



Pengembangan Media Pembelajaran *Big Book* Berbasis Dongeng *Monyet Dan Kura-Kura* Mata Pelajaran PPKN

Dion Saputra^{1*}, Muhammad Makki¹, Moh. Irawan Zain¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: [10.29303/jcar.v4i1.1692](https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1692)

Received: March 15, 2021

Revised: April 30, 2022

Accepted: May 28, 2022

Abstract: Teachers still rarely develop and use media in learning. The media is very much needed in accordance with the guidance of the development of science and technology which requires teachers and students to be technology literate. This study aims to produce a product in the form of a large book learning media based on fairy tales and turtles. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). This research was conducted at SDN 25 Ampenan, Sekarbela District, Mataram City. Data collection techniques used are observation, interviews and questionnaires. Data analysis and expert validation and evaluation will be analyzed to measure the size of the media using the right formula. Based on the assessment of the media expert validator, the percentage value of 81.6% was considered very good, while the material expert validator received a prize value of 91.6% which was considered very good. The results of the small group trial got a percentage value of 86.6%. The results of all assessments that the media are declared very valid and very feasible to use.

Keywords: Learning Media; big books; the fairy tale of the monkey and the turtle; PPKN

Abstrak: Guru masih jarang mengembangkan serta menggunakan media dalam pembelajaran. Media sangat dibutuhkan sesuai dengan tuntutan perkembangan IPTEK yang mengharuskan guru dan siswa melek teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *big book* berbasis dongeng monyet dan kura-kura. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SDN 25 Ampenan Kecamatan Sekarbela Kota Mataram. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Data angket validasi ahli dan tanggapan siswa akan di analisis untuk mengukur tingkat kelayakan media dengan menggunakan rumus persen kelayakan. Berdasarkan penilaian dari validator ahli media diperoleh nilai presentase 81,6% dikategorikan sangat baik, penilaian dari validator ahli materi diperoleh nilai presentase 91,6% dikategorikan sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai presentase 86,6%. Hasil seluruh penilaian menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; big book; dongeng monyet dan kura-kura; PPKN

PENDAHULUAN

Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang berisikan ajaran mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi warga negara yang taat akan aturan yang ditetapkan oleh agama maupun

UUD 1945. Maka dari itu PPKn harus diajarkan kepada peserta didik untuk masa depan mereka. Tujuan dasar dari pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) yang berpusat pada guru dan siswa untuk mengajar dan belajar secara sistematis dan menyeluruh serangkaian konsep demokrasi di dunia saat ini, melalui

*Email: dion438@gmail.com

didefinisikan, dipraktikkan dan dievaluasi, Patrick dan Vonts (Galih, Mohammad & Hidayah, 2020:3).

Sholeh (2019:139) Salah satu cara untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media digunakan untuk membantu terciptanya pembelajaran yang baik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menarik perhatian dan minat siswa ketika belajar, sehingga siswa menjadi bertambah rasa ingin tahunya untuk memahami pelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran tidak terlepas dari peran penting media pembelajaran, Faturrahman, Ermiana & Khair, 2021:56).

Salah satu media yang baik digunakan guna merangsang anak untuk terlibat dalam kegiatan belajar adalah media pembelajaran *big book*. Media pembelajaran *big book* merupakan media yang dibesarkan baik teks maupun gambarnya, serta memiliki karakteristik khusus seperti penuh dengan warna-warni dan gambar yang menarik, Gunawan (Kiromi & Fauziah, 2016:3).

Menggunakan media *big book* diharapkan memicu ketertarikan siswa dalam membaca di kelas rendah dan itu artinya keterampilan membaca pemula siswa akan meningkat. Banyak ahli Pendidikan yang menyatakan media *big book* sangat baik digunakan di kelas rendah karena membantu meningkatkan keterampilan membaca siswa. *Big book* tidak hanya mengajarkan siswa untuk membaca, namun juga dapat mengembangkan sikap dan karakter baik serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa. (Moch & Miftakul, 2019:64).

