

PEMANFAATAN MEDIA 3D ASSEMBLR STUDIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS V SD

Diyah Wahyu Novianti¹⁾, Ana Fitrotun Nisa²⁾

¹⁾ SD Negeri Gambaran, Wonosobo, Jawa Tengah

^{1) 2)} Pendidikan Dasar Direktorat Pascasarjana Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

e-mail : diyahnovianti31@guru.sd.belajar.id

Abstract

This research aims to describe the use of 3D media using Assemblr Studio to improve science learning outcomes for elementary school students regarding the ear and its functions. This research was conducted using Classroom Action Research method. The location of this research was Elementary school of Gambaran, Kaliwiro district. Wonosobo regency. The research subject were all 27 students in class V of SD Negeri Gambaran, totalling 27 students. This research was carried out in two cycles. Each learning cycle uses a spiral model in which there are stages (1) Planning (2) Action (3) Observation (4) Reflection. Data collected was carried out using evaluation tests, observation sheets and documentation of students assessment results. The result of this Classroom Action Research obtained an average score of students in the pre-cycle namely 66,3 in the first cycle to 70,4 and in the second cycle to 77. Student who passed KKM (70) from 52% in the pre-cycle to 63% in the first cycle and became 81% in second cycle. Based on the results of this research, it can be concluded that the use of 3D media based assemblr studio can improve the learning outcomes of fifth grade student at State Elementary School. Overview of science and science learning, ear part and their function.

Keyword : 3D Media, Assemblr Studio, IPAS , Outcomes learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media 3D menggunakan assemblr studio untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa Sekolah Dasar materi bagian telinga dan fungsinya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Lokasi penelitian ini di SD Negeri Gambaran Kecamatan Kaliwiro Kabupaten Wonosobo, subyek penelitian adalah semua siswa kelas V SD Negeri Gambaran sebanyak 27 siswa. Penelitian ini dilakukandalam dua siklus. Setiap siklus pembelajaran menggunakan model spiral yang didalamnya terdapat tahapan (1) Perencanaan (2) Tindakan (3) Observasi (4) Refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes evaluasi, lembar observasi dan dokumentasi hasil penilaian siswa. Hasil penelitian Tindakan kelas ini memperoleh nilai rata-rata siswa pada pra siklus yaitu 66,3 pada siklus I menjadi 70,4 dan pada siklus II menjadi 77, siswa yang lolos KKM dari 52% pada pra siklus menjadi 63% di siklus I dan menjadi 81% di siklus II. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media 3D berbasis assemblr studio dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Gambaran pada pembelajaran IPAS materi bagian telinga dan fungsinya.

Kata kunci : Media 3D, Assemblr studio, IPAS, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan penting bagi kehidupan manusia. Dengan demikian setiap orang yang berada di wilayah Indonesia mempunyai hak untuk mendapat pelayanan pendidikan. Pendidikan dianggap penting karena dengan pendidikan nasib bangsa yang tertinggal bisa berubah menjadi negara maju. Pendidikan yang maju membuat bangsa menjadi maju. Perkembangan potensi manusia dapat diolah melalui kegiatan pendidikan yang biasanya diselenggarakan oleh pihak pemerintah maupun pihak swasta. Pendidikan bisa dikatakan sebagai sebuah proses kehidupan untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada individu untuk dapat hidup dan mampu melangsungkan kehidupan secara penuh sehingga menjadi individu yang berpendidikan, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor (Andari, 2022).

Di awal abad 21 ini guru atau tenaga pengajar harus siap dalam menghadapi era 4.0. Kesiapan tersebut ditunjukkan dari kemampuan guru untuk menggunakan ICT dalam pembelajaran. Kebutuhan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pembelajaran menggunakan media nyata atau konkret akan meningkatkan daya minat siswa dalam belajar, karena akan mempermudah siswa untuk memahami materi yang diajarkan (Dewi, 2020). Dengan adanya perkembangan teknologi diharapkan juga dapat berimbas baik pada dunia pendidikan, dengan adanya perkembangan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas oleh Nawawi dalam K. Brahim (2007) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di

sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Sudana & Wesnawa, 2017).

