

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS CERITA PENDEK SUNDA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 CIAWI KABUPATEN TASIKMALAYA

*The Effect of Canva Learning Media on the Ability to Write Sundanese Short Stories
of Grade XI Students of SMA Negeri 1 Ciawi, Tasikmalaya Regency*

Ridwan Sidiq^a, Nunuy Nurjanah^b, Chey Retty Isnendes^c

^{a,b,c}Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Kec. Sukasari

Kota Bandung, Indonesia

*Pos-el: ridwansidiq18@upi.edu^a, nunuy.nurjanah@upi.edu^b,
rettyisnendes@upi.edu^c

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran canva terhadap pembelajaran siswa dalam menulis cerita pendek sunda pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, Adapun desainnya menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya dengan menggunakan sampel satu kelas yaitu kelas XI.6. Penelitian ini menggunakan Teknik pengumpulan data berupa observasi. Adapun untuk hasil dari penelitian ini adalah: 1) Hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis cerita pendek sunda sebelum menerapkan media pembelajaran aplikasi canva yaitu rendah dengan rata-rata nilai 52,54; 2) Hasil belajar siswa pada kemampuan menulis cerita pendek sunda setelah penerapan media pembelajaran canva adalah bagus dengan nilai rata-rata 85,79 3) Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$, maka dari itu H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu Adanya pengaruh media pembelajaran aplikasi canva pada kemampuan menulis cerita pendek sunda karena adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam menulis cerita pendek sunda sebelum dan setelah menggunakan média pembelajaran aplikasi canva.

Kata-kata Kunci: Aplikasi Canva, Cerita Pendek Sunda, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this study is to determine the extent of the influence of Canva learning media on student learning in writing Sundanese short stories in class XI students of SMAN 1 Ciawi Tasikmalaya. This study uses an experimental method with a quantitative approach, employing the One Group Pretest-Posttest Design. It was conducted in SMAN 1 Ciawi, Tasikmalaya Regency, using a sample of one class, namely class XI.6. This research used observation as the data collection technique. The results of this study are: 1) The learning outcomes of students in the ability to write Sundanese short stories before applying the Canva learning media application were low with an average score of 52.54; 2) The learning outcomes of students in the ability to write Sundanese short stories after the application of Canva learning media were good, with an average score of 85.79; 3) Based on the hypothesis test, a sig. (2-tailed) value of $0.00 < 0.05$ was obtained, therefore H_a is accepted and H_0 is rejected. Therefore, there is an influence of the Canva learning media application on the ability to write Sundanese short stories due to a significant

difference between the student learning outcomes in writing Sundanese short stories before and after using the Canva learning media application.

Keywords: *Canva Application, Sundanese Short Story, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dan tidak terlepas dari kehidupan seseorang. Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 bahwa Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan juga negara. Dan juga dalam pasal 5 ayat 1 menyebutkan bahwa setiap warga negara mempunyai hak untuk menjalani Pendidikan yang bermutu. Dalam proses pembelajaran tak lepas dari yang namanya alat peraga atau disebut dengan media pembelajaran.

Munawarah (2022), menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih menarik dan cakup. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat dikenal siswa untuk mengetahui lebih lanjut. Media pembelajaran mempunyai fungsi untuk memudahkan dalam menyampaikan, menerima pesan dan juga dapat meningkatkan pengetahuan (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Dalam era digital atau disebut dengan era 4.0, pendidik bukan hanya mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi dapat menggunakan media pembelajaran yang modern juga (Muthoharoh, 2019). Ada beberapa pengaruh media dalam komunikasi menurut Hasan dkk. (2021), diantaranya (1) proses pembelajaran bisa lebih menarik; (2) penyampaian pembelajaran menjadi lebih standar; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; (5) lamanya waktu yang dibutuhkan untuk belajar bisa dipersingkat; (6) menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap apa yang dipelajari; (7) proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun diinginkan atau dibutuhkan; dan (8) peran pendidik bisa berubah ke arah yang lebih positif.

Menulis cerita pendek merupakan proses kreatif yang melahirkan pemikiran dan rasa secara ekspresif dan apresiatif (Wiyanto dalam Sianturi, 2012). Berdasarkan wawancara dengan guru SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya, pembelajaran menulis menjadi salah satu pembelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Masalah yang dihadapi salah satunya adalah siswa kesulitan dalam menentukan ide serta menentukan bagaimana menulis carita pendek yang baik.

