
TEACHER COMPETENCE ENHANCEMENT THROUGH USE OF INFORMATION TECHNOLOGY.

Gde Sastrawangsa¹, Ni Ketut Dewi Ari Jayanti², Ni Made Dewi Kansa Putri³

^{1,2} Faculty of Informatics and Computer, Institute of Technology and Business STIKOM Bali,

³ Faculty of Business and Vocational, Institute of Technology and Business STIKOM Bali,

e-Mail: sastrawangsa@stikom-bali.ac.id, daj@stikom-bali.ac.id, kansa@stikom-bali.ac.id

Abstract

During the COVID-19 pandemic, teaching and learning activities in Indonesia, from basic education to university levels, must be carried out online. The main problem experienced by teachers in online teaching and learning activities is the lack of mastery of technology by teachers. Based on this, it is necessary to conduct mentoring and training programs to improve the ability of teachers to use technology to support online teaching and learning activities. For this reason, in this community service activity, training has been carried out which aims to provide knowledge to teachers to improve teacher competence using information technology. The method of implementing activities is through counseling and training. Activities have been evaluated using a questionnaire, the results achieved are 90.77% of teachers can use information technology to support online teaching and learning activities.

Keywords: *Online Teaching and Learning, Information Technology, Training, Teacher Competence*

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI

Gde Sastrawangsa¹, Ni Ketut Dewi Ari Jayanti², Ni Made Dewi Kansa Putri³

^{1,2} Fakultas Informatika dan Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

³ Fakultas Bisnis dan Vokasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

e-Mail: sastrawangsa@stikom-bali.ac.id, daj@stikom-bali.ac.id, kansa@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi COVID-19 kegiatan belajar mengajar di Indonesia, mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi harus dilaksanakan secara daring. Permasalahan utama yang dialami oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar daring adalah kurangnya penguasaan teknologi oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, perlu dilakukan program pendampingan dan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru dalam menggunakan teknologi guna mendukung kegiatan belajar mengajar daring. Untuk itu, pada kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilakukan pelatihan yang bertujuan memberikan pengetahuan kepada guru-guru untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pemanfaatan teknologi informasi. Metode pelaksanaan kegiatan melalui penyuluhan dan pelatihan. Kegiatan telah dievaluasi dengan menggunakan kuesioner, hasil yang dicapai adalah 90.77% guru dapat menggunakan teknologi informasi dalam mendukung kegiatan belajar mengajar daring.

Kata kunci: Belajar Mengajar Daring, Teknologi Informasi, Pelatihan, Kompetensi Guru

PENDAHULUAN

Dalam tujuh bulan terakhir ini, Indonesia bahkan dunia menghadapi pandemi COVID-19. Peristiwa ini berdampak bagi kegiatan belajar mengajar di Indonesia, mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, yang menyebabkan seluruh kegiatan belajar mengajar harus dilaksanakan secara daring. Pemerintah pun melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merilis kebijakan terkait bantuan kuota internet kepada seluruh insan yang terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Namun demikian, seperti yang diungkap (Arsendy et al., 2020) tidak semua dapat menerima bantuan tersebut karena keterbatasan koneksi internet, hanya sekitar 40% masyarakat Indonesia yang memiliki akses internet, bahkan sebagian besar berada di perkotaan seperti ibu kota Jakarta.

Berbagai penelitian telah dilakukan terkait kegiatan belajar mengajar daring dimasa pandemi COVID-19 pada tingkat pendidikan dasar, dan permasalahan utama yang dialami oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar daring adalah kurangnya penguasaan teknologi oleh guru (Astini, 2020; Dewi, 2020; Setyorini, 2020). Permasalahan ini juga dihadapi oleh guru-guru pada Sekolah Dasar (SD) Adhi Mekar Indonesia, dan pengelola SD tersebut mengharapkan adanya program pendampingan dan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru dalam menggunakan teknologi guna mendukung kegiatan belajar mengajar daring. Berdasarkan hal tersebut SD Adhi Mekar Indonesia menjadi mitra dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali.

