

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL BENTUK GRAFIK TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH PADA MATERI POKOK KEHIDUPAN AWAL MANUSIA DI INDONESIA DI KELAS X SMA NEGERI 1 SIBABANGUN**

Oleh:

**ULINA SARI HARAHAP/NPM. 09060083**

**(Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah Institut Pendidikan Tapanuli Selatan)**

**Abstract**

*The effect of using graphic visual media toward the result of learning history on the beginning of life in Indonesia at Tenth Grade Student in Class X SMA Sibabangun. The population in this study were all students of Class X SMA Negeri 1 Sibabangun which consists of one classes totaling 38 people. The sampling technique used is the Random Sampling. So that entire population can be sampled. Based on the calculation that the average value of 2,60 Strengthening administration. If the criteria are interpreted in the category of "Good". While the Learning Outcomes in Accounting Equation Topic has an average value of 76 is the "good" category. Analysis of the results obtained in testing the hypothesis t-test 2,330 and 1,688  $t_{table}$  extent of freedom (df) = 38 - 2 = 36 at 99% confidence level with an error rate of 5%. Thus it can be seen that t is greater than  $t_{table}$  namely >2,330, then the alternative hypothesis is accepted. The effect of using graphic visual media toward the result of learning history on the beginning of life in Indonesia at Tenth Grade Student in Class X SMA Sibabangun.*

**Keywords: Graphic Visual Media, Effect.**

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Adapun tujuan pembelajaran sejarah pada satuan pendidikan SMA/MA perlu diketahui agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mendorong siswa berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang.
2. Memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat.

Pentingnya menggunakan media pembelajaran, saat proses belajar mengajar

dilaksanakan dapat demimemunjang keberhasilan siswa dalam belajar jika media pembelajaran tidak diterapkan dengan baik dalam proses belajar, besar kemungkinan pelajaran yang dilakukan tidak akan berhasil. Keberhasilan seorang guru dalam mengajar dapat dilihat Daftar Nilai Harian (DNH) siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sibabangun, Rata-rata nilainya adalah "65" sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) seharusnya 70. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah siswa masih perlu ditingkatkan. Karena siswa menganggap bahwa pelajaran sejarah hanyalah seputar menghafal tanggal, tahun dan waktu yang begitu rumit dan susah untuk diingat, siswa menganggap bahwa pelajaran sejarah hanyalah cerita masa lalu yang tidak penting dan kuno.

Guru mengajarkan mata pelajaran sejarah tersebut kurang menguasai materinya sehingga pelajaran yang diberikannya menjadi kurang jelas dan lengkap. Metode yang dipakai oleh gurunya kurang menarik, sehingga membuat siswa jenuh dan bosan. Media pembelajarannya kurang menarik dan tidak lengkap, seperti foto-foto/gambar tentang peninggalan-peninggalan sejarah yang dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, di sekolah-sekolah

biasanya guru menganggap pelajaran sejarah itu tidak penting dan mudah sehingga banyak guru yang bukan guru sejarah dijadikan guru sejarah, guru kurang menekankan dan menjelaskan pentingnya belajar sejarah dan kegunaannya di masa depan, susahnyanya mengunjungi tempat-tempat bersejarah.

Upaya yang telah dilakukan oleh guru untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal adalah: Meningkatkan cara mengajar guru, memberikan motivasi pada peserta didik, membuat metode pembelajaran yang bervariasi, menyediakan sarana dan prasarana belajar dan mengajar, membentuk kelompok belajar. Namun hasil belajar juga belum tercapai.

Apabila kondisi demikian terus berkelanjutan tentu akan menjadi suatu kendala dalam pembelajaran khususnya dalam menyelesaikan persoalan-persoalan, pada pembelajaran sejarah materi pokok kehidupan awal manusia di Indonesia, sebagaimana dalam pembelajaran siswa di tuntut untuk lebih efektif. Apabila penyampaian tentang sejarah itu belum efektif, maka kemungkinan hasil belajar siswa akan rendah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sejarah adalah dengan media visual bentuk grafik. Media ini dapat mempermudah siswa dalam memperoleh informasi terkait dengan materi dengan menggunakan bahan-bahan nonfotografis dengan format dua dimensi yang didesain khusus untuk mengomunikasikan pesan dan informasi tertentu. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan media visual bentuk grafik merupakan bentuk pembelajaran yang menggunakan suatu alat untuk berkomunikasi guna memperoleh informasi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media ini peningkatan hasil belajar siswa akan lebih mudah dicapai.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang: "Pengaruh Penggunaan Media Visual Bentuk Grafik Terhadap Hasil Belajar Sejarah Pada Materi Pokok Kehidupan Awal Manusia di Indonesia di Kelas XSMA Negeri 1 Sibabangun".

