

PENGARUH MODEL *PEER EDUCATION* DENGAN METODE *STORYTELLING* TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN PEMILIHAN MAKANAN JAJANAN

Een Kusumaningtyas 

Jurusan Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Maret 2016
Disetujui April 2016
Publikasi April 2016

Keywords:
Peer education, knowledge, snacks selection

Abstrak

Latar Belakang: Studi pendahuluan di SDN Ngadirgo 03 Mijen menunjukkan 19 dari 40 siswa (47,5%) memiliki pengetahuan kurang. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah ada pengaruh dari model *peer education* dengan metode *storytelling* terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar dalam pemilihan makanan jajanan.

Metode: Penelitian ini menggabungkan model pendidikan sebaya dengan metode bercerita. Jenis Penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan *pretest-posttest design with control grup*. Sampel penelitian terdiri dari 55 siswa kelompok eksperimen dan 55 kelompok kontrol. Data dianalisis dengan uji *Mc Nemar*.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan nilai *p* perbedaan skor pengetahuan antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah 0,001.

Simpulan: Terdapat pengaruh model *peer education* dengan metode *storytelling* terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar dalam pemilihan makanan jajanan.

Abstract

Background: Preliminary study in state elementary school of Ngadirgo 03 Mijen showed that 19 from 40 students (47.5 %) had poor knowledge. The purpose of this study was to know the effect of peer education models with storytelling method to increase snacks selection knowledge among elementary school students.

Methods: This study combined peer education model with storytelling method. This study was quasy experiment with pretest-posttest design with control group. Sample in this study consisted of 55 students joined in experimental group and 55 student in control group. Data was analyzed with *Mc Nemar* test.

Results: It showed that *p* value of knowledge score difference between experiment and control group was 0.001.

Conclusion: There was effect of peer education model with storytelling method on the increasing of snacks selection knowledge among elementary school students.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

 Alamat korespondensi:
Gedung F5 Lantai 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: eenkusumaningtyas94@gmail.com

PENDAHULUAN

Saat ini beragam jenis makanan jajanan di Indonesia berkembang sangat pesat sejalan dengan pesatnya pembangunan. Makanan jajanan didefinisikan sebagai makanan siap makan atau dipersiapkan untuk dikonsumsi langsung dilokasi jualan, jalanan atau tempat umum. Kebiasaan mengonsumsi makanan jajanan sangat populer di kalangan anak sekolah. Lingkungan dan makanan di sekolah perlu di perhatikan, karena cukup banyak makanan yang tidak sehat tersedia disekolah. Sumber risiko ketidak amanan dari lingkungan ditunjukkan dengan masih banyaknya pedagang yang menjual Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) dekat dengan jalan raya tanpa menutup jajanan tersebut, masih banyak ditemukan penjaja yang merokok dekat dengan makanan, tidak adanya air bersih dan juga ada beberapa pedagang yang menambahkan bahan-bahan tertentu pada dagangannya (Dhamayanti, 2013).

Pada tahun 2013 Balai Besar Pengawas Obat dan Makanan Jawa Tengah juga melaksanakan pengujian sampel sebanyak 421 dari 42 Sekolah Dasar yang tersebar di seluruh Kabupaten/Kota di Jawa Tengah diperoleh hasil sebanyak 171 sampel (40,62%) tidak memenuhi syarat dan 250 sampel (59,38%) memenuhi syarat. Sampel yang tidak memenuhi syarat tersebut terdapat kandungan-kandungan bahan berbahaya diantaranya, rhodamin B sebanyak 8 sampel, boraks 2 sampel, formalin 1 sampel, kadar pemanis melebihi batas 97 sampel, Asam benzoat 4 sampel, terdapat mikroba 134 sampel, dan nitrit 3 sampel (BBPOM Jateng, 2013).

Data dari Dinas Kesehatan kota Semarang tahun 2014 tentang pangan jajanan anak sekolah (PJAS), sebanyak 291 sampel yang di ujikan secara lengkap diperoleh hasil sebanyak 124 atau sekitar 42,6 % sampel positif atau tidak memenuhi syarat untuk dikonsumsi karena mengandung bahan-bahan berbahaya seperti formalin, rhodamin B, methanyl yellow, dan lain-lain. Sampel ini diambil dari 37 wilayah kerja puskesmas yang terdiri dari 107

sekolah dasar. Berdasarkan data yang di dapatkan dari Dinas Kesehatan Kota Semarang, dari 9 sampel jenis jajanan yang diperiksa pada setiap wilayah kerja puskesmas, didapatkan hasil di wilayah kerja puskesmas kecamatan mijen 8 sampelnya mengandung bahan berbahaya yang melebihi ambang batas. Salah satu faktor yang mempengaruhi anak sekolah dasar dalam hal pemilihan makanan jajanan adalah pada tingkat pengetahuan (Aprillia, 2011).