SD Adhi Mekar Indonesia berlokasi di Jalan Kusuma Bangsa II, Pemecutan Kaja, Denpasar, berjarak 6.7 Km dari kampus Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali ditempuh dalam jangka waktu kurang lebih 12 hingga 16 menit. Jumlah guru aktif pada SD ini sebanyak 22 guru dengan total jumlah siswa sebanyak 347 siswa. Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum K-13. Sarana dan prasarana

pendukung yang tersedia berupa ruang kelas sebanyak 16 kelas, 1 ruang laboratorium dan 1 ruang perpustakaan.

Selama masa pandemi, kegiatan belajar mengajar tidak sepenuhnya dilakukan secara daring. Pada tingkat kelas satu hingga kelas enam, kegiatan belajar mengajar diselingi dengan proses konvensional, dimana siswa bersama orang tuanya datang setiap hari jumat atau sabtu untuk mengambil dan menyerahkan tugas mingguan yang sudah dikerjakan siswa, mengambil berkas tugas baru untuk minggu berikutnya, serta melakukan diskusi dengan guru terkait kendala yang dihadapi siswa. Hal ini dilakukan mengingat siswa tingkat dasar membutuhkan pendampingan lebih banyak.

Kegiatan belajar mengajar daring dilakukan menggunakan media seperti *WhatsApp* dan *Zoom Meeting*. Kondisi pembelajaran saat ini adalah guru memberikan materi berupa file photo dan atau file dokumen melalui *WhatsApp*, sedangkan pada pertemuan awal menggunakan *Zoom Meeting* untuk pengenalan khususnya bagi siswa kelas satu. Selama ini guru-guru memiliki kendala dalam mempersiapkan konten atau materi pembelajaran di setiap proses pembelajaran. Bahkan, materi pembelajaran ada yang ditulis tangan dan diphoto untuk disebarakan melalui grup *WhatsApp*. Kemampuan guru dalam menggunakan gawai sudah cukup memadai, namun guru-guru belum memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk membuat konten pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi.

Kendala lain yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar secara daring adalah proses evaluasi pembelajaran. Sebagian besar guru belum mengetahui adanya media *online* yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Selama ini evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru SD Adhi Mekar Indonesia menggunakan media *WhatsApp* yaitu dengan mengirimkan soal berupa file photo atau file dokumen dan siswa mengirimkan kembali jawaban melalui media yang sama.

Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan pada SD Adhi Mekar Indonesia, maka dapat dirangkum dua permasalahan prioritas, yaitu:

1. Guru SD Adhi Mekar Indonesia memiliki keterbatasan pengetahuan dan kemampuan untuk membuat konten pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi.
2. Guru SD Adhi Mekar Indonesia memiliki keterbatasan pengetahuan dalam penggunaan media *online* yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi SD Adhi Mekar Indonesia, maka dapat diuraikan solusi yang dapat diberikan. Solusi dijabarkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Solusi Permasalahan

Permasalahan	Solusi
Keterbatasan pengetahuan dan kemampuan untuk membuat konten pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi.	1. Penyuluhan tentang teknologi pembelajaran. 2. Pelatihan pembuatan konten pembelajaran interaktif dengan memaksimalkan fitur-fitur <i>Ms. Power Point (shape animation dan stand alone player)</i>
Keterbatasan pengetahuan dalam penggunaan media <i>online</i> yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan evaluasi pembelajaran	3. Pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran menggunakan media <i>online</i> .