Hasil dari observasi yang telah dilaksanakan di kelas V SD Negeri Gambaran, ditemukan permasalahan yaitu hasil belajar IPAS siswa kelas V materi bagian telinga dan fungsinya rendah yakni hanya 13 siswa dari 27 siswa yang mencapai nilai KKM (70). Hal ini disebabkan karena minat belajar siswa yang kurang. Kurangnya minat belajar siswa diakibatkan dari pengaruh penggunaan media pembelajaran oleh guru. Selama ini guru lebih sering memanfaatkan media cetak saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan, ramai saat kegiatan pembelajaran dan tidak mendengarkan guru. Selain itu, guru hanya berfokus pada satu sumber yaitu buku cetak dari sekolah saja. Menurut Ki Hadjar Dewantara pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang sesuai dengan kodrat anak dan kodrat zaman, salah satu kodrat anak yaitu anak-anak yaitu belajar dengan sesuatu yang konkrit sedangkan kodrat zaman yaitu perkembangan teknologi oleh karena hal tersebut peneliti mencoba memperbaiki pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *model telinga 3D* dengan menggunakan *aplikasi assembler studio* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Manusia menginginkan penggunaan perangkat keras yang lebih alami sebagai tuntutan dari perkembangan teknologi komputer itu sendiri. Oleh karena itu lah muncul suatu teknologi bernama *Augmented*

Reality (AR) yang menggabungkan obyek 3D ke dalam dunia nyata supaya manusia dapat berinteraksi dengan komputer secara lebih alami. *Augmented Reality (AR)* merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi ataupun tiga dimensi kedalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. *Augmented Reality (AR)* lebih mengutamakan *reality* karena teknologi ini lebih dekat ke lingkungan nyata. *Augmented Reality (AR)* mengizinkan penggunaanya berinteraksi secara lebih real-time ke sistem. Teknologi *Augmented Reality (AR)* berkembang sangat cepat sehingga pengembangannya dapat diterapkan dalam segala bidang termasuk Pendidikan (Rusnandi et al., 2016).

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran yang sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi (Hasan et al., 2021).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer atau mobile (Sumardiyah et al., 2022; Rahman et al., 2017).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya, peneliti melaksanakan Penelitian dengan memanfaatkan model 3D berbasis aplikasi *asemblr studio* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas V SD Negeri Gambaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan

model 3D berbasis aplikasi *asemblr studio* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS materi Bagian-bagian telinga dan fungsinya.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang mengkajian tentang situasi sosial dengan maksud untuk meningkatkan kualitas tindakan di dalamnya. Seluruh prosesnya ditelaah, diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan pengaruh menciptakan hubungan yang diperlukan antara evaluasi diri dan perkembangan profesional (Wibawa, 2003).

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Gambaran Kecamatan Kaliwiro, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah Tahun Ajaran 2023-2024. Jumlah siswa kelas V sebanyak 27 siswa yaitu 18 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki.

Pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan dengan teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Kemudian hasil tes dianalisis secara kualitatif untuk pengambilan nilai rata-rata yang digunakan untuk mengetahui hasil pemanfaatan media *3D dengan aplikasi assembler studio* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS Materi Bagian dan Fungsi Telinga. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdapat empat tahapan, yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi (Aqib, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus merupakan tahap orientasi yaitu sebelum peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas. Kegiatan pra siklus ini dilakukan dengan tujuan untuk mendiagnosis pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS materi Bagian Telinga dan Fungsinya pada kelas V. Penelitian pra siklus dilaksanakan pada hari Jum'at, 15 September 2023. Berdasarkan refleksi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ditemukan beberapa kendala yang mempengaruhi hasil belajar