Pendidikan Gizi merupakan suatu upaya untuk membuat seseorang atau sekelompok masyarakat sadar akan pentingnya gizi, pendidikan harus dimulai dari usia dini, pada masa-masa usia sekolah informasi-informasi yang diberikan dapat diserap dengan lebih baik karena ingatan anak usia 8-12 tahun mencapai intensitas paling besar dan paling kuat, sehingga pendidikan (Safitri,2014)

Peer education merupakan pendidikan yang diberikan pada kelompok sebaya yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan bagi anggota kelompok terutama dalam bidang kesehatan termasuk didalamnya kebutuhan nutrisi anak sekolah meliputi: kebutuhan nutrisi, cara menentukan makanan jajanan sehat dan bergizi, waktu makan untuk mencegah timbulnya penyakit akibat kesalahan dalam mengonsumsi jenis makanan.

Bercerita atau *storytelling* dapat mempengaruhi akal dan psikologi manusia secara luar biasa. Manusia mempunyai memori yang luar biasa dan masa anak-anak adalah masa yang tepat untuk memberikan pendidikan kesehatan sejak dini, khususnya dalam hal mengonsumsi makanan jajanan di sekolah yang hampir mereka lakukan setiap hari.

Hasil studi pendahuluan peneliti pada 40 responden di SDN Ngadirgo 03 ini dengan memperhatikan berbagai faktor lain yang mempengaruhi kebiasaan jajan siswa didapatkan hasil 47,5% atau sebanyak 19 responden memiliki pengetahuan rendah mengenai makanan jajanan. Beberapa hal yang patut menjadi perhatian adalah siswa yang sarapan dan membawa bekal tetap membeli makanan jajanan ketika di sekolah, kemudian

dalam hal pengetahuan yang rendah siswa masih belum bisa mengenali ciri-ciri makanan yang aman untuk dikonsumsi, seperti dari mulai warna, tekstur dan rasa.

Penelitian ini menggabungkan model *peer education* atau sering disebut dengan pendidikan sebaya dengan metode *storytelling* atau sering disebut metode bercerita dalam meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar dalam memilih makanan jajanan.

METODE

Jenis Penelitian ini adalah *quasi eksperiment* (eksperimen semu) dengan pendekatan *pretest-posttest design with control grup*. yaitu penelitian yang meneliti tentang pengaruh model *peer education* dengan metode *storytelling* terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar dalam pemilihan makanan jajanan yang studi penelitiannya dilaksanakan di SDN Ngadirgo 03 Mijen Kota Semarang. Pada penelitian ini juga terdapat kelompok kontrol yang diberikan intervensi dengan metode *peer grup tutorial*, yang menjadi responden kelompok kontrol adalah SDN Ngadirgo 01 Mijen Kota Semarang,

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *peer education* dengan metode *storytelling*. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pengetahuan siswa sekolah dasar dalam memilih makanan jajanan.

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari kelas 4,5 dan 6 di SDN Ngadirgo 03 mijen yang berjumlah 243 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 110 sampel, yang terdiri dari 55 sampel kelompok eksperimen dan 55

sampel kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan kuota sampling, karena populasinya terdiri dari 3 kelas maka masing-masing kelas diambil 18 atau 19 siswa sebagai responden untuk setiap kelompoknya.

Proses penelitian ini adalah melakukan *pre-test* bagi seluruh sampel baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum mendapatkan intervensi untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang pemilihan makanan jajanan sebelum intervensi. Kemudian dari hasil *pre-test* ditentukan 5 siswa yang akan di jadikan *storyteller* pada kelompok eksperimen dan 10 siswa sebagai tutor pada kelompok kontrol. Setelah itu *storyteller* dan tutor diberikan materi oleh peneliti sebanyak dua kali untuk nantinya di sebarkan kepada teman-temannya sesuai dengan metodenya, kelompok eksperimen dengan *storytelling* dan kelompok kontrol dengan *peer grup tutorial*. Pada saat *storyteller* dan tutor sudah siap maka selanjutnya diadakan intervensi kepada responden dan selanjutnya diadakan *post-test*, untuk mengetahui perubahan pengetahuan siswa tentang pemilihan makanan jajanan setelah di lakukan intervensi. Data dianalisis dengan uji Mc Nemar dengan tingkat kesalahan 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil penelitian pengaruh model *peer aducation* dengan metode *storytelling* terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar dalam pemilihan makanan jajanan.