Berdasarkan uraian diatas, melalui program kemitraan masyarakat, tim pelaksana pengabdian melaksanakan kegiatan yaitu membantu SD Adhi Mekar Indonesia dalam memberikan pengetahuan kepada guru-guru yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pemanfaatan teknologi informasi.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan cara penyuluhan dan pelatihan. Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi untuk mengukur peningkatan pengetahuan guru-guru dalam memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana membuat konten pembelajaran interaktif dan memanfaatkan media *online* dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Terdapat 5 tahapan kegiatan pengabdian yang digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Kegiatan

1. Kegiatan tahap pertama yang dilakukan adalah sosialisasi kegiatan. Pada tahap ini pengurus menyampaikan seluruh rangkaian kegiatan sekaligus menyesuaikan jadwal kegiatan dengan mitra.
2. Kegiatan tahap kedua adalah memberikan penyuluhan mengenai teknologi pembelajaran. Pada kegiatan ini menghadirkan narasumber yang memiliki kepakaran dalam bidang teknologi pembelajaran.
3. Kegiatan tahap ketiga adalah memberikan pelatihan pembuatan konten pembelajaran interaktif dengan memaksimalkan fitur-fitur *Ms. Power Point (shape animation dan stand alone player)*.
4. Kegiatan tahap keempat adalah memberikan pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran menggunakan media *online* seperti *google form*.
5. Kegiatan tahap kelima merupakan tahap terakhir program pengabdian masyarakat, dimana pada tahap ini pengurus melakukan evaluasi terhadap keseluruhan kegiatan pengabdian.

Kegiatan dilaksanakan selama periode pengabdian masyarakat dan mekanisme pelaksanaan secara daring dan luring. Pelaksanaan secara luring tetap mematuhi protokol kesehatan Covid-19. Program kemitraan masyarakat ini dilaksanakan oleh 3 orang dosen dengan kepakaran :

1. Ketua pelaksana, memiliki kepakaran di bidang teknologi informasi. Pada kegiatan ini ketua pelaksana berperan dalam melaksanakan kegiatan:
 - a. Survei awal dan sosialisasi kegiatan program kemitraan masyarakat.

- b. Pendampingan kegiatan penyuluhan teknologi pembelajaran yang diisi oleh narasumber yang memiliki kepakaran dibidang teknologi pembelajaran.
 - c. Pelatihan pembuatan konten pembelajaran interaktif.
 - d. Verifikasi terhadap modul pelatihan.
 - e. Evaluasi kegiatan.
2. Anggota pelaksana 1, memiliki kepakaran di bidang sistem informasi. Pada kegiatan ini anggota pelaksana 1 berperan dalam melaksanakan kegiatan:
 - a. Survei awal dan sosialisasi kegiatan program kemitraan masyarakat.
 - b. Pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran menggunakan media *online*.
 - c. Verifikasi terhadap video tutorial pelatihan.
 - d. Evaluasi kegiatan.
3. Anggota pelaksana 2, memiliki kepakaran di bidang manajemen. Pada kegiatan ini anggota pelaksana 2 berperan dalam melaksanakan kegiatan:
 - a. Pendampingan pelatihan pembuatan konten pembelajaran interaktif.
 - b. Pendampingan Pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran menggunakan media *online*.
 - c. Evaluasi kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian internal skema Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan mulai bulan Nopember 2020. Seluruh tahapan kegiatan pengabdian telah dilaksanakan, mulai dari sosialisasi kegiatan, penyuluhan teknologi pembelajaran, pelatihan pembuatan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Ms. Powerpoint*, pelatihan pembuatan evaluasi pembelajaran menggunakan *google form* dan pada akhir kegiatan melakukan evaluasi.

1. Sosialisasi Kegiatan

Pada tahap sosialisasi kegiatan, tim pengusul diterima oleh Kepala Sekolah SD Adhi Mekar Indonesia, perwakilan dari Yayasan, serta guru-guru.