Media pembelajaran *big book* dapat dipergunakan di kelas rendah karena karakternya sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Karges-Bone (USAID, 2014:43), agar pembelajaran lebih efektif dan berhasil, sebuah media pembelajaran *big book* sebaiknya memiliki ciri-ciri berikut ini: Cerita singkat (0-15); Pola kalimat jelas; Gambar memiliki warna; Jenis dan ukuran huruf jelas terbaca; Jalan cerita mudah dipahami.

Penggunaan media pembelajaran *big book* dikelas sangatlah membantu siswa dalam proses pembelajaran terutama untuk anak kelas rendah. Hal serupa dijelaskan dalam penelitian Feby Febrianti yang menyatakan bahwa salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menerapkan media pembelajaran *big book* (buku besar) pada pembelajaran tematik. *Big book* berisi kalimat-kalimat sederhana dan gambar-gambar yang mengilustrasikan isi kalimat. Karena tulisannya besar-besar dan standar untuk kelas rendah, maka siswa jauh lebih gampang mengenal abjad, huruf dan kata.

Berdasarkan hasil observasi sabtu 23 oktober 2021 yang telah dilakukan di SDN 25 Ampenan ditemukan permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan belajar mengajar yaitu ketersediaan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar masih sangat kurang bahkan hanya menggunakan media cetak buku dan media seadanya untuk proses pembelajaran. hal ini perlu diperhatikan secara khusus guna untuk membangun suasana yang menyenangkan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Hal tersebut juga diungkapkan oleh peserta didik lewat wawancara yang menyatakan bahwa ketika melakukan kegiatan pembelajaran mereka merasa bosan dan jenuh karena media yang digunakan guru kurang menarik dan bervariasi yang terjadi pada siswa dalam proses pembelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D). penelitian pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal, Setyosari (Rayanto & Sugianti, 2020:21). Penelitian ini adalah penelitian yang mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Dick & Carry dalam Sugiyono (2019:394) dengan menggunakan istilah ADDIE (*analysis, design, development, implementation & evaluation*) Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 dengan subjek penelitian siswa kelas II SDN 25 Ampenan Kecamatan Sekarbela Kota Mataram. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Data angket validasi ahli dan tanggapan siswa akan di analisis untuk mengukur tingkat kelayakan media dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah skor tertinggi

Untuk menentukan tingkat kelayakan dan kevalidan produk media pembelajaran, maka digunakan konversi skala tingkat kelayakan sebagai berikut:

Table 1 Kriteria Tingkat Kelayakan

No.	Persentase ketercapaian	Kriteria
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup Baik
4.	21-40%	Kurang Baik
5.	0-20%	Tidak Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

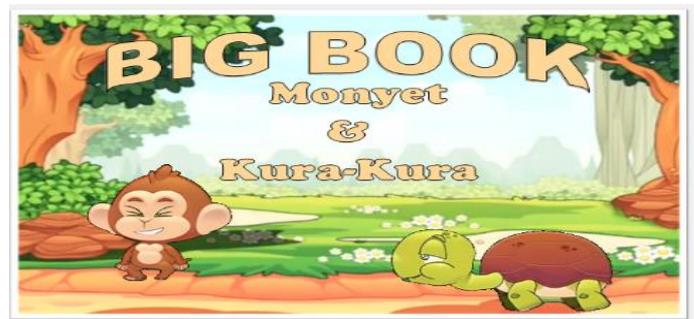
Hasil penelitian dan pengembangan yang dihasilkan oleh peneliti berupa media pembelajaran *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura*. Penelitian ini dilakukan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu; *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) & *evaluation* (evaluasi).

Analysis

Hasil analisis kelas yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa proses pembelajaran di kelas II SDN 25 Ampenan masih mengandalkan metode ceramah dengan menggunakan media berupabenda-benda yang berada di ruangan kelas. Dari hasil analisis kebutuhan diketahui bahwa siswa membutuhkan media yang tepat untuk digunakan untuk digunakan dalam pembelajaran. salah satu media yang cocok untuk dikembangkan adalah media *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura*.

