

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbantuan Google Sites Konsep Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari - hari

Oktaviani Adhi Suciptaningsih⁽¹⁾, Mirayanti⁽²⁾, Surayanah⁽³⁾

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang, Indonesia

Email: ¹ oktaviani.suciptaningsih.pasca@um.ac.id,

² mirayanti.2321038@students.um.ac.id , ³ surayanah.fip@um.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* elemen penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D), metode dalam penelitian ini menghasilkan produk dan menguji tingkat keefektifan produk. Langkah yang digunakan yaitu *Analysis, Design, Development, dan Evaluation*. Penelitian ini hanya terbatas pada rancangan pengembangan produk dan validasi secara internal kepada validator ahli dan belum sampai pada tahap uji coba. Data yang dihimpun dan digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif deskriptif berdasarkan hasil validasi ahli melalui kuisisioner yang diberikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket atau kuisisioner penilaian validator ahli guna mengetahui kelayakan dari produk pengembangan e-book interaktif berbasis *heyzine* ini. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil prosentase validasi dari ahli materi 1 sebesar 87,4 % dan ahli materi 2 sebesar 90,1%. Hasil prosentase ahli media 1 sebesar 89,4% dan ahli media 2 sebesar 89,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* layak digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* elemen menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari disajikan dengan sangat menarik melalui fitur yang komplit sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II SD.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-07-2024

Disetujui pada : 15-07-2024

Dipublikasikan pada : 31-07-2024

Kata Kunci:

Interaktif, Google Sites, Pancasila

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i3.1003

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pengetahuan agar mampu menghadapi kehidupan yang mendatang. Pendidikan juga merupakan proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, tingkah laku sekelompok orang (Tanjung & Silalahi, 2022). Salah satu sarana yang dapat digunakan untuk mendapatkan pendidikan tersebut bisa dilakukan dengan cara bersekolah. Peran sekolah pada abad ke 21, menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan maupun masyarakat. Komponen sekolah yang memiliki peran sebagai ujung tombak pendidikan, yaitu guru. Guru perlu dipersiapkan untuk meningkatkan kualitas kompetensi dirinya yang didukung teknologi, sehingga terjadi peningkatan mutu pendidikan (Musafa et.al 2018). Kualitas pendidikan bergantung dari proses pembelajaran yang terjadi antara guru dan murid secara efektif. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi antara guru dan siswanya. Sedangkan tugas utama seorang siswa adalah belajar dari apa yang dilihat, didengar, dan dilakukan oleh siswa maupun guru. Keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut pembelajaran. Untuk memperoleh proses pembelajaran yang menarik, seorang guru harus mampu menciptakan inovasi-inovasi terbaru untuk meningkatkan minat belajar dari siswanya serta tercapainya dari sebuah tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satunya dapat dipengaruhi oleh bahan ajar yang digunakan.

Bahan ajar yang dibutuhkan di abad 4.0 ini merupakan bahan ajar berbasis teknologi. Siswa membutuhkan bahan ajar yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, karena siswa dapat belajar secara lebih efektif dan efisien. Guru sudah mahir dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi, hanya saja memakan waktu dalam menciptakan bahan pembelajaran, sehingga jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang tidak memakan waktu lama dalam pembuatannya serta efektif dapat digunakan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites*. *Google sites* merupakan layanan yang tersedia di google sebagai tools dan dapat dimanfaatkan untuk membuat website. *Google sites* ini mudah dikelola oleh pengguna awam. Fitur *google sites* dapat memudahkan guru untuk menambahkan berkas file lampiran serta informasi *google* lainnya (Sari, 2022)

Materi yang dibahas dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah mata pelajaran PPKn materi menerapkan nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari – hari. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh guru PPKn di UPT SD Negeri 2 Mangunan 02 ditemukan beberapa permasalahan (1) guru hanya menggunakan youtube sebagai bahan ajar penyampaian materi dalam proses pembelajaran, kelemahan dari youtube adalah tidak dapat menyimpan materi, (2) guru kelas belum pernah menggunakan media berbantuan *google sites* dalam pembelajaran, (3) nilai rata-rata siswa dibawah KKM pada mata pelajaran PPKn hal itu dikarenakan peserta didik belum bisa dan masih tertukar dalam menerapkan nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari – hari, dikarenakan minim pemahaman terhadap materi menerapkan Pancasila dalam kehidupan sehari – hari. Berdasarkan pemaparan diatas peneliti mengembangkan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* konsep penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari – hari.