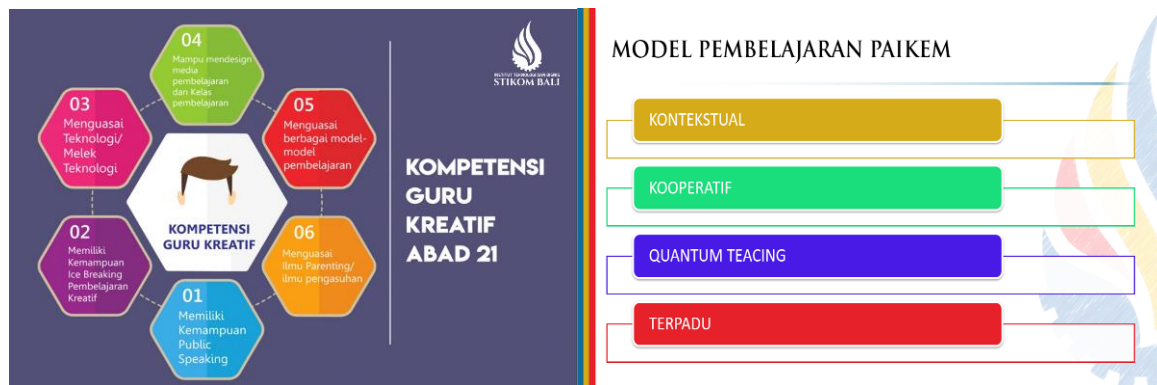


Gambar 2. Sosialisasi Kegiatan Pengabdian

Tim pengusul menyampaikan seluruh rangkaian kegiatan yang akan dilakukan. Pada kesempatan tersebut mitra menyambut baik seluruh rangkaian kegiatan yang akan dilakukan.

2. Penyuluhan Teknologi Pembelajaran

Pada kegiatan ini, tim melakukan penyuluhan terkait teknologi pembelajaran. Materi yang disampaikan pada pelatihan ini yaitu: inovasi pendidikan, media pembelajaran, teknologi pembelajaran, perspektif belajar, serta model-model pengembangan media dan teknologi pembelajaran. Menurut (Sutirna, 2018) inovasi pendidikan merupakan sebuah proses, produk dan ide baru dalam bidang pendidikan. Teknologi pembelajaran sendiri merupakan bagian dari teknologi pendidikan yang terdiri dari teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar (Pribadi, 2017; Yaumi, 2018). Beberapa materi yang disajikan dalam kegiatan penyuluhan seperti digambarkan pada