Tabel 1. Deskripsi Pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pemilihan makanan jajanan antara kelompok kontrol dan Eksperimen

Kelompok sampel	Pengetahuan Siswa Tentang Pemilihan Makanan Jajan						Jumlah	p Value
	Post-test (Sesudah)							
	Baik	%	Kurang	%				
Kontrol	Pengetahuan	Baik	16	29,1	5	9,1	21	38,2
	tentang Pemilihan	Kurang	14	25,4	20	36,4	34	61,8
	Makanan Jajan	Jumlah	30		25		55	0,064
Eksperimen	Pengetahuan	Baik	21	28,2	2	3,6	23	41,8
	tentang Pemilihan	Kurang	16	29,1	16	29,1	32	58,2
	Makanan Jajan	Jumlah	27		18		55	0,001
	Pre-test (Sebelum)							

Berdasarkan uji asosiasi, diketahui bahwa setelah dilakukan intervensi, ada perbedaan pengetahuan siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan intervensi, dimana kelompok eksperimen dengan model *peer education* dengan metode *storytelling*, dan kelompok kontrol dengan metode *peer grup tutorial*. Hal ini ditunjukkan dengan p value = 0,000 (p value < 0,05). Sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan, p value = 0,064 (p value > 0,05).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, metode *storytelling* dapat mempengaruhi pengetahuan siswa sekolah dasar dalam pemilihan makanan jajanan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pemilihan makanan jajanan pada kelompok eksperimen.

Pada kelompok eksperimen dengan metode *storytelling*, sebelum dilakukan intervensi siswa yang memiliki pengetahuan kurang kemudian menjadi baik setelah dilakukan intervensi 16 siswa (29,1%), siswa yang memiliki pengetahuan baik dan tetap menjadi baik setelah dilakukan intervensi ada 21 siswa (38,2%), siswa yang memiliki pengetahuan kurang dan tetap menjadi kurang baik sebelum ataupun sesudah dilakukan intervensi sebanyak 16 siswa (29,1%), sedangkan siswa yang memiliki pengetahuan dari baik menjadi kurang sesudah dilakukan intervensi sebanyak 2 siswa (3,6%). Berdasarkan uji *MC Nemar* diperoleh p = 0,001. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh dari model *peer education* dengan metode *storytelling* terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar dalam pemilihan makanan jajanan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ayu (2014), yang menunjukkan hasil bahwa berdasarkan uji beda dua sampel berpasangan untuk skala data ordinal, yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan tingkat kepercayaan 95% ($p \leq 0,05$), diperoleh nilai p = 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian *storytelling* dalam pendidikan *personal hygiene* terhadap kepatuhan cuci tangan pakai sabun pada anak usia sekolah di SDN 10 Sumerta Denpasar.

Pada penelitian ini yang bertindak sebagai *storyteller* adalah teman-teman responden karena *storyteller* disini juga bertindak sebagai *peer educator*, oleh karena itu peneliti harus memastikan bahwa pengetahuan *storyteller* tentang pemilihan makanan jajanan ini sudah tidak diragukan lagi, sehingga peneliti mengadakan pemberian materi dan *post-test* pada *storyteller* sebanyak dua kali. Kelebihan untuk *storyteller* dalam penelitian ini adalah tidak harus membuat cerita dengan semua materi yang diberikan melainkan hanya sesuai tema yang sudah di bagikan saja, sehingga lebih memudahkan dalam membuat cerita dan menceritakan kembali kepada teman-temannya.

Metode tutor sebaya atau *peer education* adalah suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara memberdayakan siswa yang memiliki daya serap yang tinggi dari kelompok siswa itu sendiri untuk menjadi tutor bagi teman-temannya, dimana siswa yang menjadi tutor bertugas untuk memberikan materi belajar dan latihan kepada teman-temannya. Dilandasi aturan yang telah disepakati bersama dalam kelompok tersebut, sehingga akan terbangun suasana belajar kelompok yang bersifat kooperatif bukan kompetitif (Arjanggi, 2010).

Peer education tentang jajanan sehat anak usia sekolah merupakan pendidikan kelompok sebaya yang diberikan untuk meningkatkan dan mempertahankan derajat kesehatan anak usia sekolah. Kelompok teman sebaya memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan anak usia sekolah baik secara emosional maupun secara sosial. Anak usia sekolah yang berada pada tahap pertengahan atau usia 9-10 tahun memiliki intensitas yang paling tinggi dalam mengembangkan aktivitas sosial bersama kelompok sebayanya atau disebut juga berada dalam fase industri.