siswa pada mata pelajaran IPAS. Di antaranya, guru masih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, media yang di gunakan juga kurang inovatif sehingga siswa susah memahami materi yang bersifat abstrak. Guru lebih sering memanfaatkan media cetak berupa gambar saja saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sumber belajar yang di gunakan juga hanya sekedar buku cetak yang ada di sekolah. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang memaahami materi-materi yang bersifat abstrak sehingga hasil pembelajaran siswa rendah. Hal ini diperkuat dengan adanya dokumen data hasil penilaian harian IPAS. Data tersebut digunakan peneliti sebagai data awal (pra siklus). Data hasil Penilaian Harian siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS menunjukkan tingkat kelulusan siswa masih rendah. Masih banyak nilai siswa yang belum mencapai KKM (70). Hasil penilaian IPAS pra siklus kelas IVB reratanya adalah sebesar 66,3 . Siswa yang lulus KKM hanya 13 siswa dari 27 siswa. Yaitu hanya 48% yang mencapai KKM. Hasil ini tergolong sangat rendah, sehingga peneliti membuat perencanaan Penelitian Tindakan Kelas dengan memanfaatkan media 3D dengan aplikasi *assembler studio* sebagai media inovatif dalam pembelajaran IPAS materi Bagian dan Fungsi Telinga untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Siklus I

Setelah menganalisis data pra siklus peneliti melakukan perencanaan untuk melaksanakan perbaikan pada siklus I. Siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, 22 September 2023. Pada siklus I Peneliti melakukan pembelajaran menggunakan media 3D model telinga dengan aplikasi *assembler studio* model telinga ini bisa di akses dengan gadget guru. Melalui model 3D ini siswa lebih memahami dan dapat melihat bagian telinga dengan konkrit. Pada siklus I siswa juga terlihat antusias dengan pembelajaran. Pelaksanaan siklus I pembelajaran berjalan dengan baik, siswa mengikuti pembelajaran

dengan antusias saat guru menampilkan model telinga 3D siswa juga tampak memperhatikan penjelasan guru dengan baik, ada perbedaan dengan pra siklus siswa tampak bosan mendengarkan penjelasan guru dan pada saat tanya jawab siswa cenderung pasif. Pada akhir pembelajaran siklus I peneliti mengadakan test evaluasi. Hasil pembelajaran siklus I, terjadi peningkatan dari pra siklus yaitu nilai rata-rata yang didapatkan siswa adalah 74. Dari 27 siswa terdapat 17 siswa yang telah tuntas memenuhi KKM (70) dan 10 siswa belum tuntas. Siswa lebih memahami materi Bagian Telinga dan Fungsinya sehingga saat mengerjakan evaluasi siswa dapat menjawab dengan baik dibandingkan pada pra siklus. Pembelajaran pada siklus I belum dapat dikatakan berhasil karena meskipun hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat jika dibandingkan dengan data pra siklus Hasil pembelajaran belum mencapai indikasi keberhasilan dengan kriteria lebih dari atau sama dengan 80%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan dalam siklus II. Kekurangan pada siklus satu yaitu gadget yang digunakan hanya satu sehingga belum merata untuk siswa satu kelas. Pembelajaran masih berjalan dengan kurang kondusif karena anak ramai berebut ketika melihat model 3D bagian-bagian telinga.

3. Siklus II

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, 29 September 2023. Peneliti memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus I, pada siklus I peneliti hanya menampilkan model bagian telinga 3D berbasis *assembler studio* melalui gadget yang dimiliki peneliti saja sehingga siswa masih ramai berebut bergantian melihat model 3D bagian telinga tersebut. Sehingga pada siklus II peneliti membawa lebih banyak gadget dan siswa di bagi secara berkelompok, sehingga anak lebih leluasa dalam memperhatikan model telinga 3D dari aplikasi *assembler studio*. Pembelajaran pada siklus II pembelajaran

berjalan lebih kondusif karena siswa berkonsentrasi dengan gadget pada kelompok masing-masing. Setelah di adakan pembelajaran guru memberikan test evaluasi dan hasil belajar IPAS siswa kelas V pada pembelajaran siklus II menggunakan model 3D dengan aplikasi *assembler studio* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai-rata-rata siswa pada pembelajaran siklus II adalah 77, persentase siswa yang tuntas KKM yaitu 81% yakni dari 27 siswa terdapat 22 siswa telah tuntas memenuhi KKM (70) dan 5 siswa belum tuntas. Hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri gambaran pada pembelajaran menggunakan media pembelajaran model 3D menggunakan aplikasi *assembler studio* pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dibandingkan pada pra siklus yang tanpa menggunakan alat bantu media 3D . Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM yang ditetapkan telah meningkat. Hasil perbandingan penelitian tindakan kelas pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penelitian