Design

Media pembelajaran *big book* dirancang sesuai dengan materi pembelajaran menggunakan kertas A4 ukuran 21×29,7 cm yang memuat 11 halaman. Proses merancang atau mendesain cover dan lembar isi media pembelajaran *big book* menggunakan aplikasi Microsoft publisher. Desain media mulai dari tema, latar, warna, tulisan beserta gambar untuk mempermudah pengembangan media pembelajaran *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura* yang sangat menarik untuk digunakan. Media pembelajaran *big book* dirancang untuk siswa kelas II SDN 25 Ampenan.



Gambar 1. Desain Cover Depan



Gambar 2. Desain Cover Belakang

Development

Semua bahan yang telah disiapkan dikembangkan menjadi sebuah produk media pembelajaran yang siap digunakan. Produk yang telah dikembangkan diuji validitas kepada ahli media dan ahli materi. Suatu instrumen dinyatakan berkualitas apabila teruji kelayakannya.

➤ Validasi media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta mengetahui kekurangan-kekurangan media pembelajaran *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura* dari segi media. Validasi media menggunakan angket berskala 1-5. Hasil analisis data validasi media tahap I diperoleh nilai presentase 78,3% dengan interval 61-80% dikategorikan "baik" dan hasil validasi media tahap II diperoleh nilai presentase 81,6% dengan interval 81-100% dikategorikan "sangat baik".

➤ Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta mengetahui kekurangan-kekurangan media pembelajaran *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura* dari segi materi. Ahli materi dalam penelitian ini adalah bapak Idham Halid, S.Pd selaku guru SDN 25 Ampenan. validasi media menggunakan angket berskala 1-5. Hasil analisis data validasi materi tahap I diperoleh nilai presentase 90% dengan interval 81-100% dikategorikan "sangat baik" dan hasil validasi tahap II diperoleh nilai presentase 91,6% dengan interval 81-100% dikategorikan "sangat baik".

Table 2 Presentase Penilaian Ahli

Validator	Skor	Presentase (%)	Kriteria
Uji Ahli Media	49	81,6%	Sangat Layak
Uji Ahli Materi	55	91,6%	Sangat Layak

Implementation

Media pembelajaran *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura* yang telah direvisi dan dinyatakan layak oleh ahli media maupun materi akan diimplementasikan atau diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas II SDN 25 Ampenan. Tahap ini dilakukan menggunakan uji coba kelompok kecil yang berjumlah 9 orang peserta didik.

Tahapan implementasi akan dilaksanakan uji coba kelompok kecil dengan menggunakan 9 peserta didik sebagai subjek penelitian. Tahapan ini peneliti memberikan soal tes yang berjumlah 25 soal memuat materi dalam media pembelajaran *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura*.

Hasil keseluruhan soal tes dari 9 peserta didik diperoleh total skor 201 dari skor tertinggi yaitu 225 dengan rata-rata 89,3 dikategorikan sangat baik. Hasil belajar yang diperoleh siswa terlihat sudah sangat baik karena siswa sudah mampu memahami isi dari media *big book* yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hal tersebut berarti media pembelajaran *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura* sangat cocok digunakan untuk siswa kelas II di SDN 25 Ampenan.

Evaluation

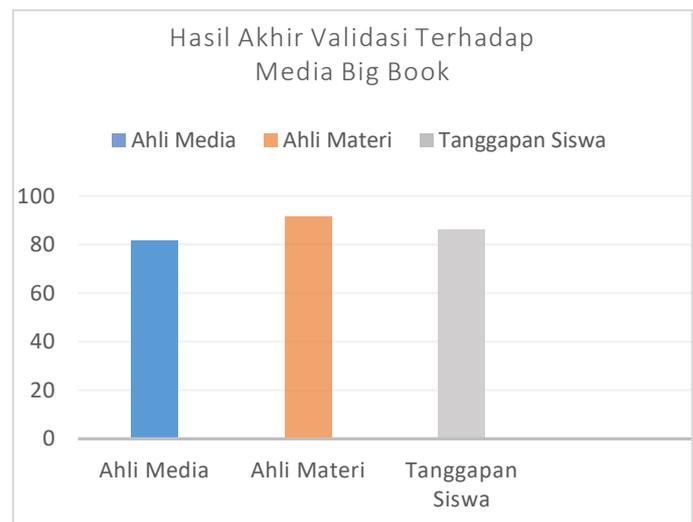
Berdasarkan hasil penelitian pada uji validasi ahli media tahap pertama memperoleh nilai persentase 78,3% dengan katagori "baik". Kemudian pada hasil uji validasi ahli media tahap kedua meningkat menjadi 81,6% dengan kategori "sangat baik". hasil uji validasi ahli materi pada tahap pertama nilai presentase yang diperoleh sebesar 90% dengan kategori "sangat baik". Nilai presentase meningkat pada hasil uji validasi materi tahap kedua dengan nilai sebesar 91,6% dengan kategori "sangat baik"