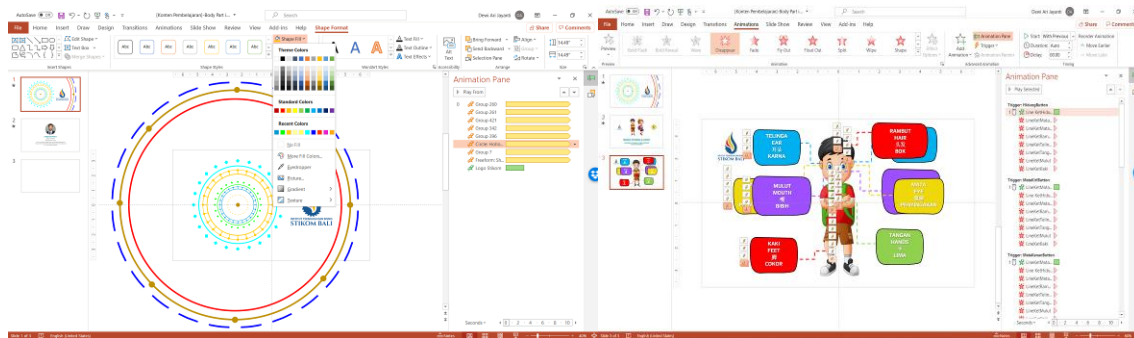


Gambar 3 Materi Penyuluhan Teknologi Pembelajaran

3. Pelatihan Pembuatan Konten Pembelajaran Interaktif

Kegiatan pelatihan pembuatan konten pembelajaran interaktif dilakukan dengan menggunakan salah satu contoh pembelajaran untuk siswa SD kelas 1. Topik konten yang diambil adalah pengenalan bagian-bagian tubuh manusia dalam 4 bahasa, yaitu: Bahasa Indonesia, Bahasa Bali, Bahasa Inggris dan Bahasa Mandarin, sesuai dengan Mata Pelajaran bahasa yang diajarkan di SD Adhi Mekar Indonesia. Konten dibuat menggunakan Ms PowerPoint. Ms PowerPoint dipilih karena guru-guru SD Adhi Mekar Indonesia sudah terbiasa menggunakan PowerPoint hanya sebatas untuk membuat slide presentasi, namun belum bisa memanfaatkan fitur-fitur tingkat lanjutnya. Microsoft powerpoint menawarkan berbagai macam fitur untuk membuat presentasi yang interaktif (Lambert, 2015). Konten yang disajikan akan lebih menarik dengan menambahkan animasi sehingga akan memudahkan audiens dalam memahami materi yang disajikan (Lowe, 2018).

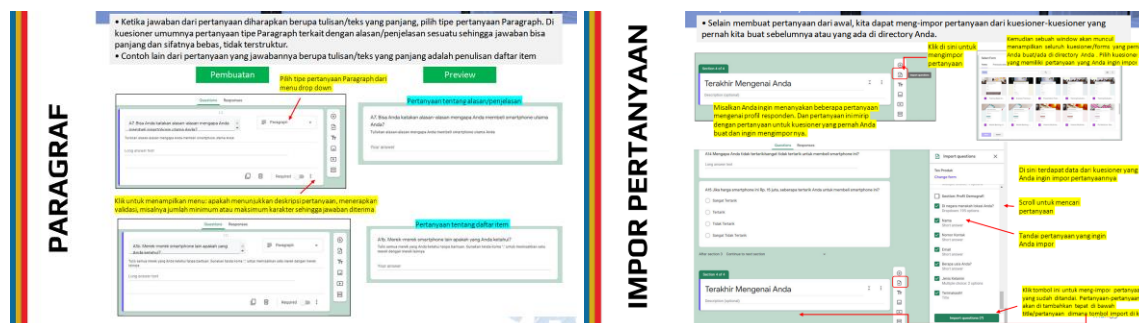
Fitur-fitur PowerPoint yang digunakan dalam pembuatan dan menjalankan konten tersebut diantaranya adalah: pembuatan dan penggabungan shape, transisi slide, animasi obyek serta pengaturannya, trigger animasi, dan PowerPoint Show, yaitu menjalankan file PowerPoint tanpa harus membuka aplikasi PowerPoint.



Gambar 4. Materi Pelatihan Pembuatan Konten Pembelajaran Interaktif

4. Pelatihan Pembuatan Evaluasi Pembelajaran menggunakan Media Online

Media online yang telah ditetapkan dalam kegiatan pembuatan evaluasi pembelajaran adalah *google form*. *Google form* merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mengirim survei, memberikan peserta didik kuis atau test, ataupun untuk mengumpulkan informasi dengan cara yang efisien (Basori, 2021; Santilli, 2018). Pada kegiatan pelatihan ini, materi yang diberikan kepada guru-guru adalah langkah-langkah teknis dan praktis bagaimana membuat evaluasi seperti kuis atau test pada *google form*.



