

EFEKTIVITAS MEDIA "COPATA" UNTUK MENAMBAH KOSAKATA ANAK TUNARUNGU KELAS 2 SD DI SLB DHARMA BHAKTI PIYUNGAN

THE EFFECTIVENESS OF "COPATA" MEDIA TO INCREASE HEARING IMPAIRED STUDENTS' VOCABULARIES OF GRADE 2 ELEMENTARY SCHOOL IN SLB DHARMA BHAKTI PIYUNGAN

Oleh : Nevi Kurnia Rahma Lestari

Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

nevikurnia1234@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media "copata" untuk menambah kosakata anak tunarungu kelas 2 SD di SLB Dharma Bhakti Piyungan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen *Single Subject Study* (SSR), desain A-B-A'. Subjek penelitian merupakan siswa tunarungu kelas 2 SD dengan pembendaharaan kosakata yang masih rendah. Data yang diperoleh dianalisis melalui statistik deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik *polygon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media "copata" mampu menambah kosakata subjek, ditunjukkan dengan penguasaan indikator dan meningkatnya skor total secara bertahap setelah diberikan intervensi. Pada kondisi *baseline-I* (A) terdapat 3 sesi dengan skor total 5, 5 dan 5. Pada kondisi intervensi (B) terdapat 10 sesi dengan skor total 7, 9, 10, 12, 14, 17, 20, 23, 23, dan 23. Pada kondisi *baseline-II* (B) terdapat 3 sesi dengan skor total 23, 23 dan 23. Dari perolehan data dan didukung dengan rendahnya tingkat *overlap* pada analisis dalam kondisi dan antar kondisi sebesar 0%. Secara keseluruhan media "copata" berpengaruh efektif dan positif untuk digunakan sebagai media menambah kosakata anak tunarungu kelas 2 SD di SLB Dharma Bhakti Piyungan.

Kata kunci : media "copata", anak tunarungu

Abstract

This study aimed to find out the effectiveness of "copata" media to increase hearing impaired students' vocabularies of grade 2 elementary school in SLB Dharma Bhakti Piyungan. The study applied a quantitative approach using the type of Single Subject Study (SSR) experiment, A-B-A' design. The subject of the study were hearing impaired student of grade 2 elementary school who lacked of vocabulary acquisition. The researcher obtained the data and analyzed it through descriptive statistic which were displayed in the form of table and polygon charts. The result of the study showed that the "copata" media is able to increase the subject vocabulary acquisition. It was indicated by the gradual change of indicator mastery and the increasing of the total score after getting intervention. At the baseline-I (A) condition, there are 3 sessions with a total score of 5, 5 and 5. At the (B) intervention condition, there are 10 sessions with a total score of 7, 9, 10, 12, 14, 17, 20, 23, 23, and 23. At the baseline-II (B), there are 3 sessions with a total score of 23, 23 and 23. The result of the data and the support of the low-level-overlap in the analysis under and between conditions are 0%. In sum, the "copata" media has effective and positive effects to be used as a medium in increasing hearing impaired students' vocabularies of grade 2 elementary school in SLB Dharma Bhakti Piyungan.

Keywords : "copata" media, hearing impaired student

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu upaya mendewasakan dan berguna untuk mengubah tingkah laku manusia peserta didik yang dilakukan secara sadar melalui upaya pengajaran dan latihan. Deklarasi pendidikan untuk semua, mengandung arti bahwa semua anak berhak memperoleh pendidikan, termasuk di dalamnya anak berkebutuhan khusus, salah satunya anak tunarungu.

Anak tunarungu menurut Hallahan & Kauffman (1982: 234) merupakan anak yang mengalami hambatan atau kesulitan pada indera pendengarannya baik sebagian atau seluruhnya dan dapat digolongkan sebagai tuli dan kurang dengar. Sehingga dapat diartikan singkat, bahwa tunarungu merupakan kondisi dimana seseorang mengalami hambatan pada indera pendengaran maupun pengucap baik sebagian maupun keseluruhan. Kondisi dijadikan pedoman dalam klasifikasi ketunarunguan.