Table 3 Presentase uji coba lapangan

Validate	Skor	Presentase (%)	Kriteria
Uji Lapangan	156	86,6%	Sangat Layak

Hasil presentase angket tanggapan siswa dari uji coba lapangan siswa kelas II SDN 25 Ampenan diperoleh nilai presentase sebesar 86,6% dengan kategori "sangat baik".

Hasil presentase data penelitian yang diperoleh dari validasi ahli media, validasi ahli materi serta angket taggapan siswa, ditampilkan pada Gambar 3.

**Gambar 3.** Hasil presentase angket

Analysis

permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas, yakni kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran yang dilakukan hanya mengandalkan media seadanya yang terdapat di ruang kelas. Hal tersebut menimbulkan rasa kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan peserta didik tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi.

Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media akan mempengaruhi kualitas belajar, partisipasi aktif serta hasil belajar peserta didik Hadisaputra, et al (2019); Yustiqvar, et al (2019); Gunawan, et al (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi pada siswa, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, mengombinasikan komunikasi verbal dengan media pembelajaran menjadikan siswa tidak bosan serta membuat siswa

lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi dan lain-lain.

Design

Design merupakan tahap merancang desain awal media *big book*. Media *big book* merupakan buku yang memiliki ukuran dan tulisan yang besar dilengkapi dengan gambar yang menarik. Hall & O'Connor dalam (Nitingsih dkk, 2019:451) menyebutkan bahwa media *big book* merupakan format besar buku dengan teks yang dicetak besar serta ilustrasi yang mudah dilihat siswa dengan jelas saat guru membacakan dalam kelas.

Proses merancang atau mendesain cover dan lembar isi media pembelajaran *big book* menggunakan aplikasi Microsoft publisher. Desain media mulai dari tema, latar, warna, tulisan beserta gambar untuk mempermudah pengembangan media pembelajaran *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura*.

Development

Tahap pengembangan adalah tahap dimana semua bahan atau komponen yang terkumpul baik dari tahap analisis dan desain dikumpulkan menjadi satu dan diubah kedalam bentuk media yang siap pakai, A'yun, Nurhasanah & Zain (2021:109). Produk yang telah dikembangkan diuji validitas kepada ahli media dan ahli materi. Suatu instrumen dinyatakan berkualitas apabila teruji kelayakannya. Validitas merupakan salah satu standarnya. Instrumen asesmen dikatakan valid apabila menjalankan fungsi ukurnya, yaitu mendata apa yang seharusnya didata dengan cermat dan akurat, Azwar (Setiawan & Tumardi, 2019:6).

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa penilaian dari angket dan data kualitatif berupa kritik atau saran yang diberikan oleh validator untuk merevisi media yang dikembangkan sebelum melakukan uji coba lapangan. Rayanto & sugiarti (2020:38) menjelaskan bahwa data yang diambil dari penelitian pengembangan ini diperoleh dari uji ahli yaitu ahli materi dan ahli media berupa data kuantitatif serta data kualitatif dari masukan dan komentar terhadap media.

Berdasarkan penilaian dari ahli media pada tahap II diperoleh nilai presentase 81,6% dikategorikan "sangat baik atau sangat layak" dan penilaian dari ahli materi pada tahap II diperoleh nilai presentase 91,6% dikategorikan "sangat baik atau sangat layak".

