

Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Khurin'In Ratnasari

Mar'atus Sholihah

Dhevin Agus Puspita MQ

Universitas Al-Falah As-sunniah Kencong

khurininratnasari@gmail.com

ABSTRAK

Ice Breaking adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mematahkan sesuatu yang bersifat keras atau kaku. Dalam proses pembelajaran, *Ice Breaking* artinya suatu kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencairkan suasana yang menegangkan atau membosankan. Penggunaan variasi teknik dan metode yang beragam sangat diperlukan dalam pembelajaran saat ini. Seornag guru harus mampu membuat semua siswanya merasa nyaman selama proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika siswa dapat memahami materi apa yang disampaikan oleh guru. Salah satu komponen penting dalam belajar adalah bagaimana minat belajar seseorang dalam suatu hal. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang umumnya dianggap pelajaran yang sulit untuk dipahami. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika sudah menjadi hal umum di masyarakat. Minat artinya ketertarikan seseorang untuk melakukan suatu hal. Jadi minat belajar adalah ketertarikan seorang siswa terhadap suatu hal atau mata pelajaran tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian *Paired Sample T-Test*. Untuk menentukan jumlah sample, peneliti menggunakan teknik *Purposive Sample* yakni pengambilan sampel harus berdasarkan atas ciri, sifat atau karakteristik tertentu yang merupakan ciri-ciri pokok populasi, subjek yang diambil harus benar-benar subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi. Hasil dari Penelitian ini mengatakan bahwa Ada Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking* Terhadap Perasaan Senang dapat Konsentrasi atau Perhatian dalam Belajar dan adanya ketertarikan dan motivasi dalam belajar.

ABSTRACT

Ice Breaking is an activity carried out to break something that is hard or rigid. In the learning process, *Ice Breaking* means an activity carried out in the learning process that aims to melt a tense or boring atmosphere. The use of a variety of techniques and methods is very necessary in current learning. A teacher must be able to make all students feel comfortable during the learning process. It is intended that the objectives of learning can be achieved. Learning objectives can be achieved if students can understand what material is conveyed by the teacher. One important component in learning is how someone's learning interest in something. Mathematics is a subject that is generally considered a difficult subject to understand. The low interest in student learning in mathematics has become a common thing in society. Interest means someone's interest in doing something. So interest in learning is a student's interest in a particular matter or subject. This research uses quantitative methods with the type of research used, namely research *Paired Sample T-Test*. To determine the number of samples, researchers used techniques *Purposive Sample* that is, sampling must be based on certain characteristics, traits or characteristics which are the main characteristics of the population, the subjects taken must really be the subjects that contain the most characteristics found in the population. The results of this

study say that there is an effect of using *Ice Breaking* Happy Feelings can Concentration or Attention in Learning and there is interest and motivation in learning

Keywords : *Ice Breaking*, Motivation, Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.¹ Pendidikan merupakan usaha *etis* yang dilakukan demi mewujudkan tujuan institusional. Sehingga apabila terjadi suatu permasalahan saat proses pembelajaran maka dapat mempengaruhi terhadap tujuan institusional yang telah ditetapkan dalam lembaga tersebut. Dalam hali ini, guru sangat berperan penting dalam membantu mewujudkan tujuan pembelajaran di kelas.

Secara keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Artinya, berhasil tidaknya tujuan yang akan dicapai bergantung pada bagaimana proses yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Tujuan pendidikan secara umum telah terkandung dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi:²

“Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.”

Dari isi kandungan Undang-Undang tersebut, sudah jelas bahwa inti dari tujuan pendidikan sendiri adalah mencerdaskan manusia. Tentunya dalam mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah. Karena dalam dunia pendidikan saat ini, masih banyak dijumpai berbagai macam permasalahan yang berpotensi menghambat terjadinya proses pembelajaran. Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik pada suatu lingkungan belajar. Ditambah lagi dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, membuat permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan menjadi kompleks. Salah satu permasalahan belajar yang sering kita temui adalah kekakuan proses belajar sehingga siswa cenderung bosan dan malas untuk mengikuti proses pembelajaran. Padahal untuk mencapai tujuan dari pembelajaran, salah satu syaratnya adalah adanya feedback (respon dari siswa) yang menunjukkan bahwa siswa memahami materi dan mengikuti proses pembelajaran dengan aktif.

