

.....
MEDIA EDUKASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN PANCASILA BERBASIS *MOBILE*

Oleh

Abdul Haris Subarjo¹, Nurcahyani Dewi Retnowati², Yanti Alif Al Afiah³¹Program Studi Teknik Mesin, Institut Teknologi Dirgantara Adisujipto^{2,3}Program Studi Informatika, Institut Teknologi Dirgantara Adisujipto

Jl. Janti Blok R Adisucipto Banguntapan Yogyakarta

telp/fax (0274) 451262

Email: 1ab.haris.79@gmail.com, 2nurcahyanidr@itda.ac.id, 3yanti.4lif@gmail.com**Abstrak**

Media pembelajaran yang interaktif dapat membantu para guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada para siswa di sekolah, salah satunya dengan media permainan atau *game*. *Game* edukatif yang ditujukan untuk digunakan oleh para guru dan siswa ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam mengajar juga membantu para siswa dalam memahami materi, dalam hal ini pelajaran Pancasila. Metode penelitian yang digunakan meliputi wawancara, studi pustaka atau literasi, pembuatan *game* menggunakan perangkat lunak *Game Maker* dan *Corel Draw*, serta kuisioner dengan 5 buah pertanyaan dan 50 responden. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *game* edukasi ini lebih mudah memahami materi Pancasila dan menjawab soal latihan dengan baik. Media *game* tersebut juga dapat dijalankan pada Android versi *KitKat*, *Lollipop*, *Marshmallow* hingga *Oreo*.

Kata Kunci: Pancasila, Game Edukatif, Media Interaktif, Pembelajaran**PENDAHULUAN**

Pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah memerlukan proses interaksi antara para siswa dan pendidik dalam hal ini Guru, materi pelajaran yang akan dijelaskan, media belajar, metode pengajaran, maupun upaya atau strategi supaya pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Di dalam proses kegiatan belajar mengajar juga dibutuhkan suatu inovasi yang bertujuan untuk suatu perubahan yang lebih baik lagi. Inovasi tersebut bisa berupa perubahan dalam metode mengajar, maupun media pengajarannya. Salah satu metode pengajaran yang dapat dijadikan inovasi adalah bermain karena para siswa akan merasa senang saat belajar.

Inovasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran yang berupa metode dapat meningkatkan mutu dan juga pembelajaran menjadi lebih efektif. Pendidik juga dituntut untuk bisa menggunakan teknologi dan

mempunyai pemahaman yang baik dalam menerapkan metode mengajar yang menarik.

Media interaktif dengan menggunakan multimedia yang menarik dengan target anak sekolah dasar dapat lebih menarik minat membaca dan belajar sehingga dapat meningkatkan wawasan dan ilmu pengetahuan. Multimedia interaktif mempunyai nilai yang positif dalam pembelajaran dan dapat hasil belajar siswa juga lebih bagus dari sebelumnya.

Metode pembelajaran yang interaktif lainnya bisa menggunakan *game* edukasi yang terbukti dapat lebih menarik minat dan memotivasi para siswa untuk mau belajar. Di dalam media *game* tersebut dimasukkan konten pendidikan dan pembelajaran sehingga para siswa tidak menjadi bosan. Belajar dengan menggabungkan unsur permainan dengan belajar juga dapat membantu para siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, dalam hal ini guru.

Pengaruh media pembelajaran tersebut dapat dilihat dari pengalaman belajar siswa dan kesesuaian dengan lingkungan kehidupannya sehari-sehari.

LANDASAN TEORI

Pancasila dan sila-silanya membutuhkan tidak hanya sekedar pemahaman namun juga perlu untuk diimplementasikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam pemahamannya dengan Pancasila dan penerapan silanya, terdapat tantangan yang dialami generasi muda. Hal tersebut dikarenakan generasi muda masih belum memahaminya.

