

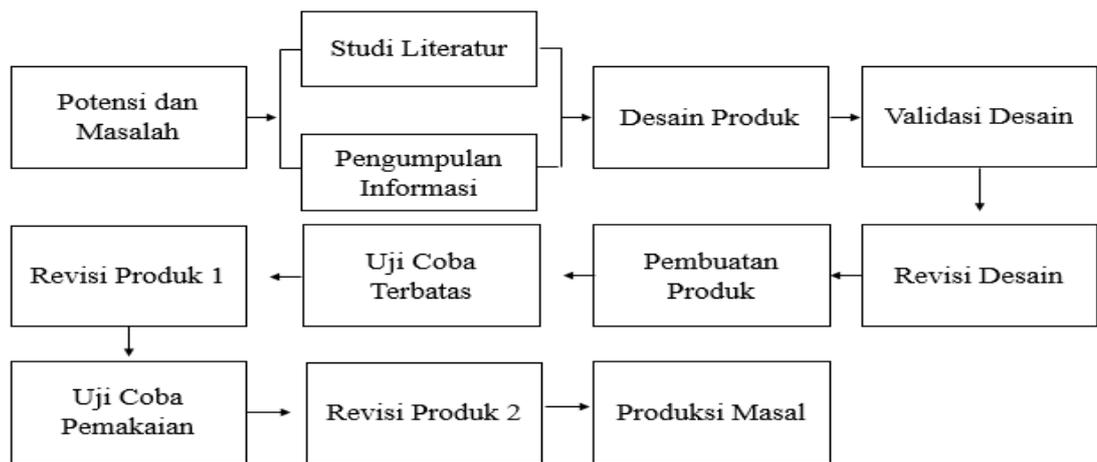
## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2015:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dan keefektifan dari produk tersebut sehingga menjadi produk yang dapat dimanfaatkan.

Dua kegiatan utama dari penelitian ini adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan pengembangan yaitu menguji validitas atau kelayakan, serta menguji efektivitas produk yang telah dibuat dengan melakukan uji coba terbatas dan uji coba pemakaian, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas khususnya peserta didik dan guru PKn.

Berikut ini merupakan langkah-langkah penggunaan metode penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2015: 298).



Gambar 2: Langkah-langkah penggunaan Metode Research and Development (R&D) (Sugiyono, 2015: 298)

Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang harus dilakukan yaitu diawali dari melihat potensi dan masalah, diteruskan dengan studi literatur dan mengumpulkan informasi. Langkah selanjutnya adalah membuat desain sebuah produk. Desain produk yang sudah jadi kemudian divalidasi oleh ahli. Apabila menurut pendapat ahli, desain produk masih belum layak maka dilakukan revisi. Setelah desain produk dianggap layak, dilanjutkan dengan uji coba terbatas. Jika dalam uji coba terbatas terdapat kelemahan, maka diperbaiki dalam revisi produk pertama. setelah itu dilakukan uji coba pemakaian dalam rangka untuk menguji efektifitas produk multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Setelah produk multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa barulah langkah terakhir dilakukan produksi masal atau pemakaian secara luas.

## **B. Sasaran Penelitian dan Subjek Penelitian**

Sasaran pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan subjek penelitian peserta didik Kelas VII tahun pelajaran 2016/2017 di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sungai Lilin. Pemilihan subjek penelitian ini berdasarkan pada kurangnya media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Subyek uji coba ditentukan melalui diskusi dengan beberapa guru, sehingga mencakup berbagai karakteristik, antara lain terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan kurang, sedang, dan tinggi, dan terdiri dari peserta didik berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang dipilih secara proporsional.

## **C. Sumber Data**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak dan efektif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga diperlukan data yang relevan untuk menyusunnya. Data dalam penelitian ini yaitu informasi yang berkaitan dengan kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran. Sumber data pada penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan tes.

## **D. Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan**

Mengacu pada model pengembangan yang dikemukakan Sugiyono, langkah-langkah proses pengembangan yang dipakai setelah disederhanakan yaitu terdiri

dari: potensi dan masalah, studi literatur dan pengumpulan informasi, desain produk, validasi dan revisi produk, serta uji coba (uji coba terbatas dan uji coba pemakaian).