Metode bercerita (*Storytelling*) merupakan metode yang dilakukan oleh seseorang dengan cara membaca. Bercerita bukan hanya berbagi tentang isi cerita dan pengalaman tetapi juga memberikan suatu nasihat kepada anak. Selain itu bercerita juga dapat memperkenalkan anak kepada nilai-nilai moral dan sosial. Ada

beberapa alasan mengapa *storytelling* ini dianggap efektif dalam memberikan pendidikan kepada anak. Pertama, cerita umumnya lebih berkesan dari pada nasehat, sehingga pada umumnya cerita terekam jauh lebih kuat dalam memori manusia. Kedua, Melalui *storytelling* anak diajarkan mengambil hikmah ataupun inti dari cerita tersebut (Muallifah, 2013).

Storytelling menjadi salah satu metode Alternatif untuk menyampaikan *health education* pada anak usia sekolah. *Storytelling* merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan) anak-anak. *Storytelling* memiliki energi yang bisa menggerakkan motivasi dan kemauan untuk perubahan pada diri seseorang. Oleh karena itu, *storytelling* menjadi salah satu solusi efektif untuk menyampaikan *health education* pada anak usia sekolah (Sari, et.al., 2014).

Manfaat metode *storytelling* diantaranya memberi kesenangan, kegembiraan, kenikmatan mengembangkan imajinasi anak, memberi pengalaman baru dan mengembangkan wawasan anak, dapat pemahaman yang baik tentang diri sendiri dan orang lain di sekitar mereka, dapat memberikan pengalaman baru termasuk didalamnya masalah kehidupan yang ada di lingkungan anak, serta anak belajar berbicara dalam gaya yang menyenangkan serta menambah perbendaharaan kata dan bahasanya (Asfandiar, 2007).

Penggabungan model *peer education* dengan *storytelling* ini sangat cocok, *storytelling* yang dilakukan oleh teman sebaya yang berasal dari kelompok itu sendiri lebih menarik perhatian siswa, sehingga siswa memusatkan perhatiannya pada temannya yang sedang bercerita. Selain itu metode ini juga bisa meningkatkan kreatifitas siswa yang bertindak sebagai *storyteller* dalam membuat cerita dan melakukan *storytelling*, terutama dalam membuat sebuah alur cerita yang di dalamnya terdapat materi-materi kesehatan salah satunya materi tentang bagaimana memilih makanan jajanan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Perdana dan kawan-kawan, metode *peer group tutorial* dapat meningkatkan pengetahuan jajan sehat pada siswa. Hal ini disebabkan karena adanya proses penyampaian informasi dan motivasi yang dilakukan oleh teman didalam kelompok sebaya. *Peer Group tutorial* dirasa sebagai kegiatan penyampaian informasi mengenai jajan sehat yang efektif, karena penyampaian informasi tersebut dilakukan oleh seseorang yang berasal dari kelompok itu sendiri sehingga informasi tersebut akan lebih mudah dipahami dan diserap oleh kelompok tersebut.

Penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian Perdana karena perbedaan jumlah sampel. Pada penelitian Perdana hanya mengambil sebanyak 28 sampel sedangkan peneliti ini mengambil 55 sampel sehingga perbedaan pada pembagian kelompok sudah bisa di pastikan. Selain itu perbedaan juga terdapat pada intensitas pertemuan antara tutor dan responden, pada penelitian Perdana tutor dan responden bertemu sebanyak 5 kali, sedangkan pada penelitian ini tutor dan responden hanya bertemu sebanyak 2 kali.

Hal terpenting dari *peer group tutorial* terletak pada peranan fasilitator atau dalam penelitian ini disebut tutor, sebagai agen pengubah perilaku. Tutor dapat bertindak sebagai penguat dalam mempengaruhi pengetahuan, sikap dan tindakan serta keyakinan kelompoknya. Kemampuan tutor dalam mengkomunikasikan materi yang diberikan oleh peneliti ke dalam bahasa sehari-hari sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman anggota kelompoknya. Selain itu, karena tutor berasal dari kelompok sebaya menyebabkan proses penyampaian informasi menjadi lebih terbuka. Anak usia sekolah merasa nyaman berdiskusi dengan teman sebayanya karena mereka berada dalam kedudukan yang sama sehingga komunikasi menjadi lebih terbuka.