Game edukasi yang berbasis digital dapat mendukung pemahaman dari penggunaannya, dan hal itu juga memerlukan dukungan teknologi dalam penggunaannya. Dengan menggunakan *game* edukasi dapat lebih mudah dalam memahami Pancasila dan penerapan sila-silanya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan 3 macam metode yaitu wawancara, studi pustaka atau literasi, metode kuisioner, dan metode pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *software* atau perangkat lunak Game Maker. Wawancara merupakan metode dengan pendekatan kualitatif karena langsung bertemu dengan narasumber yang memahami tentang kajian atau wawasan yang terkait penelitian. Wawancara yang dilakukan terkait penelitian ini dengan narasumber guru-guru sekolah dasar yang mengajar mata pelajaran Pancasila, dan para siswa sekolah dasar. Pertanyaan yang ditanyakan kepada narasumber adalah tentang sampai sejauh mana pemahaman dari Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, apa saja kendala atau kesulitan yang dialami saat mempelajari Pancasila dan pengimplementasiannya. Hasil dari wawancara menunjukkan bahwa para guru merasa kesulitan dalam mengajarkan materi pelajaran tentang Pancasila, dan para siswa merasa

kesulitan dalam menerima serta memahami materi pelajaran tersebut.

Teknik pengumpulan data selain wawancara juga dengan studi pustaka yang mengambil informasi terkait penelitian dari sumber dokumen yang berupa jurnal penelitian, buku, maupun *ebook*. Pada studi pustaka atau literasi tidak hanya sekedar membaca buku atau referensi saja, namun juga menelaah dan menganalisis apakah referensi tersebut sesuai dengan penelitian ini. Pada metode ini referensi dan data yang digunakan terkait dengan Pancasila, contoh penerapan sila-sila dari Pancasila, media interaktif, dan pembuatan *game* edukasi.

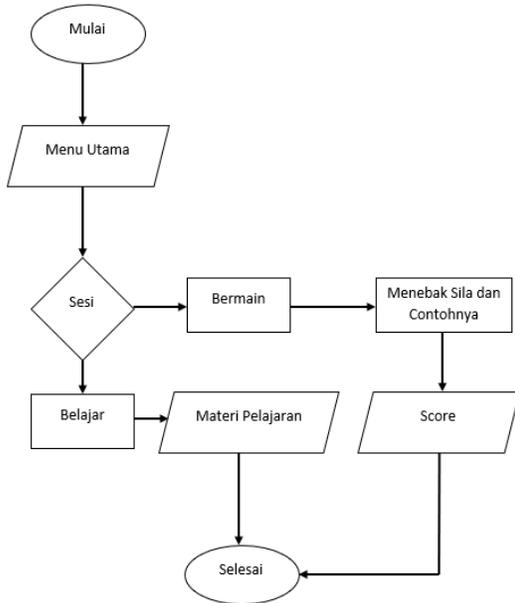
Metode kuisioner merupakan suatu teknik pengumpulan data primer. Pernyataan maupun pertanyaan yang ada dalam kuisioner dapat menunjukkan kualitas suatu data primer. Di dalam kuisioner dibutuhkan responden, dan dalam menentukan siapa saja respondennya bisa disesuaikan dengan tujuan dari penelitian seperti pendidikan, usia, jenis kelamin. Kuisioner sebagai pengujian dari media edukasi ini dilakukan setelah tahap implementasi *game*, dan berisi 5 buah pertanyaan yang harus diisi oleh responden yang merupakan para guru dan siswa-siswi sekolah dasar.

Pada perancangan *game* melalui beberapa tahapan. Tahapan yang pertama dengan menentukan spesifikasi *hardware* atau perangkat keras dan *software* atau perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *game*. Prosesor pada *hardware* (laptop) yang digunakan yaitu *AMD FX (tm)-4100 Quad-core Processor*, *memory RAM 8192MB* dengan chip type *AMD Radeon Graphica Processor*. *Software* yang digunakan antara lain sistem operasi Windows 10 enterprise 64bit, *software* game maker studio untuk pembuatan *game*-nya, dan *corel draw* digunakan untuk membuat karakter dan *button* atau tombol yang ada di dalam *game* ini.

Tahapan kedua dengan membuat *flowchart* atau diagram alur yang digunakan

untuk mewakili struktur konseptual sistem perangkat lunak yang kompleks. Diagram alur (seperti pada Gambar 1) tersebut juga merupakan cara kerja yang dibuat agar pengguna dapat lebih mengerti.