1 Ahdar Djameluddin, Filsafat Pendidikan, Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, Vol I (Oktober 2019),

2 Tajuddin Noor, Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Wahana Karya Ilmiah Pendidikan, Vol III, 2.

Kekakuan tersebut disebabkan oleh cara penyampaian materi oleh guru yang hanya berfokus pada keterbatasan waktu. Jadi, guru menganggap penyampaian materi tepat waktu adalah hal terpenting. Pada umumnya, sebagian besar waktu mengajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran tanpa memperhatikan bagaimana kondisi dan kemampuan daya tangkap atau memori para siswa. Karena jika dalam pembelajaran hanya tentang menjelaskan materi saja tanpa ada jeda, maka kemungkinan besar siswa akan sulit untuk berkonsentrasi yang mengakibatkan pembelajaran tidak berjalan dengan efektif. Karena otak manusia tidak bisa fokus dengan waktu yang lama, maka dibutuhkan usaha pemusatan perhatian kembali. Umumnya guru menggunakan suara yang lebih keras, mengetuk meja atau papan tulis untuk memusatkan kembali perhatian siswa. Justru hal tersebut malah akan membuat siswa tertekan. Dampaknya siswa saat mengikuti pembelajaran kurang semangat dan tidak ada kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Maka dari itu, guru harus mempunyai kemampuan untuk melakukan *Ice Breaking* guna mengembalikan fokus siswa. Di zaman sekarang, guru dituntut untuk dapat menerapkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Jadi, pembelajaran yang dilaksanakan nantinya dapat mendapatkan hasil akhir pembelajaran yang sesuai dengan awal tujuan dari pembelajaran yang dilakukan.

Dalam pembelajaran di sekolah, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, diantaranya guru, siswa, kurikulum, lingkungan belajar dan sebagainya. Belajar merupakan hal yang kompleks yang dipandang dari dua subjek yaitu siswa dan guru. Dari segi siswa adalah belajar dialami dalam satu proses yaitu mental, dimana bahan belajarnya merupakan yang berada di lingkungan sekitarnya baik dari lingkungan sekolah maupun lingkungan rumahnya. Dari segi guru adalah belajar yang dimaksud merupakan belajar yang lebih mendalam dimana seorang guru mengenal anak, melihat psikologi, mengatur pembelajaran yang sesuai untuk anak didiknya, serta perancangan pembelajaran yang lain. Salah satu contoh bidang studi yang diajarkan di Sekolah Dasar untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan global dan teknologi informasi dimasa mendatang adalah Matematika. *Ice Breaking* merupakan suatu permainan atau kegiatan yang memiliki fungsi untuk mengubah suasana kekakuan dan kebosanan yang terjadi dalam suatu kelompok belajar. *Ice Breaking* bisa diberikan pada awal pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, atau diberikan disela-sela pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhan siswa saat belajar. Tujuan dari permainan *Ice Breaking* sendiri yaitu untuk melatih konsentrasi peserta didik, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mengemukakan pendapat yang membuat peserta didik mengekspresikan isi pikirannya dan memberikan rasa nyaman dan rileks dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pemberian *Ice Breaking* dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Minat belajar adalah sebuah sikap dalam pembelajaran, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu. Dengan adanya kegiatan ice breaker di saat pembelajaran maka siswa bisa membangun suasana belajar yang menyenangkan, serius tapi santai.

Beberapa kelebihan dari penggunaan *Ice Breaking* dalam pembelajaran yaitu seakan-akan membuat waktu yang dilalui siswa untuk belajar menjadi lebih singkat, membawa dampak pembelajaran, menjadikan suasana kelas lebih kompak dan menyatu. Sedangkan kekurangannya adalah penerapannya di sesuaikan dengan kondisi di tempat masing-masing. *Ice Breaking* bisa menjadi salah satu sarana alternatif dalam kesuksesan pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak jauh berbeda dari fenomena yang telah dijelaskan di atas, hal demikian juga terjadi di SD Negeri Yosorati 1 Sumberbaru. Setelah melakukan pengamatan dan wawancara kepada salah satu siswa kelas V di SD Negeri Yosorati 01. Bahwa dalam pembelajaran, guru masih kurang menerapkan penggunaan permainan *Ice Breaking* untuk meningkatkan semangat dan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga suasana kelas saat dalam proses pembelajaran terkesan monoton yang menyebabkan siswa menjadi jenuh dan bosan. Guru lebih condong menerangkan materi saja selama proses pembelajaran. Sehingga semangat dan konsentrasi siswa menurun ketika proses pembelajaran berlangsung lama. Hal tersebut menjadi penyebab sering terjadinya suasana kelas yang tidak kondusif.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif mementingkan adanya variabel-variabel sebagai obyek penelitian dan variabel-variabel tersebut harus didefinisikan dalam bentuk operasionalisasi variabel masing-masing. Dengan kata lain, penelitian ini dimulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta hasil yang diperoleh. Teknik Pengumpulan data menggunakan Observasi, Angket dan Dokumentasi. uji validasi dan reliabel untuk mengecek kevalidtan data angket, dan Analisis data menggunakan uji normalitas dan uji paired Sample T-Test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah didapatkan data yang dibutuhkan, peneliti akan mengujikan data tersebut dengan cara:

1. Uji Normalitas

Untuk memberikan kepastian data yang dimiliki normal atau tidak, sebaiknya digunakan uji normalitas. Karena belum tentu data yang lebih dari 30 bisa dipastikan berdistribusi normal, begitupun sebaliknya data yang jumlahnya kurang dari 30 belum tentu tidak berdistribusi normal, untuk itu perlu suatu pembuktian. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorof, yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas menggunakan bantuan aplikasi SPSS 24, didapatkan data sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardize d Residual
N		27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	8.74418583
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.106
	Positive	.106
	Negative	-.077
Test Statistic		.106
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh Nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,200 atau 0,2 dan $0,2 > 0,05$. Sesuai dengan pengambilan keputusan jika Nilai Sig.(2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka berdistribusi **normal**.

2. Uji *Paired Sample T-Test*

Setelah dilakukan uji normalitas pada data penelitian dan dinyatakan data berdistribusi normal. Maka selanjutnya bisa dilakukan Uji *Paired Sample T-Test*. Uji ini dilakukan dengan menggunakan bantuan Aplikasi SPSS 24, dan menghasilkan data sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

		Mea n	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	74.4	27	9.362	1.802
	Post Test	84.1	27	10.079	1.940

Pada output pertama, kita bisa melihat ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai Pre Test dan Post Test.

- 1) Untuk nilai Pre Test diperoleh rata-rata hasil belajar atau mean sebesar **74,44**. Sedangkan untuk nilai Post Test diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar **84,15**. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 27 orang siswa. Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada Pre Test sebesar **9,362** dan Post Test sebesar **10,079**. Terakhir adalah nilai Std. Error Mean untuk Pre Test sebesar **1,802** dan untuk Post Test sebesar **1,940**.
- 2) Nilai rata-rata hasil belajar pada **Pres Test 74,44 < Post Test 84,15**, maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara Pre Test dengan hasil Post Test. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka kita perlu menafsirkan hasil Uji *Paired Sample T-Test* yang terdapat pada tabel output “*Paired Sample T-Test*” berikut:

Paired Samples Correlations

Pair		N	Correlation	Sig.
1	Pre Test & Post Test	27	.497	.008

Berdasarkan output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlation) sebesar **0,497** dengan nilai signifikansi sebesar **0,008**. Karena nilai Sig. **0,008 > Probabilitas 0,05**, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel Pre Test dengan Variabel Post Test.

Paired Samples Test

Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
1	Pre Test - Post Test	-9.704	9.766	1.879	-13.567	-5.840	-5.163	26	.000

Penarikan Kesimpulan :

H₀ : Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test dengan Post Test yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri Yosorati 01

H_a : Ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test dengan Post Test yang artinya ada pengaruh penggunaan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri Yosorati 01

Pedoman pengambilan keputusan dalam Uji *Paired Sample T-Test*:

- 1) Jika Nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.
- 2) Sebaliknya, jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H₀ diterima dan H_a ditolak.