Manfaat dari penelitian pengembangan media ajar interaktif berbantuan *google sites* konsep mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari – hari antara lain : (1) manfaat teoritisnya dapat dijadikan sebagai acuan dalam dunia pendidikan khususnya sebagai bahan ajar yang membantu guru PPKn pada proses pembelajaran khususnya materi Penerapan nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. (2), manfaat praktisnya bagi guru adalah membantu mempermudah guru dalam mengajarkan siswa berfikir secara analisis dan belajar mengevaluasi, manfaat praktisnya bagi peserta didik untuk mempermudah siswa dalam kegiatan belajar dan memahami materi menerapkan nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, manfaat praktis bagi sekolah adalah sebagai tambahan bahan ajar yang dapat digunakan, manfaat bagi peneliti lain diharapkan mampu digunakan sebagai referensi penelitian lain.

Tujuan penelitian pengembangan media interaktif berbantuan *google sites* konsep penerapan nilai- nilai Pancasila dalam kehidupan sehari- hari ini antara lain (1) menghasilkan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* konsep penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari – hari (2) mengembangkan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* konsep penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang valid, praktis dan efektif.

Penelitian pengembangan bahan ajar berbantuan *google sites* konsep penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dibatasi pervalidasi belum sampai pada ahli pengguna atau siswa, hanya sampai ahli media dan ahli materi.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) oleh Richey & Klein, metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan produk dan menguji tingkat keefektifan produk tersebut. (Richey and Klein 2014) menyebutkan bahwa metode penelitian pengembangan merupakan studi yang tersusun dengan sistematis berkaitan dengan proses perancangan, pengembangan dan penilaian yang bertujuan membangun dasar empiris guna menciptakan sebuah produk instruksional

dan instruksional, model dan sebuah alat baru. Dalam penelitian ini Langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan model *Product & Tool Research* dengan tipe *Tool Development & Use* karena dalam penelitian ini dilakukan pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites*



(Marpaung, Abizar, and Nurhaji 2021)

Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan Richey & Kley

Penelitian ini hanya terbatas pada rancangan pengembangan produk dan validasi secara internal kepada validator ahli dan belum sampai pada tahap uji coba produk kepada siswa. Adapun langkah yang digunakan dalam pengembangan ini sebagai berikut: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan informasi, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) desain teruji (Meyriana, Syafri, and Asiyah 2021).

Data yang dihimpun dan digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif deskriptif berdasarkan hasil validasi ahli melalui kuisisioner yang diberikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan angket atau kuisisioner penilaian validator ahli guna mengetahui kelayakan dari produk pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* ini. Analisis data melalui instrumen angket oleh validator dianalisis secara kualitatif deskriptif untuk merevisi pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* elemen penerapan nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari – hari. Data kualitatif diperoleh dari isian kuisisioner, masukan, saran, dan kritik atas produk oleh validator ahli.

HASIL dan PEMBAHASAN

Bagian ini Pada pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar interaktif berbantuan *google sites*. Tahapan pengembangan bahan ajar interaktif ini terdiri dari tiga tahap yaitu desain, produksim dan evaluasi.

1. *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan merupakan tahapan yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tahapan perencanaan ini akan merupakan tahapan awal dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* ini, dimulai dari mengidentifikasi dan menganalisis elemen-elemen dari bahan ajar interaktif ini. Berikut ini adalah identifikasi dari kebutuhan untuk membuat bahan ajar interaktif berbantuan *google sites*.

a. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif

- 1) Analisis Kebutuhan Fungsional, pada tahapan analisis ini akan diidentifikasi aspek dan elemen apa saja yang disajikan bahan ajar interaktif berbantuan yang akan dikembangkan. Elemen yang diidentifikasi sebagai kebutuhan fungsional dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* ini antara lain penyajian menu yang ada pada bahan ajar interaktif seperti menu video dan materi pembelajaran. Penyusunan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* ini berdasarkan Capaian dari elemen Undang-undang Negara Republik Indonesia pada mata Pelajaran pendidikan Pancasila kelas II SD. Tampilan materi, dan video, dalam menu yang ada pada bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* disajikan pada setiap halaman berurutan sesuai dengan indikator turunan dari Capaian pembelajaran.
- 2) Analisis Kebutuhan Nonfungsional, pada tahapan ini dapat diidentifikasi bahwa yang menjadi kebutuhan non fungsional dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* ini yaitu sarana prasarana yang dipakai dalam proses penyusunan. Kebutuhan tersebut meliputi laptop, *software* yang dipakai yaitu *Canva, Pinterest, microsites* dan *Youtube*.

b. Analisis materi

Pada tahapan ini yang dilakukan yaitu menganalisis materi apa saja yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* ini. Bahan materi yang disajikan dalam bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* ini sesuai dengan elemen Undang-undang Negara Republik Indonesia yang terurai dalam beberapa poin materi.