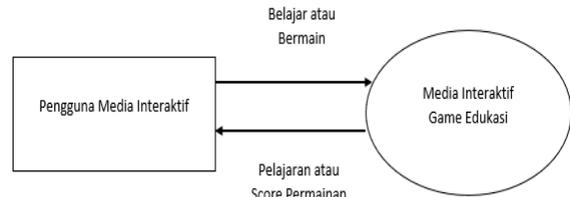
Gambar 1. Diagram Alur Game Edukasi



Pada Gambar 1, pengguna diarahkan pada halaman menu utama, dan terdapat dua pilihan sesi yaitu sesi belajar dan sesi bermain. Jika pengguna memilih sesi belajar maka akan masuk ke halaman yang berisi materi pelajaran yaitu Pancasila. Jika pengguna memilih menu bermain maka pengguna akan diminta untuk menebak gambar yang ada pada sila Pancasila serta contoh penerapannya, dan nantinya setelah selesai menebak bermain akan muncul *score* nilai permainan.

Setelah diagram alur, kemudian membuat diagram alir data atau DAD. Diagram ini berfungsi untuk menggambarkan sistem yang akan dirancang. DAD yang dibuat (lihat Gambar 2) adalah diagram konteks dan terdiri dari entitas eksternal yaitu pengguna, sistem yaitu media interaktif *game*, dan aliran proses yang masuk ke sistem yaitu kedua sesi belajar atau bermain, serta aliran keluar sistem yang merupakan output dari sistem berupa materi pelajaran dan *score* atau hasil bermain.

Gambar 2. Diagram Konteks Media Interaktif



Langkah selanjutnya adalah membuat narasi yang tujuannya untuk memudahkan dalam audio media interaktif. Narasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 1. Terdapat 6 macam narasi dan keterangan. Untuk narasi materi sila dan tebak gambar narasi disesuaikan dengan sila yang dipilih oleh pengguna. Sebagai contoh jika pengguna memilih materi sila ketiga maka akan muncul narasi sila ketiga yaitu Persatuan Indonesia dilambangkan dengan pohon beringin, Sebagai bangsa Indonesia harus tetap bersatu tanpa memandang suku, ras, dan budaya setiap orang.

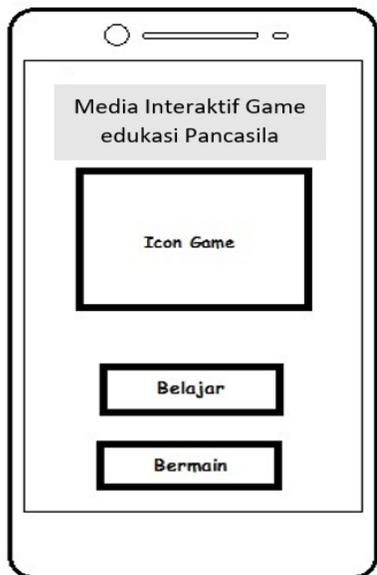
Tabel 1. Narasi Audio Media Interaktif

No.	Narasi	Keterangan
1	Mengenal dan memahami Pancasila. Ayo mempelajari Pancasila sebelum bermain.	Halaman menu utama
2	Isi Sila, misal Sila pertama Ketuhanan Yang Maha Esa dilambangkan dengan Bintang, Setiap warga negara harus bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa memilih agama sesuai kepercayaannya dan saling menghargai antara umat beragama lainnya	Materi sila
3	Pertanyaan menebak gambar sesuai sila. Misal: Yang manakah lambang sila pertama?	Tebak gambar sila
4	Benar	Jawaban benar
5	Oh salah	Jawaban salah
6	Kamu hebat	Output <i>score</i> permainan

Langkah yang kelima dengan membuat rancangan tampilan atau *user interface*. Pada

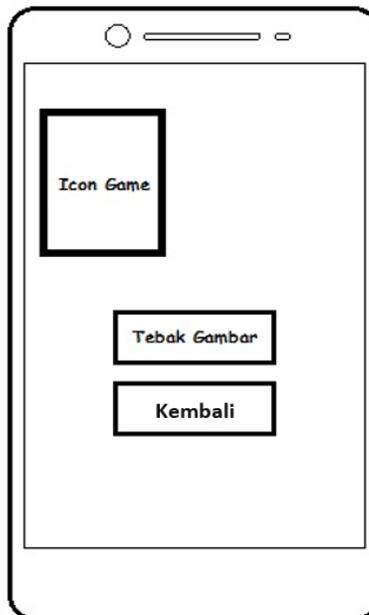
menu halaman utama (lihat Gambar 3) terdapat icon game di bagian tengah, dan di bawahnya ada 2 *button* atau tombol, yaitu *button* belajar dan *button* bermain.