Pendidikan tunarungu dilaksanakan pada pendidikan khusus maupun pendidikan inklusi. Pendidikan khusus dilaksanakan pada sekolah luar bisaa (SLB) baik SLB dengan fokus pendidikan satu kekhususan maupun SLB dengan beberapa kekhususan. Sedangkan pada pendidikan inklusi, pendidikan anak tunarungu dilaksanakan pada sekolah umum namun diberikan pembimbingan dan pendampingan secara khusus.

Pelaksanaan pendidikan tunarungu dilaksanakan dengan tujuan untuk membimbing anak agar dapat mengembangkan diri dengan keterbatasannya. Keterbatasan anak tunarungu adalah pada indera pendengaran dan pengucapan. Menurut Murni Winarsih (2007: 22) memberikan batasan tentang tunarungu di tinjau dari kehilangan kemampuan mendengarnya, bahwa Tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Orang tuli adalah yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar dimana batas pendengaran yang dimilikinya

cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran.

Kondisi tersebut menyebabkan anak tunarungu kesulitan dalam menguasai kosakata. Jika berjalan dalam waktu yang lama, anak tunarungu akan merasa berbeda dengan anak lainnya, sehingga berimbas pada sulitnya anak berinteraksi dengan orang normal di sekitarnya karena minimnya kosakata yang dimiliki. Kosakata menjadi hal yang begitu penting karena menjadi salah satu aspek penting dalam berkomunikasi.

Menurut Shinmura dalam Ahmad Dahidi dan Sudjianto (2004: 97) kosakata juga dapat dikatakan sebagai keseluruhan kata (tango) berkenaan dengan suatu bahasa atau bidang tertentu yang ada di dalamnya. Kosakata merupakan bagian dari suatu bahasa yang mendasari pemahaman dari bahasa tersebut. Kualitas kosakata yang dimiliki siswa mempengaruhi empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Hermanto (2011: 121), dalam berkomunikasi diperlukan pembedaharaan kata yang cukup. Tanpa adanya ketersediaan dan kecukupan kata akan terjadi kesulitan dalam berkomunikasi. Dalam ketersediaan dan kecukupan kata tidak hanya bergantung pada ucapan namun juga mampu memahami arti apa yang diucapkan, didengar dan dibaca.

Subjek merupakan anak tunarungu yang bersekolah di SLB Dharma Bhakti Piyungan kelas 2 SD. Di dalam kelas yang sama terdapat 3 siswa namun berbeda tingkatan kelas. Kondisi tersebut juga menjadi kendala subjek untuk fokus dalam belajar menambah kosakata, sehingga kosakata yang dimiliki subjek masih tetap minim. Minimnya kosakata yang dimiliki anak tunarungu tentu saja akan menghambat komunikasi anak dengan orang lain. Anak kelas 2 SD menurut Dale dalam Hendry Guntur Tarigan (1988 : 396) seharusnya memiliki kekayaan 4000 kosakata, sedangkan kosakata yang dimiliki subjek penelitian hanya 2. Kosakata merupakan salah satu hal yang penting untuk berkomunikasi. Ketika kosakata anak minim, hal tersebut tentu saja berpotensi membuat komunikasi anak dengan orang lain menjadi tidak selaras, karena transfer pertukaran informasi tidak berjalan semestinya dikarenakan perbendaharaan kosakata yang berbeda antara anak tunarungu dengan orang lain.

Komunikasi anak tunarungu dengan orang lain yang tidak bisa berjalan lancar tentu saja akan menghambat perkembangan anak. Perkembangan anak yang terhambat terutama secara mental psikologis dan interaksi sosialisasi. Anak tunarungu akan merasa terdiskriminasi karena transfer informasi antara dirinya dengan orang lain tidak sejalan. Seiring berjalan waktu, jika kondisi tersebut dibiarkan maka anak bisa menjadi apatis ataupun tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, menjadi tertutup terhadap orang lain. Sehingga ketika itu terjadi, maka anak tunarungu akan mengalami hambatan perkembangan yang lebih kompleks.