Dalam tahap potensi dan masalah dilakukan observasi sebelum penelitian dilakukan untuk mengetahui situasi nyata di lapangan, agar mengetahui permasalahan, hambatan, kebutuhan, dan potensi atau daya dukung yang terdapat di SMP Negeri 1 Sungai Lilin dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam langkah studi literatur dan pengumpulan informasi dilakukan studi pustaka dengan cara membaca buku-buku referensi yang berhubungan dengan materi PKn, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Serta mengumpulkan informasi dari berbagai sumber.

Pada tahap desain peneliti sudah menentukan KD, mengidentifikasi kemampuan awal siswa, merumuskan tujuan pembelajaran, membuat instrument tes, menentukan materi pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran, dan membuat *Flowchart* serta *storyboard*. Peneliti kemudian mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti foto, video, animasi, dan gambar. Setelah semua bahan terkumpul, selanjutnya membuat produk multimedia interaktif dengan aplikasi program komputer *Adobe Flash*.

Tahap selanjutnya adalah tahap validasi desain. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap desain produk awal untuk menguji kelayakan produk multimedia interaktif. validasi desain dilakukan oleh beberapa ahli yang terdiri dari ahli desain, ahli media, dan ahli materi yang sudah berpengalaman untuk menilai kelayakan produk yang dirancang. Jika ada kelemahan dan kekurangan

produk pada tahap validasi desain maka dilanjutkan dengan tahap revisi desain. Setelah tahap revisi desain, dilanjutkan pada tahap uji coba terbatas. Dalam uji coba terbatas, peneliti meminta masukan dan pendapat dari peserta didik dalam rangka menyempurnakan produk multimedia pembelajaran interaktif. Hasil revisi produk yang sudah dilakukan dalam uji coba terbatas kemudian diujicobakan pemakaiannya di lapangan untuk melihat efektivitas produk yang dibuat. Apabila produk multimedia interaktif pada KD mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat sudah terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka multimedia pembelajaran interaktif dapat diperbanyak untuk disebarluaskan agar bisa dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam memecahkan masalah dibidang pembelajaran PKn.

Berikut ini adalah penjelasan secara rinci langkah-langkah penelitian pengembangan yang akan dilakukan:

### **1. Potensi dan Masalah**

Pada tahap ini, untuk menemukan potensi dan masalah penulis melakukan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Sungai Lilin. Menurut Arikunto (2013:265) “observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis, dengan prosedur yang berstandar.” Observasi ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran PKn pada peserta didik kelas VII, dan untuk mengetahui potensi dan daya dukung yang dimiliki oleh peserta didik dan sekolah, terutama sarana dan prasarana di bidang teknologi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sungai Lilin.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara. Wawancara menurut Moleong (2004: 186) adalah “percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.” Kegiatan wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran PKn. Kegiatan wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru tentang materi atau pokok bahasan dalam PKn yang dirasakan penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik, atau diajarkan oleh guru, dan jenis media pembelajaran apa yang paling sesuai untuk dikembangkan melalui penelitian ini.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukanlah potensi dan masalah. Dari potensi dan masalah tersebut, penulis melakukan analisa kebutuhan, kemudian merancang multimedia pembelajaran interaktif yang digunakan untuk pembelajaran PKn pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.

## **2. Studi Literatur Dan Pengumpulan Informasi**

Literatur yang dipelajari adalah yang terkait dengan multimedia pembelajaran interaktif, buku-buku referensi yang berhubungan dengan materi PKn pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Selain itu membuat rancangan mengenai multimedia pembelajaran interaktif yang akan dibuat yaitu dengan membuat RPP, soal-soal yang akan

digunakan untuk *pre-test* dan *post-test*. Serta mengumpulkan informasi dari berbagai sumber.

### **3. Desain Produk**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, mengembangkan butir-butir evaluasi, mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, menentukan media pembelajaran yang akan dipakai, yang semuanya dituangkan dalam RPP. Materi pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.