Selain itu, siswa masih menghadapi keterbatasan dalam memperhatikan struktur carita pendek dan kaidah kebahasaannya. Selain masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa, masalah lain dalam menulis cerita pendek adalah dalam kegiatan pembelajaran. Cara guru dalam menyampaikan pembelajaran masih dianggap monoton. Harus ada inovasi atau media yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus bisa meningkatkan minat siswa dan mengkondisikan kelasnya supaya terhindar dari anggapan bahwa menulis cerita pendek merupakan hal yang sulit. Kelas yang tidak monoton menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi diminati oleh siswa. Guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih membangun keaktifan serta minat siswa dalam belajar. Cara guru dalam mengajar juga harus membangun motivasi siswa karena dapat mempengaruhi siswa dalam kegiatan belajar (Suyatmi, 2012).

Motivasi dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa (Nurkiyat & Hajmy, 2013). Dalam penelitian ini peneliti mencoba menggunakan media aplikasi canva dalam pembelajaran carpon, lebih jelasnya peneliti mengambil judul penelitian yaitu “Pengaruh aplikasi *Canva* terhadap kemampuan menulis cerita pendek sunda siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya”

LANDASAN TEORI

Aplikasi *Canva* merupakan suatu media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Sunda secara online yang bisa digunakan untuk membuat bahan presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dll. Adapun kelebihan dari aplikasi *Canva* yaitu: 1) memiliki beragam desain yang menarik; 2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; 3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; 4) dalam mendesain tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui hp. (Tanjung & Faiza, 2019). Diambil dari web canva, aplikasi canva mempunyai fitur atau manfaat untuk pendidikan, menjelaskan bahwa *Canva* merupakan alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk guru dan siswa. Suatu pengembangan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, yang menjadikan pembelajaran visual dan komunikasi menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Dalam dunia pembelajaran tidak terlepas dari empat aspek kemampuan, yaitu mendengarkan, bercerita, membaca, dan menulis. Tarigan, 2013 hal.22 menyebutkan bahwa *Nulis nya éta hiji kagiatan nurunkeun lambang-lambang grafik anu ngagambarkeun basa hiji jalma, nepi ka jalma lian bisa nyangkem éta basa tina gambaran grafik tadi*. Dalam Kamus Umum Basa Sunda, LBSS (2015) dijelaskan bahwa *tulis atawa nulis nya éta nyieun aksara atawa angka dina kertas, jsté ku parantina*.

Kegiatan menulis merupakan kegiatan yang tinggi, kegiatan menulis disebut juga kemampuan mengungkapkan kata dalam bentuk tulisan, jadi kegiatan menulis tidak hanya menuangkan isi hati, pikiran dalam bentuk tulis, tapi juga menuangkan kata-kata dalam bentuk tulisan, dalam hal ini sudah termasuk kegiatan menulis/mengarang (Aeni & Lestari, 2018). Menurut M.A Salmun (1957) menyatakan bahwa *Ngarang mangrupa hiji hal ngaréka carita. Diatur susunanna, dibébérés paréréanana, disisieup éntep-seuruehna, diperenahkeun selang-surupna. Maksudna supaya carita téh ulah pabaliut, ulah matak lieur anu maca atawa anu ngabandunganana*.

Dalam Kurikulum Merdeka jenjang SMA/SMK/MA dijelaskan bahwa salah satu pembelajaran menulis adalah menulis cerita pendek. Kemampuan yang harus dicapai siswa sesuai dengan alur tujuan pembelajaran yaitu kemampuan menulis cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan. Struktur yang harus ada dalam cerita pendek adalah unsur intrinsik dan ekstrinsik carita pendek (Sandiana et al., 2024). Sedangkan kaidah kebahasaan terdiri atas, diksi, idiom, ejaan dan tanda baca, paragraf yang padu, kesesuaian antara tema dan isi cerita, serta kalimat langsung dan tidak langsung (Suhartina, 2018). Menurut Putra (2013) bahwa cerita pendek adalah salah satu genre sastra yang menggunakan bahasa tulis. Menulis carita pendek harus banyak menggunakan daya khayal yang tinggi karena carita pendek itu sendiri termasuk karya fiksi prosa.