Berdasarkan pengamatan di SLB Dharma Bhakti Piyungan, selama ini metode pembelajaran yang diterapkan di SLB sudah cukup baik, namun masih sering metode ceramah atau menyalin gambar dan teks di buku tulis. Metode ceramah, metode yang dilakukan guru di depan kelas, dilakukan bisa searah ataupun dua arah. Metode ini adalah metode konvensional, sering menyebabkan anak tunarungu kurang tertarik, ataupun mudah jenuh dikarenakan siswa merasa guru kurang fokus interaktif kepada dirinya. Metode ceramah memang dilakukan secara general di depan murid, sehingga pemaparan materi yang diberikan guru adalah secara umum untuk seluruh anak yang diberikan materi.

Metode menyalin gambar ataupun teks di buku tulis, metode ini bisaanya dikombinasikan dengan metode ceramah. Guru menjelaskan suatu materi di depan kelas pada papan tulis, anak diperintahkan untuk menyalin gambar ataupun teks yang ada di papan tulis. Metode ini memang lebih baik dari pada sekedar ceramah, namun perlu diperhatikan kondisi anak tunarungu satu dan yang lainnya tentu berbeda. Metode penyampaian di depan kelas secara *general*, sehingga penerapan metode ini pada anak tunarungu sering menyebabkan perbedaan tingkat pemahaman anak terhadap materi yang diberikan..

Kedua metode di atas jika dilakukan untuk pembelajaran kosakata tentu saja akan sulit ataupun mengalami hambatan. Hal tersebut dikarenakan kedua metode di atas mendikte anak untuk menerima materi. Anak bisa secara terbuka menerima pembelajaran kosakata yang diberikan, namun bisa saja

anak merasa terpaksa ataupun dipaksa menerima materi, sehingga anak akan sulit menambah kosakatanya.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi dan pengamatan awal, subjek juga merasa jenuh dengan pembelajaran di kelas karena bersifat monoton. Subjek membutuhkan metode dan media pembelajaran yang dapat membuatnya nyaman serta fokus. Jika subjek bisa nyaman dan fokus, maka subjek dapat menerima materi pembelajaran dengan mudah sehingga hasil belajar akan maksimal.

Kondisi subjek yang dipaparkan di atas memunculkan gagasan ataupun ide untuk membuat media yang interaktif dan menarik untuk anak tunarungu secara visual. Media yang digunakan adalah media permainan edukatif, anak dapat bermain sambil belajar. Menurut Abu Ahmadi (2005: 34) permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu melaksanakan kegiatan tersebut.

Metode belajar sambil bermain terkait erat dengan permainan edukatif atau *Education games*. Dalam hal ini pengertian permainan edukatif menurut Andang Ismail (2009: 119) yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Konsep tersebut untuk membuat anak dapat memahami aturan yang harus dijalani tanpa pemaksaan agar anak bisa mengembangkan ide kreatifnya.

Hal tersebut selaras dengan apa yang disebutkan oleh *Burner* yang mengusulkan teori *Free Discovery Learning* dalam Muhammad Thobroni (2015: 83), yang menurut teori ini proses belajar dapat berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya. Sehingga konsep tersebut menerapkan sistem komunikasi dua arah yang akan membangun kemandirian subjek dan keselarasan antara subjek dan peneliti.