Gambar 3. Perancangan Halaman Menu Utama Media Interaktif



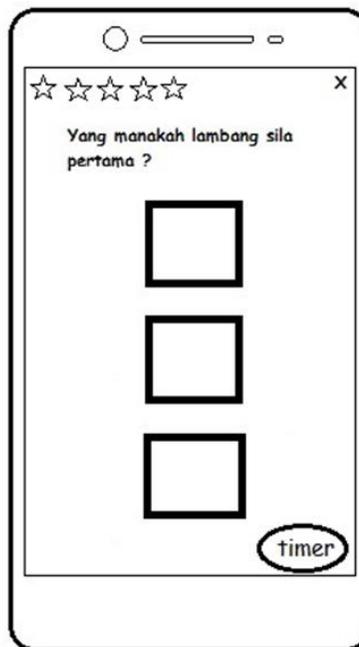
Pada *form* selanjutnya adalah ketika pengguna memilih *button* belajar akan muncul *form* di samping. Pada *form* ini terdapat lambang setiap sila yang akan berganti ketika *user* menekan *button* panah kanan/kiri yang terletak dibawah gambar di sebelah *button* panah terdapat *button* yang menunjukkan urutan sila dalam Pancasila yang disesuaikan dengan lambang yang ditampilkan dibagian atas. Dalam tampilan ini juga dilengkapi dengan *button* kembali yang akan membawa pemain ke *form* utama. *Form* selanjutnya adalah ketika pemain memilih *button* belajar akan muncul *form* di samping. Pada *form* ini terdapat lambang setiap sila yang akan berganti ketika *user* menekan *button* panah kanan/kiri yang terletak dibawah gambar di sebelah *button* panah terdapat *button* yang menunjukkan urutan sila dalam Pancasila yang disesuaikan dengan lambang yang ditampilkan dibagian atas. Dalam tampilan ini juga dilengkapi dengan *button* kembali yang akan membawa pemain ke *form* utama.

Gambar 4. Perancangan Halaman Menu Utama Bermain



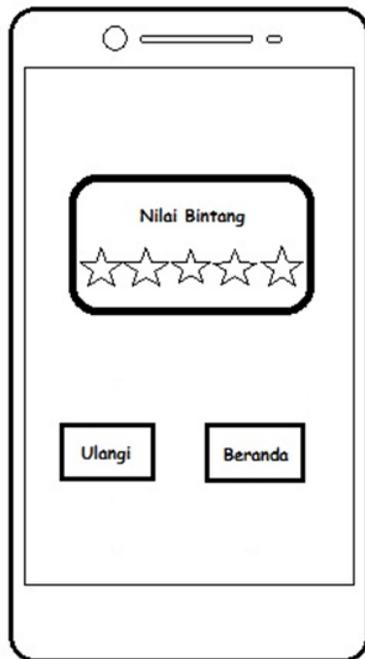
Pada Gambar 4 merupakan *form* ketika pemain menekan *button* bermain pada *form* utama. Dalam tampilan ini pemain akan bermain tebak gambar. Dalam tampilan ini terdapat *icon* aplikasi di bagian kiri atas dan *button* kembali di bagian bawah.