Pada metode pembelajaran kelompok ini juga terdapat kekurangan jika dilakukan bersama-sama dalam satu kelas, perhatian siswa akan terbagi-bagi tidak fokus pada tutor

kelompoknya, sehingga tidak bisa memperhatikan materi yang di sampaikan oleh tutor kelompoknya, dan sebaliknya sibuk memperhatikan kelomok-kelompok lain.

Pengetahuan manusia diperoleh melalui persepsinya terhadap stimulus dengan menggunakan alat indera. Hasil persepsi berupa informasi akan disimpan dalam sistem memori untuk diolah dan diberi makna, selanjutnya informasi tersebut digunakan (retrival) pada saat diperlukan. Seseorang dapat memperoleh pengetahuan dengan mengoptimalkan kemampuan perceptual dan perhatiannya serta mengatur penyimpanan informasi secara tertib (Hamida, et.al., 2012).

Edukasi gizi dan kesehatan bagi anak sekolah menjadi hal penting untuk mencegah mereka dari konsumsi jajanan yang tidak aman. Edukasi gizi dapat meliputi peningkatan pengetahuan anak tentang cara memilih makanan sehat dan bergizi, menerapkan sarapan sehat untuk mengurangi ketergantungan anak pada jajanan, serta pemahaman pada anak terkait Pola Umum Gizi Seimbang (PUGS) (Fadhila, 2014).

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *peer education* dengan metode *storytelling* terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar dalam pemilihan makanan jajanan di SDN Ngadirgo 03 Mijen Kota Semarang .

Saran yang dapat penulis berikan adalah pihak sekolah dapat menerapkan metode *storytelling*, baik sebagai metode pembelajaran maupun pemberian informasi kesehatan kepada para siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SDN Ngadirgo 03 dan 01 Mijen Kota Semarang, atas bantuan dan kerjasamanya, serta seluruh responden siswa

sekolah dasar SDN Ngadirgo 03 dan 01 Mijen Kota Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfandiar, A. Y. (2007), *Cara Pintar Mendongeng*, Jakarta, Mizan
- Sari, A.N., Komang, A.M., & Muliawati, K. (2014). Pengaruh Storytelling dalam Pendidikan Personal Hygiene Terhadap Kepatuhan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Pada Anak Usia Sekolah Studi Dilakukan SDN 01 Sumerta Denpasar Timur, *Jurnal KMB, Maternitas Anak* 4(2)
- BBPOM Provinsi Jateng. (2013). *Laporan Tahunan Keamanan Pangan Jajanan Anak Sekolah Dasar BBPOM Jawa Tengah*, Balai Besar Pengawas Obat dan Makanan Provinsi Jawa Tengah, Semarang.
- Aprillia, B.A., & Dieny, F. (2011), The Factor Releted to Snack Preference in Elementary School Children, *Berkala Ilmiah Mahasiswa Gizi indonesia*, 2(2): 26-43.
- Safitri, C.H., Saptaning, C.W, & Handayani, D. (2014). Perbedaan Metode Team Game Tournament dan Ceramah Terhadap Peninkatan Pengetahuan Pemilihan Makanan Jajanan Sehat, *Indonesia Journal Of Human Nutrition*, 1 (2):89-105.
- Dinkes Kota Semarang. (2014). *Laporan Tahunan Survei Keamanan Pangan Jajanan Anak Sekolah Dasar Kota Semarang*, Dinas Kesehatan Kota Semarang, Semarang.
- Damayanthi, E., Khotimah, K., Setyo E.M., Meri, C., & Kustiyah, L. (2013). Pendidikan Gizi Informal Kepada Penjaja Makanan Untuk Peningkatan Kemanan Pangan Jajanan Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Penelitian Gizi dan Makanan*, 36 (1) : 20-30.
- Fhadilla, A. (2014). Edukasi Dua Sisi Untuk Mewujudkan Jajanan Sehat Bagi Anak Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Mahasiswa Gizi indonesia*, 2(02): 1-7.
- Hamida, K., Zulaekah, S., & Mutamazimah. (2012). Penyuluhan Gizi dengan Media Komik untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Keamanan Makanan Jajanan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8 (1) : 67-73.
- <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kemas>
- Mualifah. (2013). Storytelling Sebagai Metode parenting untuk Pengembangan Kecerdasan Anak usia Dini. *Jurnal psikologi Islam*, 10 (01).

Arjangi, R., & Suprihatin, T. (2010). Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Meningkatkan

Hasil Belajar Berdasar Regulasi Diri. *Makara, Sosial Humaniora*, 14 (2): 91-97.