Dari tabel output "*Paired Sample T-Test*" di atas, diketahui Nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar 0,00 < 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test dengan Post Test yang artinya **Ada Pengaruh Penggunaan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri Yosorati 01**

Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan guru matematika kelas V dalam wawancara, beliau mengatakan bahwa adanya pengaruh yang cukup besar dengan penggunaan *Ice Breaking* terhadap minat belajar matematika di kelas V. Penggunaan *Ice Breaking* bisa membuat siswa lebih bersemangat dan menghilangkan rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut juga dibenarkan oleh salah satu siswa kelas V yang telah diwawancarai, bahwa penggunaan *Ice Breaking* yang digunakan guru dalam pelajaran matematika mampu membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

Breaking merupakan peralihan situasi dari yang membosankan membuat mengantuk, menjenuhkan, dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang lain yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.³ *Ice Breaking* merupakan sentuhan yang dapat digunakan untuk memecahkan kebekuan, kekalutan, kejemuhan dan kejenuhan suasana sehingga menjadi mencair dan suasana bisa kembali pada keadaan semula atau lebih kondusif. Jika dalam dunia pendidikan, maka besar kemungkinannya siswa kembali pada kondisi semangat, motivasi, gairah belajar, kejemuhan dan lain-lain.

3 Riya Susanah, *Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol II (2014), 2.

Ice Breaking membangun suasana belajar yang menarik, penuh semangat dan adanya perhatian. Dalam hal ini *Ice Breaking* bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Penggunaan *Ice Breaking* di sela-sela proses pembelajaran tentunya memiliki tujuan, antara lain:

- a. Terciptanya kondisi-kondisi yang equal (setara) antara sesama siswa dalam di dalam kelas.
- b. Menghilangkan sekasekat pembatas di antara siswa.
- c. Terciptanya kondisi yang dinamis di antara peserta.
- d. Menimbulkan kegairahan (motivasi) antara sesama siswa untuk melakukan aktivitas selama proses pembelajaran.
- e. Membangun kembali suasana belajar agar serius, santai, dan menyenangkan.

Ada beberapa manfaat melakukan aktifitas *Ice Breaking*, diantaranya adalah menghilangkan kebosanan, kejenuhan, kecemasan dan kelebihan karena bisa keluar sementara dari pembelajaran dengan melakukan sebuah aktivitas erak yang bebas dan ceria, manfaat lain dari penerapan *Ice Breaking* antara lain:

1. Melatih berfikir secara kreatif dan luas dari siswa.
2. Mengembangkan dan mengoptimalkan otak dan kreatifitas siswa.
3. Melatih siswa berinteraksi dalam kelompok dan bekerja sama dalam satu tim.
4. Melatih berfikir sistematis dan kreatif untuk memecahkan masalah.
5. Meningkatkan rasa percaya diri.
6. Melatih guru untuk menentukan strategi secara matang.
7. Melatih kreatifitas guru dengan bahan ajar yang terbatas.
8. Melatih konsentrasi, berani bertindak dan tidak takut salah.
9. Merekatkan hubungan antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa.

Dari beberapa manfaat *Ice Breaking* diatas, dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaking* dapat menjadi salah satu alternatif yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan bagi siswa. Terutama digunakan dalam pembelajaran matematika yang biasanya terkesan menjenuhkan.

Berdasarkan dari hasil analisis maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *Ice Breaking* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD Negeri Yosorati 01

Kesimpulan tersebut berdasarkan hasil uji statistik yang menunjukkan tabel output “*Paired Sample T-Test*”, diketahui Nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan yang dimaksud H_0 dan H_a disini adalah rumusan hipotesis yaitu sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test dengan Post Test yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri Yosorati 01
2. H_a : Ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre Test dengan Post Test yang artinya ada pengaruh penggunaan *Ice Breaking* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri Yosorati 01

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar Djamaluddin, Filsafat Pendidikan, Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, Vol I (Oktober 2019), 2.
- Tajuddin Noor, Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Wahana Karya Ilmiah Pendidikan, Vol III, 2.
- Riya Susannah, *Penerapan Permainan Penyegar (Ice Breaking) Dalam Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol II (2014), 2.
- Ahmad Fanani, *Ice Breaking Dalam Proses Belajar Mengajar*, Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Vol VI (Oktober 2010), 3.
- Moh. Fatih Luthfi, *Pembelajaran Menggairahkan Dengan Ice Breaking*, Jurnal Studi Islam, Vol I, (2014), 2-3.
- Siti Nurhasanah, *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol I (Agustus 2016), 3.
- Prof. I Gusti Ngurah Agung, Ph. D. *Manajemen Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, Jakarta : Rajawali Pers, 2011, hlm 190.
- Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, (2005), hlm 220.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta.

*Khurin'In Ratnasari
Mar'atus Sholihah
Dhevin Agus Puspita MQ*

Ratnasari, Khurin'In. *Statistik Pendidikan Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*.

Widi Winarni, Endang. 2018. *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Re&D*. (Jakarta : Bumi Aksara).