Gambar 5. Perancangan Halaman Menu Tebak Gambar



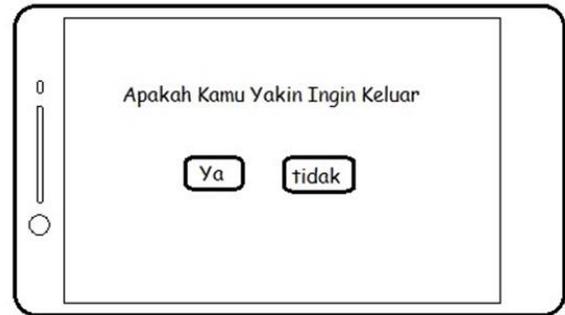
Pada Gambar 5 yang merupakan halaman menu tebak gambar, Ketika pemain memilih permainan tebak gambar pada *form* sebelumnya maka pemain akan menemui *form* di samping dalam tampilan ini pemain akan menerima pertanyaan dan menebak di antara tiga gambar yang merupakan jawaban benar dari pertanyaan yang diberikan, terdapat lima pertanyaan yang akan diacak setiap memulai permainan, dalam permainan ini setiap pertanyaan akan otomatis berganti ke pertanyaan selanjutnya jika jawaban pemain benar. Setiap pertanyaan diberi waktu lima detik, pada bagian bawah telah diberikan timer mundur dan juga lima bintang bagian atas yang dimana setiap pertanyaan bernilai satu bintang. Pada tampilan ini juga terdapat tanda “x” untuk menutup *form* ini.

Gambar 6. Perancangan Halaman Menu Nilai Bintang



Pada Gambar 6 yang merupakan perancangan halaman menu nilai bintang untuk *game* tebak gambar, timer pada menu tersebut akan mempengaruhi nilai bintang yang akan keluar. Pada *form* ini juga terdapat *button* ulangi jika ingin mengulang *game* dan *button* beranda untuk kembali ke beranda.

Gambar 7. Perancangan Halaman Menu Keluar



Pada Gambar 7 yang merupakan rancangan menu keluar, pengguna diberikan opsi 2 jawaban yaitu ya dan tidak. Jika pengguna menekan *button* Ya, maka akan keluar dari media interaktif ini. Namun jika pengguna memilih menekan *button* Tidak, maka akan tetap di dalam media interaktif.

Dalam *game* edukasi terdapat beberapa gambar dua dimensi (2D) yang merupakan unsur dominan dalam *game* selain *audio*, gambar ini dibuat dengan sketsa tangan dan kemudian menggunakan *software* *coreldraw* untuk memberikan warna dan menegaskan garis setiap gambar.

Gambar 8. Sketsa Gambar Sila Ketiga



Langkah berikutnya adalah membuat sketsa gambar sila, sebagai contoh sketsa sila ketiga (lihat Gambar 8) yang dilambangkan dengan pohon beringin.

Hasil dari sketsa gambar yang telah diedit menggunakan *software* Corel Draw dapat dilihat pada Gambar 9. Warna dari sketsa tersebut disesuaikan dengan gambar aslinya.

Gambar 9. Lambang Sila Ketiga



Kemudian membuat sketsa ilustrasi sila seperti pada Gambar 10.

Gambar 10. Sketsa Ilustrasi Sila



Gambar 10 merupakan bentuk awal dari gambar ilustrasi penerapan setiap sila. Gambar yang telah selesai diedit menggunakan *coreldraw* untuk memberi warna dan mempertegas garis yang dibuat di awal dengan teknik sketsa.

Contoh lambang sila dan ilustrasi penerapannya dapat dilihat pada Tabel 2. Pada Tabel 2 tersebut menampilkan sila pertama, sila kedua, sila ketiga, sila keempat, dan sila

kelima Pancasila serta ilustrasi penerapan dan keterangannya.

Tabel 2. Ilustrasi Sila dan Penerapannya

Lambang Sila	Ilustrasi Penerapan	Keterangan
		Sila pertama ketuhanan yang maha esa dilambangkan dengan Bintang, Setiap warga negara harus bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa memilih agama sesuai kepercayaannya dan saling menghargai antara umat beragama lainnya
		Sila kedua kemanusiaan yang adil dan beradab dilambangkan dengan rantai, Setiap warga negara harus selalu berperilaku baik, beradab dan saling menghormati dalam kehidupan sehari-hari
		Sila ketiga persatuan Indonesia dilambangkan dengan pohon beringin, Sebagai bangsa Indonesia harus tetap bersatu tanpa memandang suku, ras, dan budaya setiap orang

		<p>Sila keempat kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan dan perwakilan dilambangkan dengan kepala banteng, Sebagai bangsa Indonesia harus senantiasa mengutamakan musyawarah untuk mengambil keputusan tanpa mengutamakan kepentingan pribadi</p>
		<p>Sila kelima keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia dilambangkan padi dan kapas, Senantiasa bersikap adil terhadap sesama, memberikan hak dan menjalankan kewajiban contohnya dalam menerima Pendidikan</p>



Form ini (Gambar 12) merupakan *output* nilai bintang yang akan diterima pemain sesuai dengan cara mereka menjawab pertanyaan dalam tebak gambar mereka nilai bintang maksimal lima karena terdapat lima pertanyaan dimana setiap pertanyaan bernilai satu bintang jika pemain menjawab tepat waktu.