Metode bermain sambil belajar yang diterapkan menggunakan media permainan tradisional yang telah dimodifikasi dan dikombinasikan, media tersebut adalah “copata” (congklak papan kosakata). Media

congklak dipilih karena dapat membuat anak tertarik dan interaktif. Selain itu media ini bersifat lebih interaktif, karena anak harus fokus dan saling memperhatikan dengan pola permainan lawan. Konsep ini akan membantu anak dalam meningkatkan rasa kepercayaan diri untuk berinteraksi dan memperoleh tambahan pengetahuan. Media ini mengedepankan kemampuan visual subjek dalam memperhatikan alur permainan, sehingga cocok digunakan untuk anak tunarungu dimana fokus visual dikedepankan. Vygotsky dalam Dale H. Schunk (2012: 343) mengemukakan bahwa interaksi-interaksi seseorang dengan lingkungan dapat membantu pembelajaran. Pengalaman-pengalaman yang dibawa seseorang ke sebuah situasi pembelajaran dapat sangat mempengaruhi hasil pembelajaran

Pada penggunaan media “copata” anak akan mendapat kesenangan, anak menikmati bermain dengan lawan bermainnya. Kondisi yang sedemikian rupa tentu membuat anak lebih merasa santai dan nyaman saat belajar. Sehingga anak lebih mudah untuk mengingat dan memahami materi pembelajaran kosakata.

Media “copata” yang merupakan kombinasi congklak modifikasi dan papan kosakata dapat digunakan sesuai kebutuhan kosakata yang akan diajarkan kepada anak. Kunci dari pembelajaran kosakata adalah papan kosakata, isi pada papan kosakata dapat ditentukan sesuai kebutuhan. Congklak digunakan untuk menentukan kosakata pada papan kosakata yang harus dihafal dan dipahami anak.

Isi pada papan kosakata yang digunakan merupakan kosakata dalam satu tema. Fokus tema yang diberikan melalui papan kosakata tersebut akan membuat anak lebih mudah memahami kosakata yang diajarkan. Anak tidak merasa bingung karena pada satu permainan akan mengusung satu tema.

Peneliti berharap media “copata” dalam penelitian ini dapat menambah kosakata anak tunarungu melalui metode bermain sambil belajar. Penggunaan media “copata” untuk menambah kosakata anak tunarungu perlu dibuktikan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengadakan penelitian tentang efektivitas media “copata” untuk menambah kosakata anak tunarungu kelas 2 SD di SLB Dharma Bhakti Piyungan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research (SSR)*. Menurut Tawney dan Gastt dalam Juang Sunanto (2009: 1) penelitian dengan subjek tunggal merupakan sebuah penelitian eksperimen yang dilaksanakan guna mengetahui seberapa besar pengaruh perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada subjek secara berulang-ulang dalam waktu tertentu. Penelitian dilakukan dengan mengambil data sebelum perlakuan (*baseline-I*), selama diberi perlakuan (intervensi) dan dampak setelah diberikan perlakuan (*baseline-II*). Pada penelitian subjek tunggal yang dilaksanakan fokus mengamati kosakata yang dimiliki anak sebelum diadakan *treatment* penambahan kosakata dengan media “copata”, dan kondisi subjek setelah dilakukan sebuah *treatment*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian bertempat di SLB Dharma Bhakti. Alamat SLB Dharma Bhakti di Jalan Wonosari Km. 14, Srimartani, Piyungan, Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan pada semester II tahun ajaran 2017/2018, dengan waktu 3 kali pertemuan dalam seminggu.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, sehingga data-data yang didapat haruslah mendalam, efektif dan juga spesifik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui observasi.

Observasi digunakan dalam teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 204) menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera. Sasaran observasi dalam penelitian ini yaitu siswa tunarungu kelas 2 SD di SLB Dharma Bhakti yang dilakukan perlakuan menggunakan media “copata” dalam penambahan kosakata. Pengumpulan data berupa pencatatan hasil ucapan subjek meliputi pernafasan, intonasi, ketepatan, kecepatan dan inisiatif. Peneliti

terlibat langsung dalam kegiatan observasi sehingga observasi yang dilaksanakan adalah observasi partisipan.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2010: 101) adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah. Terdapat pedoman observasi yang digunakan dalam penambahan kosakata anak tunarungu di SLB Dharma Bhakti Piyungan pada fase *baseline-I*, intervensi dan *baseline-II*. Instrumen berupa indikator pengungkapan bahasa ekspresif meliputi pernafasan, intonasi, ketepatan, kecepatan dan inisiatif. Indikator tersebut diolah melalui skor yang telah di tentukan.