### **1. Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Kehidupan Awal Manusia di Indonesia**

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur-unsur yang sangat mendasar dalam menyelenggarakan setiap jenis jenjang pendidikan. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian pendidikan khususnya dalam pencapaian hasil belajar amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa ketika berada di lingkungan sekolah.

Menurut Whittaker yang dikutip oleh Djamarah (2008:12) menyatakan bahwa, "Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman." Sedangkan menurut Winkel (2007:58) menyatakan bahwa, "Belajar merupakan kegiatan mental yang tidak dapat disaksikan dari luar apa yang sedang terjadi dalam diri seseorang yang sedang belajar, tidak dapat diketahui secara langsung hanya dengan mengamati orang itu." Syah (2004:63) mengemukakan bahwa, "Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan." Purwanto (2010:85) menyatakan bahwa, "Belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata." Jadi, proses yang dimaksud tersebut itu terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami belajar.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diketahui bahwa belajar adalah merupakan proses perkembangan hidup manusia setelah ia belajar sesuatu yang menyebabkan terjadinya

perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan sebelum mengalami situasi sebelum maupun sesudah ia belajar.

Dengan demikian hasil belajar adalah suatu penelitian dari hasil usaha yang tercapai seseorang dari suatu kegiatan yang dilakukan dalam waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka dan huruf. Belajar sejarah mempunyai manfaat sangat besar dalam kehidupan suatu masyarakat suatu bangsa yang terdahulu. Sejarah memberikan gambaran dan pedoman suatu bangsa untuk melangkah pada kehidupannya di masa kini dan masa yang akan datang.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SMA adalah sejarah, pada mata pelajaran sejarah SMA kelas X ada beberapa materi yang dipelajari. Salah satu diantaranya adalah kehidupan awal manusia di Indonesia. Sejarah merupakan suatu kejadian yang terjadi di masa lampau dalam waktu yang sangat lama. Menurut Ernitawati (2005:3) menyatakan bahwa, "Sejarah adalah suatu kurun waktu dari kehidupan suatu bangsa yang belum ada keterangan yang tertulis." Hal ini berarti, sejarah Indonesia meliputi masa waktu mulai adanya kehidupan masyarakat Indonesia yang pertama sampai adanya keterangan tertulis yang sampai pada kita. Dimanailmu sejarah itu sendiri adalah ilmu yang menyelidiki segala hal ikhwal masyarakat pada masa lampau sebelum adanya sumber tertulis.

Adapun hal-hal yang perlu dipahami tentang kehidupan awal manusia di Indonesia yaitu: "a) Awal kehadiran manusia, b) Periodisasi pembagian zaman, c) Hasil kebudayaan manusia

## **2. Hakekat Penggunaan Media Visual Bentuk Grafik**

Dalam proses pembelajaran, media telah dikenal sebagai alat bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar, namun kerap kali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran, pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar terbatas, sulit mencari media yang tepat, biaya tidak tersedia, atau alasan lain. Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

B.Uno (2010:120) mengatakan bahwa, "Media visual bentuk grafis adalah salah satu jenis dari media pembelajaran sebagai bahan-bahan nonfotografis dengan format dua dimensi yang didesain khusus untuk mengomunikasikan pesan dan informasi tertentu." Dalam hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan media visual bentuk grafik merupakan bentuk pembelajaran yang menggunakan suatu alat untuk berkomunikasi guna memperoleh informasi dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Sadiman (2009:28) "Media visual adalah berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang di pakai menyangkut indera pengelihatian. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual."

Adapun macam-macam media adalah: media yang dapat diproyeksikan yaitu gambar bergerak, gambar diam dan media yang tidak dapat diproyeksikan yaitu grafik, bagan dan diagram. Dari macam-macam media tersebut, maka penulis menggunakan media bentuk grafik. Adapun disini kelebihan media yaitu: konkrit, memperjelas suatu masalah, bentuknya

seederhana, hemat biaya/murah, detail, bermanfaat untuk mempelajari data-data kuantitatif, dan hubungan-hubungannya, penyajiannya cepat, tepat, jelas, menarik, dan ringkas. Sementara kelemahan media yaitu: foto hanya menekankan indera mata. Diagram bersifat simbolis, dan abstrak sehingga sulit untuk dimengerti, menekankan pada persepsi indera mata saja. Dapat diketahui bahwa media memiliki kelebihan dan kelemahan namun dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk mendidik anak didik untuk mengenal media agar minat belajarnya lebih baik.

Adapun penggunaan media visual bentuk grafik yang dibahas adalah: a) Grafik, b) Diagram c) Bagan.