METODE PENELITIAN

Dalam merancang sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran Canva terhadap kemampuan menulis cerita pendek Sunda, peneliti dapat memilih untuk menggunakan metode kuasi-eksperimen. Menurut Hastjarjo, 2019 bahwa kuasi-eksperimen merupakan satu eksperimen yang penempatan unit terkecil eksperimen ke dalam kelompok eksperimen dan control tidak dilakukan dengan acak (nonrandom assignment) contohnya individu misalnya kelas, sekolah dll. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelas XI.6 dengan jumlah 36 siswa.

Data kemampuan menulis cerita pendek Sunda dapat dikumpulkan melalui tes menulis yang dirancang secara khusus untuk penelitian ini. Tes ini dilaksanakan sebelum (pretest) dan setelah (posttest) implementasi media pembelajaran Canva di kelas eksperimen. Penggunaan pretest dan posttest memungkinkan peneliti untuk menilai perubahan kemampuan menulis cerita pendek Sunda sebagai akibat dari intervensi.

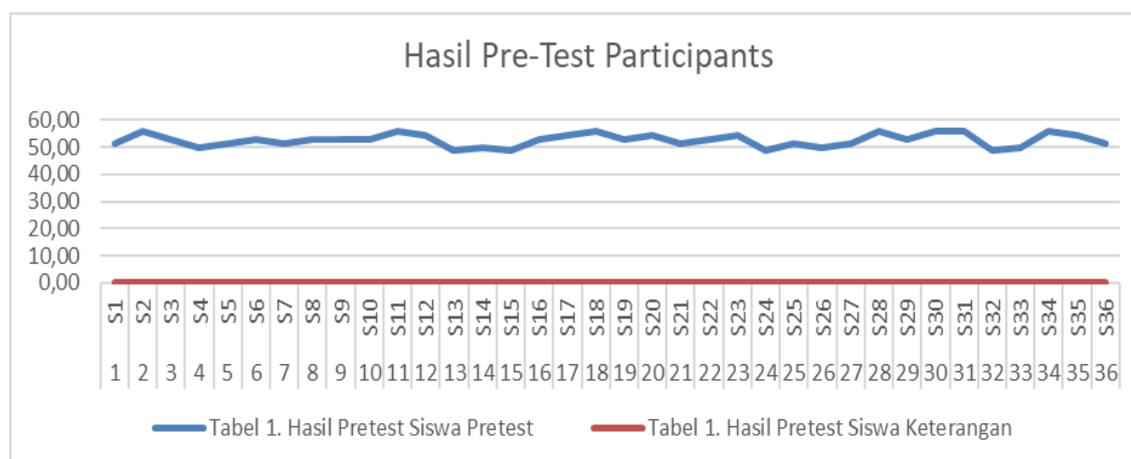
Analisis data dapat dilakukan menggunakan uji statistik untuk membandingkan perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest di kelas sampel tersebut. Uji t independen adalah pilihan umum untuk jenis analisis ini, karena dapat menentukan apakah perbedaan rata-rata antara dua variabel adalah statistik signifikan (Field, 2013). Adapun kriteria penilaian menurut Arikunto (2007) bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Karangan

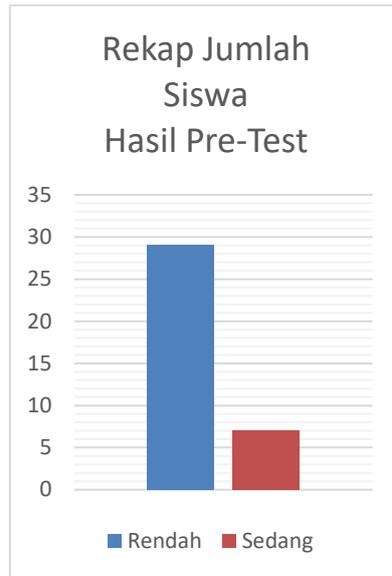
Angka 100	Keterangan
80-100	sangat bagus
66-79	bagus
56-65	sedang
40-55	rendah
30-39	sangat rendah

PEMBAHASAN

Dari hasil analisis pengaruh media pembelajaran canva terhadap kemampuan menulis cerita pendek sunda yang terdiri dari 36 siswa, bisa dilihat di bawah ini.