Gambar 5 Materi Pelatihan Pembuatan Evaluasi Pembelajaran dengan Google Form

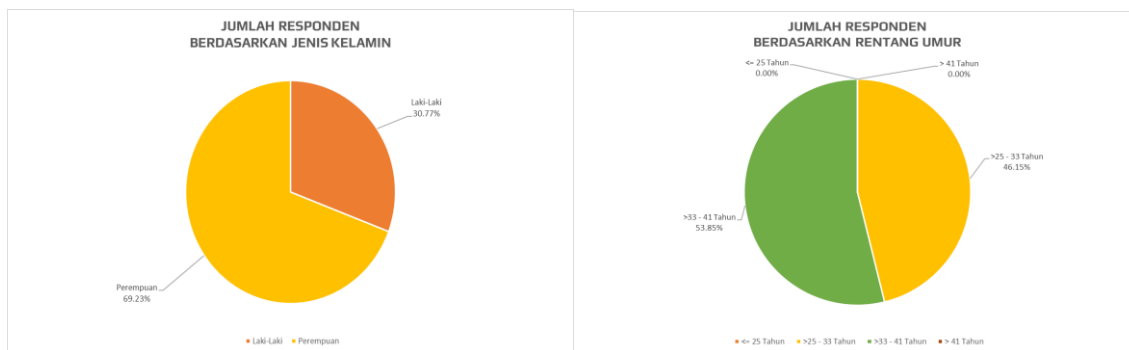
5. Evaluasi Kegiatan

Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilakukan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner melalui *google form*. Terdapat 5 aspek yang diukur pada tahap evaluasi ini, yaitu:

- Pemahaman peserta tentang konsep teknologi pembelajaran.
- Pemahaman peserta tentang alat untuk membuat konten pembelajaran interaktif.
- Kemampuan peserta menggunakan powerpoint untuk membuat konten pembelajaran interaktif.
- Pemahaman peserta dalam memanfaatkan media online untuk melakukan evaluasi pembelajaran.
- Kemampuan peserta menggunakan *google form* untuk membuat evaluasi pembelajaran.

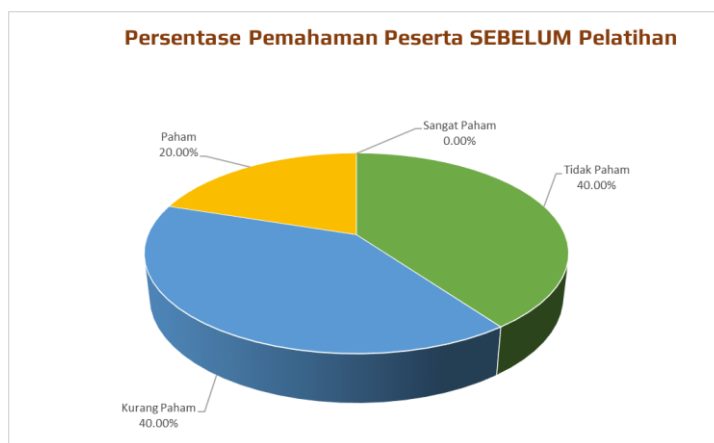
Pengisian kuesioner dilakukan sebelum kegiatan dan diakhir kegiatan pengabdian. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan peserta penyuluhan dan pelatihan. Jumlah responden sebanyak 13 responden yang terdiri dari guru-guru di SD AMI. Gambar 6 menunjukkan

demografi responden berdasarkan rentang usia dan jenis kelamin. Berdasarkan jenis kelamin sebanyak 69.23% responden adalah perempuan dan 30.77% responden adalah laki-laki. Berdasarkan rentang usia, responden terbagi menjadi 2 kelompok rentang usia, yaitu sebanyak 46.15% responden dengan rentang usia >25-33 tahun dan 53.85% responden dengan rentang usia >33-41 tahun.