1. *Design* (Perancangan)

Pada tahapan perancangan kegiatan yang dilakukan yaitu merancang atau mendesign produk. Tahap perancangan produk ini dimulai dari membuat rancangan bentuk dan isi dari bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* yang dikembangkan sesuai dengan analisis kebutuhan. Produk yang akan dikembangkan diselaraskan dengan materi dan kebutuhan siswa sebagai pengguna dari bahan ajar interaktif ini. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* yang akan diimplementasikan pada siswa kelas II SDN.

2. *Development* (Pembuatan Produk)

Pada tahap ini berisi proses pembuatan (*Product Development*) dari bahan ajar interaktif berbantuan *google sites*. Rancangan yang telah disusun sebelumnya direalisasikan menjadi sebuah produk berupa bahan ajar Interaktif berbantuan *google sites*. Produk yang sudah selesai dikembangkan kemudian dilakukan pengujian oleh para ahli dan pengguna atau siswa.

3. *Evaluation* (Evaluasi)

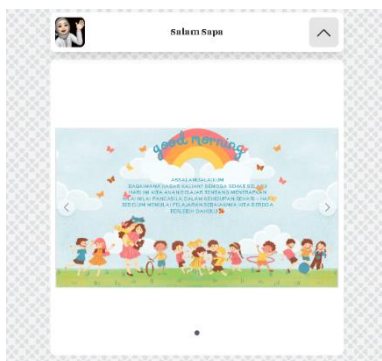
Evaluasi merupakan proses akhir dari tahapan pengembangan dalam penelitian ini. Pada tahap ini bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* yang sudah dikembangkan akan dilakukan penilaian oleh para ahli dibidangnya. Tahapan ini dilakukan untuk mengukur dan menguji kelayakan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites*. Kegiatan evaluasi ini dilakukan juga untuk mengetahui kelemahan dan kekurangan produk yang sudah dikembangkan serta masukan dan saran dari para ahli, sehingga produk dapat dikategorikan layak dan berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran. Uji kelayakan dan kesesuaian ini dilakukan dengan menggunakan uji validitas oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Uji validitas ialah proses untuk menilai apakah desain dari produk yang dikembangkan sudah sesuai, kegiatan ini dilakukan dengan memberikan instrumen berupa kuisisioner kepada validator.

Hasil pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* berupa bahan ajar digital yang dapat diakses melalui smartphone android, IOS, komputer dan laptop.. Adapun tampilan dari bahan ajar interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Depan

Tampilan depan di desain dengan menampilkan gambar sesuai dengan tema dari bahan ajar interaktif ini yaitu elemen menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tampilan di desain dengan gambar burung garuda yang melambangkan negara kita, judul bahan ajar, dilengkapi kolom-kolom yang berisi link beserta materi yang akan dibahas dalam bahan ajar dan nama penulis.



Gambar 3. Salam Sapa

Tampilan salam sapa terdapat kata pembuka dan penyemangat untuk memulai pembelajaran pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4. Doa Belajar

Tampilan pada kolom doa belajar disajikan link youtube yang berisikan doa sebelum belajar, hal ini sesuai dengan penerapan sila yang pertama yakni ketuhanan yang maha esa.



Gambar 5. Materi Pembelajaran

Pada tampilan materi pembelajaran berisi materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi ini dijelaskan secara rinci penerapan dari nilai-nilai ke 5 sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari Materi disajikan dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti siswa, sehingga siswa dapat memahami materi ajar dengan baik. Pengemasan materi yang mudah dimengerti siswa mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa (Nopiantari and Agung 2021).