Implementation

Tahap Implementation yang merupakan kelanjutan dari tahap pengembangan adalah tahapan uji coba media pembelajaran berbasis permainan pada kelompok kecil. Semua rancangan media yang telah

dikembangkan selanjutnya diterapkan setelah dilakukan berbagai revisi sesuai masukan atau feedback dari para ahli, Walid (istiningsih dkk, 2021:917).

Proses tahapan implementasi yaitu dilaksanakan uji coba kelompok kecil dengan menggunakan 9 peserta didik sebagai subjek penelitian. Tahapan ini peneliti memberikan soal tes yang berjumlah 25 soal memuat materi dalam media pembelajaran *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura*.

Hasil keseluruhan soal tes dari 9 peserta didik diperoleh total skor 201 dari skor tertinggi yaitu 225 dengan rata-rata 89,3 dikategorikan sangat baik.

Evaluation

Tahapan Evaluation yang merupakan tahapan terakhir dalam proses pengembangan. Tahap evaluasi dilakukan dengan melihat dan menganalisis respons dari pengguna atau peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran, Istiningsih, dkk (2021:917).

Berdasarkan hasil penelitian pada uji validasi ahli media tahap pertama memperoleh nilai persentase 78,3% dengan kategori "baik". Kemudian pada hasil uji validasi ahli media tahap kedua meningkat menjadi 81,6% dengan kategori "sangat baik". Hasil uji validasi ahli materi pada tahap pertama nilai persentase yang diperoleh sebesar 90% dengan kategori "sangat baik". Nilai persentase meningkat pada hasil uji validasi materi tahap kedua dengan nilai sebesar 91,6% dengan kategori "sangat baik".

Hasil presentase angket tanggapan siswa dari uji coba lapangan siswa kelas II SDN 25 Ampenan diperoleh nilai presentase sebesar 86,6% dengan kategori "sangat baik".

KESIMPULAN

Media pembelajaran *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura* dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap penelitian mulai dari *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Media juga sudah melalui tahapan validasi ahli media dan validasi ahli materi serta tanggapan peserta didik terhadap media. Telah dilakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan sesuai masukan, kritik dan saran yang diberikan oleh validator.

Kelayakan media pembelajaran *big book* berbasis dongeng *monyet dan kura-kura* yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan. Pada validasi ahli media diperoleh nilai presentase 81,6% dengan kategori sangat baik atau sangat layak

digunakan sedangkan validasi ahli materi diperoleh nilai presentase 91,6% dengan kategori sangat baik atau sangat layak digunakan. kelayakan media juga dilakukan pada tahap uji coba peserta didik kelompok kecil. Berdasarkan hasil angket uji coba kelompok kecil diperoleh nilai 86,6% menunjukkan bahwa media pembelajaran big book berbasis dongeng monyet dan kura-kura sangat layak digunakan.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih peneliti ucapkan kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas II SDN 25 Ampenan yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q., Nurhasanah., & Zain, M. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Pada Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 07 Kota Bima Tahun Ajaran 2021/2022, 1(2), 105-110.
- Faturrahman, L.Y., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Komika Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pernang. 2 (1), 55-63, from doi: [10.29303/prospek.v2i1.123](https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.123).
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Istiningsih, S., Darmiany., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal, 4(6), 911-920.
- Kiromi, I. H., & Fauziah, P.Y. (2016). pengembangan media pembelajaran big book untuk pembentukan karakter anak usia dini, 3(1), 48-59.
- Mahsun, M., & Koiriyah, M. (2019) Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Big Book Pada Siswa Kelas 1A MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang, 2(1), 61-79.
- Mulyono, G. .P., Miftahusyai'an, M., & Hanifah, N. H. (2020). *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk SD/MI*. Jakarta: Publica Institute.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan model ADDIE dan R2D2 : teori dan praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Setiawan, H., & Tumardi. (2019). Pengembangan Instrumen Asesmen Kompetensi Ranah Afektif di Sekolah Dasar, 2(1), 1-12, from doi: [10.35724/musjpe.v2i1.1944](https://doi.org/10.35724/musjpe.v2i1.1944).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- USAID. (2014). *Buku Sumber Bagi Dosen LPTK : "Pembelajaran Literasi Kelas Awal di LPTK"*. Jakarta: USAID.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.