Setelah melalui tahap implementasi, selanjutnya adalah pengujian yang bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana keberhasilan sistem dalam media game tersebut. Media *game* tersebut dapat dijalankan pada Android versi *KitKat*, *Lollipop*, *Marshmallow* hingga *Oreo*. Kinerja *game* memuaskan dengan fungsi setiap *button* berjalan dengan baik.

Pengujian yang kedua adalah dengan kuisioner berisi 5 buah pertanyaan, yaitu:

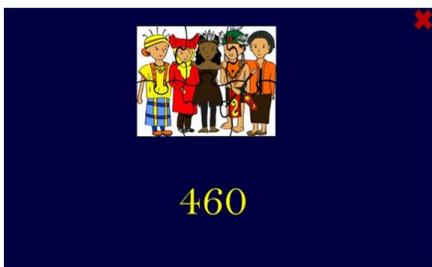
1. Apakah dengan memainkan *game* dapat memudahkan dalam mengenal dan memahami Pancasila?
2. Apakah contoh dari penerapan sila Pancasila yang dijelaskan dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami?
3. Apakah menu sesi tebak gambar mudah untuk dimainkan?
4. Apakah media interaktif ini menarik?
5. Apakah dapat menjawab semua pertanyaan menu sesi bermain tebak gambar?

Hasil dari kuisioner tersebut sebanyak 45 orang dari jumlah responden yaitu 50 orang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi dari media edukasi interaktif dicontohkan pada *score* penilaian dan nilai bintang. Pengguna yang memilih sesi bermain dan telah menyelesaikan permainan tebak gambar akan mendapatkan total *score* permainan (lihat Gambar 11).

Gambar 11. Score Permainan Tebak Gambar



menjawab Ya yang berarti setuju kalau penggunaan media *game* edukasi ini dapat memudahkan dalam mempelajari Pancasila dan penerapannya.

KESIMPULAN

Media edukasi interaktif pembelajaran Pancasila berbasis *mobile* ini memiliki kelebihan, yaitu:

1. sangat mudah digunakan baik oleh para guru dan para siswa sekolah dasar
2. mudah dipahami baik dalam sesi belajar yang berisi materi pelajaran, maupun dalam sesi bermain yaitu tebak gambar lambang sila dan contoh penerapannya dari sila-sila tersebut.

Saran

Pengembangan dari media edukasi interaktif ini adalah dapat dirancang *game* edukasi tiga dimensi (3D) dan permainan yang dimasukkan ke dalam media lebih atraktif lagi sehingga para siswa sekolah dasar yang mempelajari Pancasila menjadi lebih tertarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] and A. N. C. S. Subakti, Hani, Keren Hapkh Watulingas, Nana Harlina Haruna, Mesra Wati Ritonga, Janner Simarmata, Ahmad Fauzi, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Siska Yulia Rahmi, Dina Chamidah, *Inovasi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2021. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=0mI9EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=inovasi++pembelajaran&ots=BiqI66pj1r&sig=_ts6-VpfD7P-K7dnGC1_sjLR5s4&redir_esc=y#v=onepage&q=inovasi pembelajaran&f=false
- [2] N. Kristiawan, M., & Rahmat, "Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran," *J. Iqra' Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 373–390, 2018, [Online]. Available: <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/ji/article/view/348/267>
- [3] Kusmiran, "METODE GURU UNTUK MENGENALKAN KONSEP DASAR LITERASI DI PAUD UNTUK PERSIAPAN MASUK SD DI PAUD PELANGI," *J. Innov. Res. Knowl.*, vol. 1, no. 12, 2022, [Online]. Available: <https://bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/view/2182/1583>
- [4] N. D. Shalikhah, "Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran," *War. Lpm*, vol. 20, no. 1, pp. 9–16, 2017, [Online]. Available: <https://journals.ums.ac.id/index.php/warta/article/view/2842/2718>
- [5] M. QOHAR, A. A., Kamal, M. N., Ahdi, S., & Ds, "PERANCANGAN MEDIA EDUKASI INTERAKTIF ENSIKLOPEDIA ASTRONOMI UNTUK ANAK-ANAK," *DEKAVE J. Desain Komun. Vis.*, vol. 8, no. 1, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/100630>
- [6] W. Sembiring, E. B., Wahyuni, D., & Anurogo, "Multimedia interaktif pengenalan hewan dan tumbuhan langka menggunakan model tutorial," *J. Digit. Educ. Commun. Arts*, vol. 1, no. 2, pp. 103–112, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/DECA/article/view/839>
- [7] A. Susanto, S., Dewi, N. R., & Irsadi, "Pengembangan multimedia interaktif dengan education game pada pembelajaran IPA terpadu tema cahaya untuk siswa SMP/MTs," *Unnes Sci. Educ. J.*, vol. 2, no. 1, 2013, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/1829>
- [8] M. Saputri, D. Y., RUKAYAH, R., & INDRIAYU, "Need assessment of interactive multimedia based on game in elementary school: A challenge into learning in 21st century," *Int. J. Educ. Res. Rev.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–8, 2018,