Setelah menyusun RPP, selanjutnya peneliti menyusun produk multimedia pembelajaran interaktif dengan cara membuat *Flowchart* dan *storyboard*. Peneliti kemudian mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti foto, video, animasi, dan gambar. Semua bahan yang terkumpul, selanjutnya dimasukkan kedalam aplikasi program komputer *Adobe Flash* dengan mengacu pada *flowchart* dan *storyboard*. Pada langkah ini, khususnya pada langkah pemrograman peneliti dibantu oleh seorang programmer. Hasil produk multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat kemudian dikemas dalam sebuah *compact disc* (CD) pembelajaran sebagai desain produk.

### **4. Validasi Desain**

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sudah layak digunakan atau tidak. Validasi desain dilakukan oleh

beberapa pakar atau ahli dan praktisi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. (Sugiyono, 2013: 536).

## **5. Revisi Desain**

Hasil kegiatan dari penilaian ahli dapat diketahui kelebihan dan kelemahan desain produk tersebut, selanjutnya dianalisis dan disimpulkan untuk kemudian digunakan oleh penulis untuk merevisi produk multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan apa yang disarankan dengan para ahli, sehingga menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang benar-benar layak .

## **6. Uji Coba**

Produk multimedia pembelajaran interaktif yang sudah layak kemudian digunakan untuk uji coba terbatas. Dalam uji coba terbatas, peneliti meminta masukan dan pendapat dari peserta didik dalam rangka menyempurnakan produk multimedia pembelajaran interaktif. Peserta dalam uji coba terbatas berjumlah 9 orang yang mewakili peserta didik berkemampuan tinggi, berkemampuan sedang, dan berkemampuan rendah. Hasil revisi produk yang sudah dilakukan dalam uji coba terbatas kemudian diujicobakan pemakaiannya di lapangan untuk melihat efektifitas produk yang dibuat. Apabila produk multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku

dalam kehidupan bermasyarakat sudah layak dan efektif, maka diproduksi secara masal.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data merupakan langkah yang akan digunakan untuk mendapatkan data dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian dengan tujuan obyektifitas hasil penelitian bisa dipertanggungjawabkan.

Dalam Penelitian pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, observasi, wawancara, dan tes.

### 1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui layak tidaknya multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar validasi terdiri dari validasi materi, validasi desain pembelajaran, dan validasi media.

#### a. Instrumen Validasi Media

Kisi-kisi instrumen validasi media dapat ditinjau dari beberapa aspek, berikut aspek beserta indikator dan nomor soal dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4: Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Kegrafisan	kualitas gambar	4	1,2,3,4
		Ketepatan teks	3	5,6,7
2	Pewarnaan	Kesesuaian warna	2	8,9
3	Keinteraktifan	Ketepatan video	3	10,11,12
		Ketepatan Animasi	3	13,14,15
		Keefektifan navigasi	4	16,17,18,19
4	Suara	Kesesuaian suara	3	20,21,22

## b. Instrumen Validasi Materi

Kisi-kisi instrumen validasi materi dapat ditinjau dari beberapa aspek, berikut aspek beserta indikator dan nomor soal dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5: Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi	7	1,2,3,4,5,6,7
		Keakuratan materi	11	8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18
		Pendukung materi	6	19,20,21,22,23,24
		Kemutakhiran Materi	4	25,26,27,28
2	Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	2	29,30
		Pendukung Penyajian	4	31,32,33,34
		Kelengkapan penyajian	2	35,36
3	Penilaian Bahasa	Logis	3	37,38,39
		Komunikatif	2	40,41
		Dialogis dan interaktif	1	42
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	2	43,44
		Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	2	45,46

## c. Instrumen Validasi Desain

Kisi-kisi instrumen validasi desain dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6: Kisi-kisi instrumen validasi desain**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	No Butir
1	Kelayakan Isi	Kejelasan tujuan pembelajaran	3	1,2,3
		Kesesuaian multimedia pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4	4,5,6,7
		Pendukung multimedia pembelajaran	8	8,9,10,11,12,13,14,15
2	Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian	2	16,17
		Pendukung penyajian	4	18,19,20,21
		Penyajian pembelajaran	1	22
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	2	23,24
		Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	1	25
		kelengkapan	3	26,27,28
3	Penilaian Bahasa	Lugas	3	29,30,31
		Komunikatif	2	32,33
		Dialogis dan Interaktif	1	34

## 2. Observasi

Pada penelitian ini penulis melakukan pengamatan langsung kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri 1 Sungai Lilin untuk mengetahui potensi dan masalah. Observasi ini dilakukan dengan cara observasi sistematis terhadap fasilitas dalam pembelajaran. Kemudian pengamatan tersebut dicocokkan dengan instrumen yang diamati.

## 3. Wawancara

Wawancara menurut Sugiyono (2016: 231) digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin menemukan suatu permasalahan dan potensi yang harus diteliti, tetapi juga untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri sendiri atau *self report*, atau setidaknya pada pengetahuan dan atau keyakinan pribadi.

Wawancara dilakukan untuk analisis kebutuhan peserta didik dan guru, serta sebagai masukan dan pendapat dari peserta didik dalam rangka menyempurnakan produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dan dilaksanakan pada uji coba terbatas.

## 4. Tes

Tes merupakan alat ukur untuk memperoleh informasi hasil belajar peserta didik yang memerlukan jawaban benar atau salah. Menurut (Gronlund dan Linn dalam Suryanto, 2014: 14) mendefinisikan: “ *test is an instrument or systematic procedure for measuring a sample of behavior*”. Pada penelitian ini tes digunakan

untuk mengetahui efektifitas dari multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Tes dilaksanakan dua kali yaitu pada saat sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (*pre-test*) dan setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif (*post-test*).

Dari seluruh langkah teknik pengumpulan data tersebut, dapat dirangkum dalam tabel 7.

**Tabel 7: Rangkuman Teknik Pengumpulan Data**

No	Data	Sumber Data	Teknik	Instrumen	Anasis Data
1	Analisa Kebutuhan	Peserta didik dan Guru PKn	Peserta didik dan Guru PKn	lembar observasi dan wawancara	Deskriptif
2	Validitas Produk	Ahli Materi, Desain, Dan Media	<i>Walkthrough</i>	Lembar Validasi	Deskriptif
3	Efektifitas	Peserta Didik	Tes	Lembar soal	<i>Gain Score</i>

## F. Teknis Analisa Data

### 1. Analisa Data Validasi

Untuk mengetahui layak atau tidaknya multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan, maka diperlukan validasi ahli. Setelah mempelajari produk multimedia pembelajaran interaktif yang dibuat peneliti, para ahli akan memberikan komentar dan saran mengenai multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Komentar dan saran dari ahli dijadikan acuan untuk

memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki sesuai dengan saran ahli, produk tersebut diberikan penilaian. Data penilaian yang diperoleh dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak. Desain produk yang dikembangkan dinilai oleh validator dengan menggunakan lembar validasi. Hasil penilaian terhadap seluruh aspek diukur dengan *Skala Likert*. *Skala likert* merupakan sejumlah pernyataan positif atau negative mengenai suatu obyek sikap. Prinsip pokok skala *likert* adalah menentukan lokasi kedudukan seseorang dalam suatu kontinum sikap terhadap obyek sikap mulai dari sangat negatif sampai sangat positif. Jawaban butir instrumen dapat diklasifikasikan menjadi tiga pilihan, empat pilihan, dan lima pilihan (Wagiran, 2013: 284).

Dengan *Skala Likert* variabel yang akan diukur dijabarkan kedalam indikator yang dapat diukur. Setiap indikator yang diukur diberikan skor skala 1-5, yaitu 5 (sangat layak), 4 (layak), 3 (cukup layak), 2 (tidak layak), dan 1 (sangat tidak layak). Adapun format pedoman untuk validasi dari ahli dapat dilihat dalam tabel 8 berikut ini.

**Tabel 8: Lembar Penilaian Ahli**

No	Indikator	Alternatif Jawaban					Jml Skor	Komentar	Saran
		5 SL	4 L	3 CL	2 TL	1 STL			
1									
2									
dst									
Jumlah									

$$\text{Rumus prosentase hasil} = \frac{\text{total skor penilaian yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan berdasarkan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2009: 35)

**Tabel 9. Kriteria kelayakan media**

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21 %	Sangat Tidak layak
2	21 – 40 %	Tidak Layak
3	41 – 60 %	Cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

## 2. Analisa Data Efektifitas

Uji efektifitas dilakukan dengan tes hasil belajar kepada peserta didik. Menurut (Bukhori dalam Arikunto, 2010: 32) tes ialah suatu percobaan yang diadakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hasil pelajaran tertentu pada seorang murid atau sekelompok murid. Tes yang digunakan diturunkan dari indikator pembelajaran pada penelitian ini. Data hasil tes yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Skor rata-rata hasil tes peserta didik akan dianalisis untuk melihat tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik di kelas. Untuk mengetahui apakah proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang telah dilakukan efektif atau tidak, maka dilakukan perbandingan antara hasil *pre test* dengan hasil *post test*. Yang dibandingkan adalah skor tertinggi, skor terendah, rentang skor, dan rata-rata kedua hasil tes tersebut. Perbandingan antara hasil *pre test* dan *post tes* tersebut dapat dilihat dalam Tabel 10 sebagai berikut:

**Tabel 10: Perbandingan skor pre- test dan post –test**

Faktor	Hasil Tes	
	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Skor Tertinggi		
Skor Terendah		
Rentang		
Rata-Rata		

Rentang skor diperoleh dari selisih antara skor terendah terhadap skor tertinggi. Skor rata-rata adalah hasil pembagian jumlah skor total seluruh peserta didik dibagi dengan banyaknya peserta didik, atau dapat dilihat dari rumus berikut ini.

$$\text{Skor rata-rata} = \frac{\text{jumlah total skor seluruh siswa}}{\text{banyaknya siswa}}$$

Setelah skor rata-rata diperoleh kemudian diklasifikasikan dengan Tabel 11 dibawah ini.

**Tabel 11: Kategori Hasil Belajar**

Angka 100	Angka 10	Huruf	Kategori
80 – 100	8,5 – 10,0	A	Baik Sekali
66 – 79	7,5 – 8,4	B	Baik
56 – 65	5,5 – 7,4	C	Cukup
40 – 55	4,5 – 5,4	D	Kurang
30 – 39	3,5 – 4,4	E	Gagal

(Modifikasi Arikunto, 2010: 245)

Untuk menguji secara individual apakah multimedia pembelajaran interaktif yang dirancang memiliki efektifitas atau tidak terhadap hasil belajar setiap peserta didik maka, dilakukan perbandingan antara hasil *pre test* dan hasil *post test* dengan menggunakan *g* faktor (*N-gain*) sebagai berikut:

$$G = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

(Hake, 1998: 65)

Keterangan:  $S_{post}$  = Skor *post test*

$S_{pre}$  = Skor *pre test*

$S_{maks}$  = Skor maksimal

Kemudian hasil perhitungan *N-gain* diinterpretasikan dengan menggunakan klasifikasi seperti Tabel 12 berikut.

**Tabel 12: Interpretasi *N-Gain***

Interprestasi	Besarnya <i>g</i>
" <i>High-g</i> "	$(\langle g \rangle) \geq 0,7$
" <i>Medium-g</i> "	$0,7 > (\langle g \rangle) \geq 0,3$
" <i>Low-g</i> "	$(\langle g \rangle) < 0,3$

(Sumber: Hake, 1998: 3)

Dengan demikian setelah semuanya dianalisa, maka kriteria dari keberhasilan penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya produk multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat yang layak dan efektif.

Layak atau tidak layak nya produk multimedia pembelajaran interaktif dapat diketahui dengan melihat hasil dari validasi ahli. Sedangkan Efektifitas dari produk multimedia pembelajaran interaktif dapat diketahui dari uji coba pemakaian. Apabila *N-Gain* termasuk dalam kategori sedang atau tinggi, maka multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki efektifitas pada proses pembelajaran.