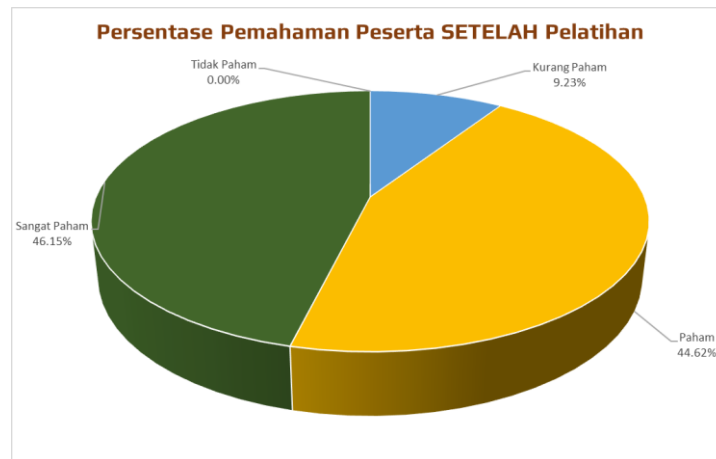


Gambar 6. Demografi Responden berdasarkan Jenis Kelamin dan Rentang Usia

Hasil pengolahan data kuesioner secara keseluruhan yang telah dilakukan sebelum kegiatan pengabdian diperoleh hasil sebanyak 40% peserta tidak paham, 40% kurang paham, 20% paham dan 0% sangat paham. Setelah dilakukan pelatihan, peserta diminta mengisi kembali kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman dan kemampuan peserta. Hasil pengolahan data kuesioner secara keseluruhan, diperoleh hasil 0% peserta tidak paham, 9.23% kurang paham, 44.62% paham dan 46.15% peserta sangat paham. Gambar 7 menunjukkan hasil evaluasi sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan dan Gambar 8 menunjukkan hasil evaluasi setelah kegiatan pengabdian dilaksanakan.



Gambar 7. Grafik Hasil PreTest Sebelum Kegiatan Pengabdian



Gambar 8. Grafik Hasil PreTest Sesudah Kegiatan Pengabdian

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Simpulan yang dapat diambil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah mitra pengabdian masyarakat yaitu SD Adhi Mekar Indonesia memperoleh peningkatan kompetensi terkait pengetahuan tentang teknologi pembelajaran, penggunaan teknologi informasi berupa *Ms. Powerpoint* untuk menghasilkan konten pembelajaran interaktif dan penggunaan media *online* berupa *google form* untuk membuat evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan kemampuan sebesar 70.77% bagi peserta pelatihan dimana hasil kuesioner menunjukkan bahwa 90.77% peserta memperoleh pemahaman tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan belajar mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali melalui Direktur Penelitian, Pengabdian kepada Masyarakat dan Perpustakaan yang telah mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini pada tahun 2020-2021 dengan nomor SK : 467/LPPM/WRI/ITBSTIKOM/XI/20.