## II. METODOLOGI

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sibabangun yang beralamat di Jln. Sori Muda Tapanuli Tengah dengan kepala Sekolah Bapak H. Ikhwanuddin dengan guru mata pelajaran Sejarah diantaranya: Ali Syahban Siregar, M.Pd, dan Farida Hannum S.Pd. Adapun yang menjadi pertimbangan sehingga penulis memilih sekolah ini menjadi lokasi penelitian, karena sepengetahuan penulis belum ada yang mengkaji masalah yang berhubungan dengan judul pengaruh penggunaan media visual bentuk grafik terhadap materi pokok kehidupan awal manusia di Indonesia. Disamping itu pula waktu dan biaya menjadi alasan pertimbangan untuk menjadikan lokasi ini sebagai tempat penelitian.

Sedangkan lama penelitian diperkirakan selama 3 bulan yaitu dari bulan Juli 2013 sampai bulan September 2013. Waktu yang ditetapkan ini dipergunakan dalam rangka pengambilan data dan pembuatan laporan hasil penelitian dan diharapkan dalam jangka waktu tersebut data yang diharapkan dapat terkumpul atau terjaring

hingga penelitian dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

Widi (2010:197) mengemukakan bahwa, "Populasi adalah tiap group atau kumpulan yang merupakan subjek penelitian." populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Sibabangun yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah 195 orang. Jumlah sampel yang diambil adalah 20% sebanyak 38 responden dengan penarikan sampel menggunakan *random sampling* atau dengan secara acak.

Instrumen penelitian merupakan nafas dari suatu bagian penelitian. Dalam melaksanakan penelitian data merupakan tujuan utama yang hendak dilakukan dengan menggunakan instrument. Menurut Trianto (2007:93) menyatakan bahwa, "Instrumen merupakan alat yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat ketercapaian kompetensi." Adapun metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu metode kuesioner (angket). Menurut Fathoni (2006:111) menyatakan bahwa, "Angket adalah teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan/isian) untuk diisi langsung oleh responden." Arikunto (2010:150) mengemukakan bahwa, "Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok."

Kemudian untuk melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan, maka ada dua tahap yang dilakukan yaitu: a) Analisis Deskriptif adalah untuk memberikan gambaran tentang penggunaan media visual bentuk grafik dan hasil belajar sejarah materi pokok kehidupan awal manusia di Indonesia berupa mencari mean, median, modus. b) Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis dalam penelitian, apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Adapun rumus yang

digunakan adalah korelasi *product moment* oleh person.

### III. HASIL ANALISIS

Hasil pengumpulan data dari pembelajaran penggunaan media visual bentuk grafik dapat dijelaskan secara umum, maka diperoleh nilai tertinggi sebesar 70 berada pada kategori "Baik". Sedangkan nilai terendah sebesar 40 berada pada kategori "Baik". Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) 2,60 sedangkan nilai tengah (*median*) 50,2 dan nilai yang paling sering muncul (*modus*) 46,5 berada pada interval 2,48-2,73 dengan frekuensi 25 orang atau 18%.

Hasil pengumpulan data dari hasil belajar sejarah materi pokok kehidupan awal manusia di Indoneisa dapat dijelaskan secara umum, rata-rata tertinggi sebesar 95 berada pada kategori "Baik". Sedangkan nilai rata-rata terendah sebesar 55 berada pada kategori "Cukup". Setelah dilakukan perhitungan, diperoleh (*mean*) 76 nilai tengah (*median*) 76 dan nilai yang paling sering muncul (*modus*) 74 berada pada interval 69-75 dan frekuensi 20 orang atau 37%.

Hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh  $t_{tes}$  sebesar 2,330 bila dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf kepercayaan 95% dengan tingkat kesalahan 5% dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $N - 2 = 38 - 2 = 36$  tidak ditemukan dalam tabel. Mengingat  $t_{tabel}$  berada di antara  $dk = 30$  dan  $dk = 40$ , maka dapat digunakan persamaan garis lurus. Maka hasil yang diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 1,688. Sedangkan dari hasil perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung}$  2,330. Bila dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  maka  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $2,330 > 1,688$ ).

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini dapat diterima atau disetujui. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh penggunaan media visual bentuk grafik terhadap

hasil belajar sejarah materi pokok kehidupan awal manusia di Indonesia di kelas X SMA Negeri 1 Sibabangun.

### DISKUSI

Hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan maka menguasai suatu model pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar materi kehidupan awal manusia di Indonesi. Menekankan kepada penggunaan media pembelajaran dan keterlibatan siswa secara serius untuk memahami materi yang dipelajarinya diawal pertemuan dimana penggunaan media pembelajaran diawal dapat menentukan hasil belajar berikutnya karena semua materi pelajaran-pelajaran saling berkaitan antara materi yang satu dengan yang lainnya terutama materi sejarah yakni terhadap penggunaan media visual bentuk grafik. Di samping siswa memahami penggunaan media visual bentuk grafik, maka siswa diharapkan mampu menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga siswa mampu menerapkannya dalam kehidupan mereka. Apabila penggunaan media visual bentuk grafik baik maka semakin baik pula hasil belajar sejarah siswa pada materi pokok kehidupan awal manusia di Indonesia. Menurut penelitian hal ini disebabkan karena penggunaan media visual bentuk grafik berkaitan dan berkesinambungan dengan materi kehidupan awal manusia di Indonesia. Dengan hal ini siswa akan lebih termotivasi untuk lebih baik dalam belajar.