Gambar 6. Video pembelajaran

Pada tampilan video pembelajaran siswa disajikan link video pembelajaran dari youtube, hal ini ditujukan agar memperkuat materi yang telah disampaikan diatas. Siswa juga dapat langsung melihat contoh korteks cara menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

Penggunaan video dalam menyuguhkan materi pada kegiatan menganalisis akan memberikan pengalaman baru siswa dalam mengkontruksikan pemahamannya. Siswa akan lebih mudah mengidentifikasi dan menemukan solusi dari permasalahan yang disajikan (Wulandari 2021)



Lagu nilai-nilai pancasila

Gambar 7. Lagu penerapan nilai- nilai Pancasila

Pada tampilan lagu , siswa diarahkan kepada link youtube untuk mendengarkan lagu tentang nilai-nilai Pancasila, hal ini ditujukan untuk hiburan dalam proses pembelajaran, tetapi tetap dalam korteks penerapan nilai-nilai Pancasila.



Gambar 9. Soal Evaluasi

Pada tampilan soal evaluasi ini terdapat beberap soal yang berkaitan dengan penerapan nilai-nilai Pancasila , hal ini ditujukamn untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh 2 orang validator terhadap pengembangan bahan ajar Interaktif berbantuan *google sites* dari validator ahli media dan materi dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Ahli Media dan Materi

Validator Materi	Penilaian (%)	Validator Media	Penilaian (%)
1	87,4%	1	89,4%
2	90,1%	2	89,3%

Berdasarkan tabel diatas, hasil penialaian validator ahli materi dari validator 1 sebesar 87,4% dan validator 2 sebesar 90,1% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil penilaian dari ahli media 1 sebesar 89,4% dan ahli media 2 sebesar 89,3% dengan kategori “Sangat Valid”. Pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* yang sudah diuji kelayakan oleh ahli dengan kategori Sangat Valid ini siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah. Pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *goggle sites* ini juga memiliki banyak keunggulan. Keunggulan tersebut yaitu bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* ini mudah diakses menggunakan perangkat digital berbagai jenis, memiliki tampilan yang menarik, dan memuat materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran pada elemen Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. Fitur-fitur yang ada pada bahan ajar mempermudah siswa dalam memahami konsep ajar dengan tampilan dan suguhan interaktif.

Berdasarkan riset penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* untuk meningkatkan hasil belajar siswa oleh (Maharani,Risdianto dan Setiawan 2024) memperoleh hasil validasi ahli sebesar 95,83% mempunyai kriteria sangat layak untuk digunakan. Bahan ajar interaktif berbantuan *googel sites* yang sudah dikembangkan ini dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II SD pada elemen penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari- hari sebab pengemasan materi ajar melalui fitur-fitur yang ada memberikan kesempatan bagi siswa memahami konsep dengan lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan hasil temuan (Sari,2022) berdasarkan hasil uji coba keefetifan skala terbatas dengan siswa didapat nilai rata-rata diatas KKM yaitu 82,5 dan uji coba skala luas di dapat nilai rata-rata 81. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *website* berbasis *google sites* layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi nilai – nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari .

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal terkait pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* sudah dikembangkan semaksimal mungkin dan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil prosentase validasi dari ahli materi 1 sebesar 87,4 % dan ahli materi 2 sebesar 90,1%. Hasil prosentase ahli media 1 sebesar 89,4% dan ahli media 2 sebesar 89,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar interaktid berbantuan *google sites* layak digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar interaktif berbantuan *google sites* elemen penrapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari disajikan dengan sangat menarik melalui fitur yang komplit sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas II SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235.
- Maharani, P. A., Risdianto, E., & Setiawan, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 31-42.
- Meyriana, A. Z., Syafri, F., & Asiyah, A. (2021). Pengembangan Pocket Book Untuk Orang Tua Dalam Mengatasi Perilaku Tantrum Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(2), 113-119.
- Musafa, A. (2018). Pengembangan Media Berbasis Komputer Dengan Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3), 836-846.
- Nopiantari, I. G. A. A., & Agung, A. A. G. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Video Pembelajaran pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku Bermuatan Masalah Sosial. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 75-84.
- Octaria, D., & Isroqmi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Turunan Fungsi. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 123-135.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and Development Research. Handbook of Research on Educational Communications and Technology: 1–1005.
- Sari, S. R., Kurnia, I., & Laila, A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WEBSITE BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS V SDN PURWOKERTO 2* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Tanjung, E. S., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbeasis Humanisme Pada Tema Makna Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 4(1), 70-81.
- Wulandari, S. (2021). Studi literatur penggunaan PBL berbasis video untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 9(1), 7-17.