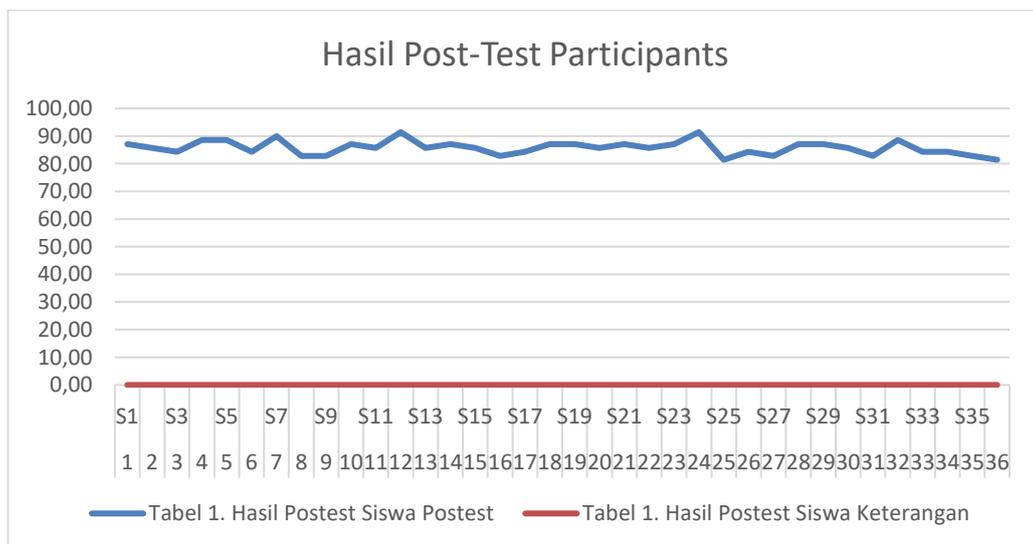


Gambar 1 Hasil Pre Test Partisipan



Gambar 2 Rekap Jumlah Siswa Hasil Pre-Test

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa kategori hasil belajar siswa pada kemampuan menulis cerita pendek sunda sebelum menerapkan aplikasi canva masih sangat jauh dari KKM 75 dengan kategori sedang yaitu hanya 7 orang, dan untuk kategori rendah ada 29 orang. Pada pertemuan ke-2 terdapat tindakan yang berbeda yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran menulis cerita pendek sunda, yaitu guru memberikan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran aplikasi canva dalam proses belajarnya. Pada tahap akhir dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui bahwa ada atau tidak adanya pengaruh hasil belajar siswa terhadap kemampuan menulis cerita pendek sunda setelah diterapkan media pembelajaran aplikasi canva. Hasil *posttest* dapat terlihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3 Hasil Post-Test Partisipan



Gambar 4 Rekap Jumlah Siswa Hasil Post-Test

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui bahwa kategori hasil belajar siswa pada kemampuan menulis cerita pendek sunda sesudah menerapkan aplikasi canva hasilnya di atas KKM 75 dengan kategori sangat bagus sebanyak 36 siswa. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kemampuan menulis cerita pendek sunda sebelum dan sesudah menerapkan media pembelajaran aplikasi canva dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa dalam Kemampuan Cerita Pendek Sunda

		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	52.5403	.38219
	95% Lower Bound	51.7644	
	Confidence Upper Bound	53.3162	
	Interval for Mean		
	5% Trimmed Mean	52.5848	
	Median	52.8600	
	Variance	5.259	
	Std. Deviation	2.29316	
	Minimum	48.57	
	Maximum	55.71	
	Range	7.14	
	Interquartile Range	2.86	
	Skewness	-.189	.393
	Kurtosis	-.915	.768

Posttest	Mean		85.7933	.42164
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	84.9374	
		Upper Bound	86.6493	
	5% Trimmed Mean		85.7226	
	Median		85.7100	
	Variance		6.400	
	Std. Deviation		2.52984	
	Minimum		81.43	
	Maximum		91.43	
	Range		10.00	
	Interquartile Range		2.85	
	Skewness		.338	.393
	Kurtosis		-.179	.768

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata hasil belajar siswa terhadap kemampuan menulis cerita pendek sunda sebelum menerapkan media pembelajaran aplikasi canva 52,54 dengan skor tertinggi 55,71 dan skor terendah 48,57 dengan standar deviasi 2,293, varian 5,259 dan range 7,14. Sedangkan rata-rata nilai belajar siswa pada kemampuan menulis cerita pendek sunda sesudah menerapkan media pembelajaran aplikasi canva 85,79 dengan skor tertinggi 91,43 dan skor terendah 81,43 dengan standar deviasi 2,529, varian 6.400 dan range 10.00.

Untuk melihat uji normalitas antara pretest dan posttest bisa dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.920	36	.012
Posttest	.951	36	.114

Bisa dilihat dari uji linearitas pretest yaitu signifikasinya 0,012 artinya bahwa hasilnya itu normal karena lebih besar 0,05, dan uji linearitas posttest yaitu signifikasinya 0,114 artinya signifikan, maka dari hasil analisis itu menunjukkan bahwa baik data pretest maupun data posttest signifikan atau normal. Untuk melihat data statistiknya bisa dilihat di bawah ini.

Tabel 4 Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	52.5403	36	2.29316	.38219
Posttest	85.7933	36	2.52984	.42164

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa dari sampel 36 siswa terlihat rata-rata nilai pretest yaitu 52.54 dan rata rata nilai posttest yaitu 85.79 artinya bahwa ada perubahan yang signifikan antara hasil sebelum dan hasil sesudah diberikan pembelajaran aplikasi canva. Untuk melihat secara detail pengaruhnya atau nilai signifikasinya bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5 Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Paired Sample 1 Pretest – Posttest	-33.25306	3.71808	.61968	-34.51107	-31.99504	-53.662	35	.000

Pada tabel di atas terlihat bahwa selisih rata-rata nilai pretest dan nilai posttest yaitu 33,25, dan selisih nilai terendah dari pretest ke posttest yaitu 34,51 dan nilai tertinggi dari pretest ke posttest yaitu 31,99. Dan selanjutnya melihat signifikasinya bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,00, artinya nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu jika H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dengan posttest, bisa disebut juga bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi canva terhadap pembelajaran menulis cerita pendek sunda.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian di atas bisa disimpulkan diantaranya: 1) Hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis cerita pendek sunda sebelum menerapkan media pembelajaran aplikasi canva yaitu rendah dengan rata-rata nilai 52,54; 2) Hasil belajar siswa pada kemampuan menulis cerita pendek sunda setelah penerapan media pembelajaran canva adalah bagus dengan nilai rata-rata 85,79 3) Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,00 < 0,05$, maka dari itu H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, adanya pengaruh media pembelajaran aplikasi canva pada kemampuan menulis cerita pendek sunda karena adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam menulis cerita pendek sunda sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan Metode Mengikat Makna dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Sematik*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX>
- Arikunto, Suharsimi. (2007a). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., . . . P, M. I. (2021). Media Pembelajaran. In M. Hasan, Milawati, Darodjat, T. K. Harahap, T. Tahrir, A. M. Anwari, . . . M. I. P, & F. Sukmawati (Ed.), *Media Pembelajaran* (p. 5). Klaten, Jawa Tengah: Tahta Media Group
- Hastjarjo, T.A (2019) Rancangan Eksperimen - Kuasi. <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/38619/pdf>

- Lembaga Basa jeung Sastra Sunda. (2015). Kamus Umum Basa Sunda Lembaga Basa jeung Sastra Sunda. Bandung: Tarate.
- Miftakhul Muthoharoh. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Munawarah, Z., Bukhari, & Fitri, A. (2022). Pemanfaatan Media Belajar oleh Guru Dalam Pembelajaran di SD Negeri 1 Mata IE Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(3), 9-25
- Sandiana, D., Isnendes, R., & Haerudin, D. (2024). Analisis Struktur dan Nilai Budaya Cerita Rakyat di Sekitar Waduk Jatigede Sumedang. *JALADRI: Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda*, 10(1), 29–41. <https://doi.org/10.33222/jaladri.v10i1.3757>
- Suhartina. (2018). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi: Terampil Berbahasa Melalui Pembelajaran Berbasis Teks*. <http://repository.iainpare.ac.id/2027/>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Nurkiyat, & Maridjo Abdul Hajmy, C. S. (2013). Peningkatan Motivasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Dengan Menggunakan Media Gambar Dan Benda Asli Pada Siswa Tunarungu Kelas I. Untan, 2. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/912>
- Putra, D. P. (2013). Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X 1 Sma Negeri 1 Melaya Ditinjau Dari Unsur Intrinsik. 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS/article/view/1181>
- Salmun, M.A. (1957). *Kandaga Kasusastraan*. Bandung: Ganaco
- Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Boston, MA: Houghton Mifflin.
- Sianturi, H. S. (2012). Metode Latihan Terbimbing Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen. *Basastra*, 1. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/basastra/article/view/196>
- Suyatmi. (2012). Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/1885/pdf>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 80-81
- Tarigan, Henry G (2013b). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.