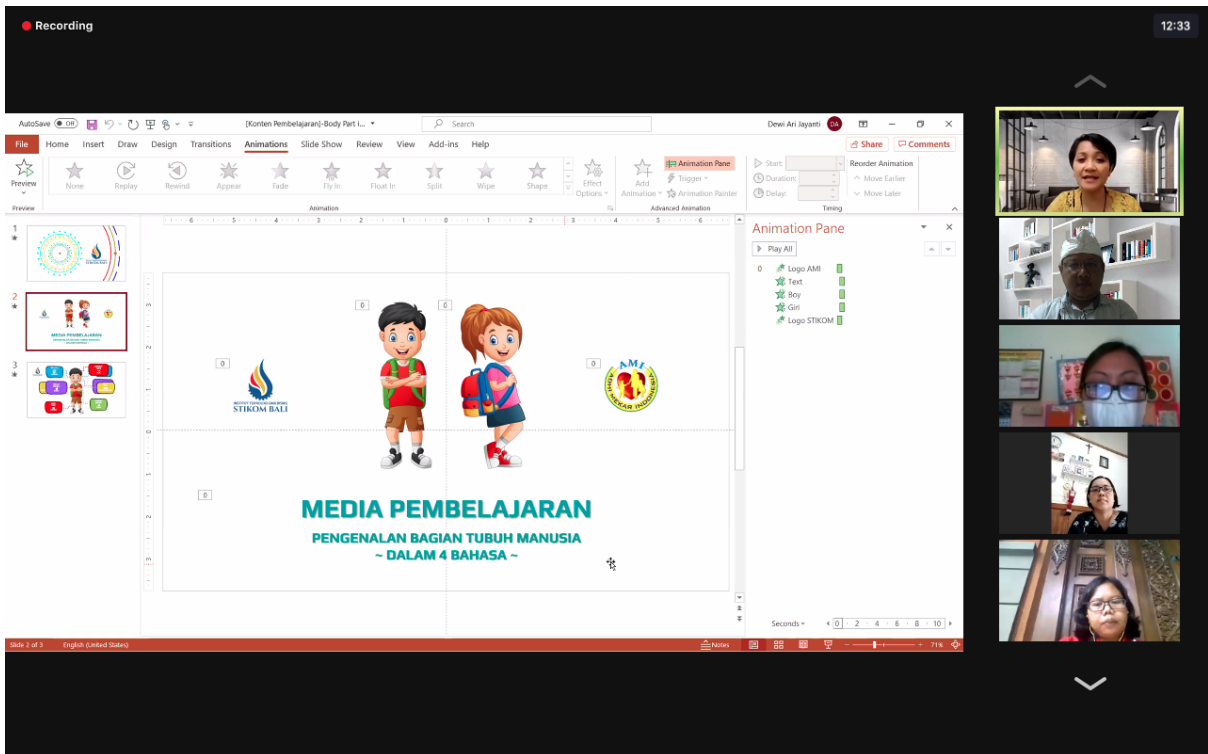
DAFTAR REFERENSI

- Arsendy, S., Gunawan, C. J., Rarasati, N., & Suryadarma, D. (2020). Teaching and Learning During School Closure : Lessons from Indonesia. *Iseas Yusof Ishak Institute*, 89, 1–11.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v11i2.194>
- Basori, I. S. (2021). *Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) di Era Digital dengan Google Suite*. Indrianto Setyo Basori.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>

- Lambert, J. (2015). *Microsoft PowerPoint 2016 Step by Step*. Microsoft Press.
- Lowe, D. (2018). *Power Point 2019*. John Wiley & Sons, Inc.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Prenada Media.
- Santilli, K. L. (2018). *Google Forms in the Classroom*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Setyorini. (2020). Pandemi Covid-19 Dan Online Learning : Apakah Berpengaruh Terhadap Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13? *Jiemar*, 01(Juni), 95–102.
- Sutirna, H. (2018). *Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*. Deepublish.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.

LAMPIRAN FOTO-FOTO KEGIATAN





This screenshot shows a Zoom meeting in progress. The main window displays a PowerPoint slide with a large, colorful circular logo for STIKOM BALI. The logo consists of concentric circles in shades of blue, green, and yellow, with a central flame-like icon. To the right of the logo is the text "INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS STIKOM BALI". An "Animation Pane" is visible on the right side of the slide, listing various animation groups such as "Group 280", "Group 291", "Group 421", "Group 342", "Group 396", "Circle 10000", "Group 1", "Freeform: Sh...", and "Logo Silikom". The Zoom interface includes a top bar with "Recording" and "You are viewing Ari Jayanti's screen", a top right corner with the time "11:57" and "View" options, and a bottom bar with "Unmute", "Stop Video", "Participants", "Chat", "Share Screen", "Record", "Reactions", and "Leave". A vertical stack of participant video thumbnails is on the right, showing Ari Jayanti, Gde Sastrawangsa, ketut parmini, Tiwuk Rusmiyati, and Ketut Suartini.

This screenshot shows a Zoom meeting in progress. The main window displays a PowerPoint slide titled "KOMPETENSI GURU KREATIF ABAD 21". The slide features a central graphic of a hand holding a pen, surrounded by six numbered competency points in colored hexagons: 01 (Memiliki Kemampuan Public Speaking), 02 (Memiliki Kemampuan Ice Breaking Pembelajaran Kreatif), 03 (Menguasai Teknologi/ Melek Teknologi), 04 (Mampu mendesign media pembelajaran dan Kelas pembelajaran), 05 (Menguasai berbagai model-model pembelajaran), and 06 (Menguasai ilmu Parenting/ ilmu pengasuhan). The STIKOM BALI logo is in the top right corner. The Zoom interface includes a top bar with "Recording" and "You are viewing Yulyantari's screen", a top right corner with the time "18:36" and "View" options, and a bottom bar with "Unmute", "Stop Video", "Participants", "Chat", "Share Screen", "Record", "Reactions", and "Leave". A vertical stack of participant video thumbnails is on the right, showing Yulyantari, Gde Sastrawangsa, eka wahyuni, reni suyasna, and Tride.