- [Online]. Available: <https://dergipark.org.tr/en/pub/ijere/article/view/411329>
- [9] M. Ali, "Pengembangan media pembelajaran interaktif mata kuliah medan elektromagnetik," *J. edukasi elektro*, 2009, [Online]. Available: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/30480883/348-1144-1-PB-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1655889965&Signature=D10agm2hl2ZztUR3khAFO3niYhMM9gcHXpRfX7qHMVDiPuvhkLiEoMdzK7BCv-xKq0gX1ddqaqK1rcfA4LTqGLiGaAsJ0rDrmCyCr-S4YVM7QyCZ6z0oeMpJfglZ8qwxTcdBwwBZPJ~ipQ>
- [10] A. P. Asmaroini, "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi Siswa Di Era Globalisasi," *Citizsh. J. Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 4, no. 2, pp. 440–450, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/1077/941>
- [11] B. Handitya, "Menyemai Nilai Pancasila Pada Generasi Muda Cendekia," *ADIL Indones. J.*, vol. 1, no. 2, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/AIJ/article/view/370>
- [12] N. I. Widiastuti, "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo," *Komputa J. Ilm. Komput. Dan Inform.*, vol. 1, no. 2, 2012, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/komputa/article/view/60/57>
- [13] N. Cahya, A. D., Aminah, A., Rinaja, A. F., & Adelin, "Pengaruh Penjualan Online di masa Pandemi Covid-19 terhadap UMKM Menggunakan metode Wawancara," *Jesya (Jurnal Ekon. dan Ekon. Syariah)*, vol. 4, no. 2, pp. 857–863, 2021, [Online]. Available: [/index.php/jesya/article/view/407/214](https://stiealwashliyabsibolga.ac.id/jurnal/index.php/jesya/article/view/407/214)
- [14] S. Haryanto, *Metode wawancara dalam penelitian sejarah (studi non dokumenter)*. 2011. [Online]. Available: digilib.uns.ac.id
- [15] U. Mansyur, "Inovasi pembelajaran bahasa indonesia melalui pendekatan proses," *RETORIKA J. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 9, no. 2, 2016, [Online]. Available: <https://ojs.unm.ac.id/retorika/article/view/3806/2198>
- [16] I. Pujihastuti, "Prinsip penulisan kuesioner penelitian," *CEFARS J. Agribisnis dan Pengemb. Wil.*, vol. 2, no. 1, pp. 43–56, 2010, [Online]. Available: <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/cefars/article/view/63>
- [17] M. A. Oktarina, O., Hanafi, F., & Budisuari, "Hubungan antara karakteristik responden, keadaan wilayah dengan pengetahuan, sikap terhadap HIV/AIDS pada masyarakat Indonesia," *Buletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 2009. [Online]. Available: <https://www.neliti.com/publications/21288/hubungan-antara-karakteristik-responden-keadaan-wilayah-dengan-pengetahuan-sikap>
- [18] N. Ensmenger, "The multiple meanings of a flowchart. Information & Culture," *utexaspressjournals*, vol. 51, no. 3, 2016.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN