup Panjang dan perlu dikurangi agar tidak kelamaan. Hal ini menjadi bahan revisi dan koreksi atas media permainan ini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami sampaikan kepada Universitas Dian Nuswantoro karena Pengabdian masyarakat ini didanai oleh Kampus Universitas Dian Nuswantoro (Udinus) dan juga pihak LPPM Udinus dalam penyelenggaraan penelitian dan pengabdian internal yang diberikan. Probowatie Tjondronegoro selaku psikolog anak di RS. Elisabeth Semarang yang bersedia menjadi narasumber pada penelitian ini serta Novita Melliyaningrum selaku Kepala Sekolah di TK. Tunas Islam Semarang tahun 2020 yang telah menjadi mitra pengabdian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Syofian and N. Gazali, “Kajian literatur: Dampak covid-19 terhadap pendidikan jasmani,” *J. Sport Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 93–102, Jul. 2021, doi: 10.31258/jope.3.2.93-102.
- [2] I. Magdalena, R. O. Prabandani, and E. S. Rini, “Analisis Taksonomi Bloom sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran di SDN Kosambi 06 Pagi | NUSANTARA,” *Nusant. (Jurnal Pendidik. dan Ilmu Sos.*, 2021, Accessed: Dec. 27, 2023. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1258>.
- [3] A. A. S. Al Mubarak and A. Amini, “Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 77–89, Oct. 2019, doi: 10.31004/OBSESI.V4I1.221.
- [4] M. Hendayani, “Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0,” *J. Penelit. Pendidik. Islam*, vol. 7, no. 2, p. 183, Nov. 2019, doi: 10.36667/JPP.I.V7I2.368.
- [5] Permendikbud, “Permendikbud No. 20 Tahun 2018 Penguatan Pendidikan Karakter,” 2018. <https://buku.yunandracenter.com/produk/permendikbud-2018-20-ppk-penguatan-pendidikan-karakter-pada-satuan-pendidikan-formal/> (accessed Sep. 09, 2023).
- [6] U. M. Kudus and S. Artikel, “Penerapan Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),” *INOPENDAS J. Ilm. Kependidikan*, vol. 1, no. 1, Jul. 2018, doi: 10.24176/JINO.V1I1.2376.
- [7] S. Aisyah and R. Wartin, “The Influence of implementing Contextual Teaching and Learning Method on The Arabic Speaking Ability of 11th Grade Students at State Islamic Senior High School 1 Tembilahan,” *Borneo J. Lang. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 153–169, Dec. 2022, doi: 10.21093/BENJOLE.V2I2.5982.
- [8] Irma Wati, “Pentingnya Media dan Model Pembelajaran dalam Proses Mengajar,” *Metrojambi.Com*, 2017. <https://metrojambi.com/read/2017/10/27/26042/pentingnya-media-dan-model-pembelajaran-dalam-proses-mengajar>.

- [9] D. H. Yanuarsari, M. Mukaromah, and K. Khamadi, "PENDEKATAN KOMUNIKASI SMCR DALAM PERANCANGAN PERMAINAN LIFE-SIZED GAME ULAR TANGGA 'POSTCOV,'" *J. Bhs. Rupa*, vol. 5, no. 1, pp. 69–79, Oct. 2021, doi: 10.31598/BAHASARUPA.V5I1.890.
- [10] P. R. Hijriati, "PROSES BELAJAR ANAK USIA 0 SAMPAI 12 TAHUN BERDASARKAN KARAKTERISTIK PERKEMBANGANNYA," *Bunayya J. Pendidik. Anak*, vol. 7, no. 1, pp. 152–155, Mar. 2021, doi: 10.22373/BUNAYYA.V7I1.9295.
- [11] M. Mukaromah, "Semiotika Kemasan Produk Susu Rasa Coklat dan Stroberi pada Merek Indomilk Kids Dan Boneeto," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 2, no. 01, pp. 45–55, Mar. 2016, doi: 10.33633/ANDHARUPA.V2I01.1052.