### IV. PENUTUP

#### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat kesimpulan sebagai berikut: a) Penggunaan media visual bentuk grafik di kelas X SMA Negeri 1 Sibababngun berada pada kategori "Baik". b) Hasil belajar sejarah materi pokok kehidupan awal manusia di Indonesiadi

kelas X SMA Negeri 1 Sibabangun berada pada kategori "Baik". c) Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media visual bentuk grafik terhadap hasil belajar sejarah materi pokok kehidupan awal manusia di Indonesia di kelas X SMA Negeri 1 Sibabangun.

## 2. Implikasi Hasil Penelitian

Kemampuan dan pengetahuan guru sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Maka hasil penelitian ini memiliki implikasi terhadap model pembelajaran yang digunakan guru. Peningkatan hasil belajar siswa salah satu faktornya adalah guru, karena guru sangat berperan dalam membelajarkan siswa. Peran guru ini diantaranya terlihat dari pengetahuan dan kemampuan guru dalam menggunakan berbagai model pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa. Berbagai upaya yang dilakukan agar hasil belajar siswa tercapai diantaranya guru harus mampu merencanakan dan menguasai materi yang akan diajarkan dan menggunakan strategi atau model pembelajaran yang sesuai dengan situasi siswa. Selain guru, siswa juga harus aktif dalam proses belajar, memahami materi yang diberikan oleh guru, dan memiliki kedisiplinan sehingga hasil belajar siswa akan bisa tercapai.

Kemampuan dan pengetahuan guru sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Apabila penggunaan media visual bentuk grafik digunakan secara tepat maka akan tercapai tujuan pembelajaran, yaitu keberhasilan pembelajaran dari segi proses maupun produk dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana ketika guru memberikan materi kehidupan awal manusia di Indonesia, selain guru tersebut menguasai materi yang diajarkan guru juga harus memiliki kemampuan dalam menguasai penggunaan media visual bentuk grafik, agar siswa termotivasi dan bergairah untuk

mengikuti proses pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran sejarah materi pokok kehidupan awal manusia di Indonesia tercapai dengan maksimal. Oleh sebab itu guru perlu membekali diri dan menambah pengetahuannya tentang penggunaan media serta mengusahakan secara optimal untuk dapat menguasai penggunaan media visual bentuk grafik.

## SARAN

Penulis menyampaikan beberapa saran demi meningkatkan hasil belajar yaitu: a) Bagi guru, khususnya khususnya bidang studi Sejarah hendaknya meningkatkan cara mengajar, salah satu diantaranya dalam memilih dan melaksanakan penggunaan media visual bentuk grafik dan selalu berusaha berbuat lebih baik dalam meningkatkan mutu pendidikan. b) Kepada para siswa diharapkan mampu memperbaiki cara belajar Sejarah dengan menggunakan media pembelajaran yang disajikan dalam proses belajar mengajar agar tidak muncul kebosanan atau keluhan bahwa Sejarah Cuma bikin pusing siswa dan dianggap sebagai momok yang membosankan dan kuno. Untuk itu hal ini harus dihilangkan agar siswa dapat lebih memahami materi yang diberikan dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih baik untuk masa depan. c) Bagi kepala sekolah sebagai pimpinan dalam organisasi sekolah dan instansi terkait hendaknya dapat memperhatikan, membimbing dan menumbuh kembangkan kemampuan guru dan siswa untuk belajar baik secara mandiri maupun kelompok untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan kearah yang lebih baik. d) Bagi peneliti dan juga rekan-rekan mahasiswa digunakan untuk dapat melanjutkan penelitian yang berhubungan dengan penggunaan media visual bentuk grafik agar informasi yang lebih lengkap dapat diperoleh.

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- ErnitaWati. 2005. *Buku Ajar Pra Sejarah Indonesia*. Padang: UNP.
- Hamalik, Oemar. 2000. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Harjanto. 2006. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Restu, Kartiko Widi. 2010. *Asas Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. 2002. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sadiman, S, Srief. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Uno, B Hamzah. 2010. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, Marintis dan Bansu I. Annsari. 2008. *Taktik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Widi, Kartiko, Restu. 2010. *Asas Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Graham Ilmu.
- Yamin, Marintis. 2007. *Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.