Kriteria Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata IPAS	66,3	70,4	77
Persentase Tuntas	52%	63%	81%
Persentase Tidak Tuntas	48%	37%	19%

Perbandingan pada tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas yang dilakukan yaitu pada pra siklus siswa tuntas hanya mencapai 52%, siklus I meningkat menjadi 63%, siklus II meningkat menjadi 81%.

Penerapan model 3D melalui *assembler studio* berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Dari awal pra siklus siswa masih kurang memahami materi Bagian Telinga dan Fungsinya karena guru hanya mengajar dengan metode ceramah dan sumber dari buku cetak yang ada sehingga siswa kurang memahami materi yang bersifat abstrak, setelah perbaikan pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 dengan menggunakan model 3D pada aplikasi *assembler studio* siswa dapat memahami materi Bagian Telinga dan Fungsinya secara lebih nyata sehingga pemahaman siswa meningkat hal ini juga mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Siswa dapat belajar sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zamannya. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Padang et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran ini meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar karena sifat dari *Augmented Reality* yang menggabungkan dunia maya yang dapat meningkatkan imajinasi peserta dengan dunia nyata secara langsung. *Augmented Reality* bersifat interaktif yang membuat peserta didik untuk melihat keadaan secara nyata dan langsung serta dapat mengimajinasikan hasil proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik.

Hasil penelitian ini juga menguatkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati et al., (2022); Winarsih & Nisa (2023); Sutrisno & Nisa (2023); Elsola & Nisa (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa SD.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan pengolahan data dari penelitian yang telah dilakukan dan sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka diperoleh kesimpulan bahwa pemanfaatan media *3D menggunakan aplikasi assembler studio* pada pembelajaran IPAS materi Bagian Telinga dan Fungsinya di kelas V SD Negeri Gambaran mampu

meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

Saran untuk peneliti selanjutnya yang ingin memanfaatkan model 3D menggunakan aplikasi *assemblr studio* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran IPAS di SD untuk dapat mempersiapkan gadget dengan jumlah yang sesuai dengan jumlah siswa dalam kelas paling tidak dapat di gunakan untuk berkelompok sehingga suasana pembelajaran dapat berjalan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Andari, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LMS). *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 65–79.
- Aqib, Z. (2006). *Penelitian tindakan kelas untuk guru*.
- Dewi, R. K. (2020). Pemanfaatan Media 3 Dimensi Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 28–37.
- Elsola, D. A. N., & Nisa, A. F. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi menggunakan Media Monas Rumbel (Monopoli Nasionalisme dan Rumah Belajar) untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1). https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasUST/article/view/1099
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Padang, F. A. L., Ramlawati, R., & Yunus, S. R. (2022). Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 38–46.
- Rahmawati, D., Nisa, A., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rahman, A. Z., Hidayat, T. N., & Yanuttama, I. (2017). Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Semnasteknomedia Online*, 5(1), 4–6.
- Rusnandi, E., Sujadi, H., & Fauzyah, E. F. N. (2016). Implementasi augmented reality (ar) pada pengembangan media pembelajaran pemodelan bangun ruang 3D untuk siswa Sekolah Dasar. *INFOTECH Journal*, 1(2).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, T., & Nisa, A. F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA SD melalui Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual. *Prosiding seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1). https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasUST/article/view/1168
- Sudana, I. P. A., & Wesnawa, I. G. A. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 1–8.

Sunardiyah, M. A., Wibawa, S., & Nisa, A. F. (2022). Pemanfaatan Instagram sebagai Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar pada abad 21. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*. 1(1). 159-164.

Wibawa, B. (2003). Penelitian tindakan kelas. *Jakarta: Dirjen Dikdasmen*, 2572–2721.

Winarsih,. & Nisa, A. F. (2023) Paper aMode Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 1(1). https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_dikdasUST/article/view/1106