Analisis Data

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan metode subjek tunggal atau *single subjek research (SSR)* dengan teknik analisis data melalui statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2011: 207) menjelaskan bahwa statistik deskriptif merupakan statistik yang dipergunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Dijelaskan pula bahwa dalam statistik deskriptif penyajian data dapat melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, pengukuran tendensi sentral, dan perhitungan persentase.

Dalam menganalisa data hasil penelitian, diperlukan beberapa langkah-langkah yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari secara teliti seluruh data yang telah terkumpul. Data dari keseluruhan yang telah terkumpul tersebut dari munculnya perilaku sasaran selanjutnya diolah untuk mengetahui hasil dari penelitian dan dianalisis secara individu. Data kuantitatif yang diperoleh dari perhitungan persentase antara hasil observasi yang dilakukan sebelum dilakukan perlakuan (*baseline-I*) dan setelah dilakukan perlakuan (*baseline-II*).

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi *Baseline-I* (kemampuan awal sebelum intervensi)

Pada tahap *baseline-I* dilaksanakan sebanyak 3 sesi. Pada tahap ini subjek diberikan 5 kosakata yang berbeda-beda pada setiap sesinya, total kosakata pada tahap ini adalah 15 kosakata.

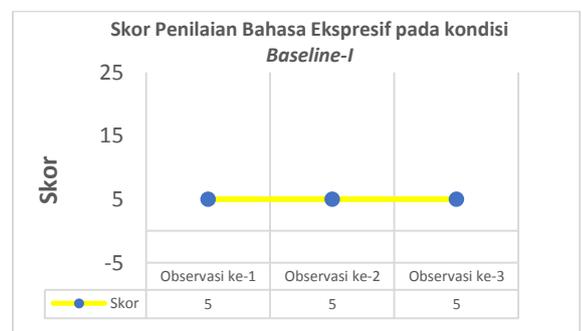
Indikator yang digunakan pada penilaian ekspresif pada penelitian ini meliputi: pernafasan, intonasi, ketepatan, kecepatann dan kemandirian.

Pemberian skor sesuai pencapaian indikator dengan skor maksimal 25. Berikut pencapaian skor pada *Baseline I*:

Tabel 1. Skor Penguasaan Kosakata Bahasa Ekspresif pada Kondisi *Baseline-I*

Obs. Ke-	Tanggal Tes	Waktu	Skor Kemampuan Ekspresif	Skor Total	Skor Penilaian	Presentase Skor terhadap skor maks.
1	31 Juli 2017	07.30 – 08.30	////	5	5	20 %
2	2 Agustus 2017	07.30 – 08.30	////	5	5	20 %
3	5 Agustus 2017	07.30 – 08.30	////	5	5	20 %

Hasil penilaian *baseline-I* (observasi ke-1 hingga ke-3) kemampuan bahasa ekspresif yang telah dilaksanakan dapat disajikan pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Skor Penilaian Penguasaan Bahasa Ekspresif pada Kondisi *Baseline-I*

2. Deskripsi Pelaksanaan Intervensi (Pemberian Treatment)

Pada tahap Intervensi dilaksanakan sebanyak 10 sesi. Pada tahap ini subjek diberikan 5 kosakata yang berbeda-beda pada setiap sesinya, total kosakata pada tahap ini adalah 50 kosakata. Pada kondisi intervensi atau *treatment*, peneliti memberikan perlakuan berupa media “copata” dalam mengajar kosa kata pada subjek. Data dari hasil pemberian kosa kata pada subjek pada tahap Intervensi ini meliputi kemampuan bahasa ekspresif.

Indikator yang digunakan pada penilaian ekspresif pada penelitian ini meliputi: pernafasan, intonasi, ketepatan, kecepatann dan kemandirian. Pemberian skor sesuai pencapaian indikator dengan skor maksimal 25

Hasil pengamatan terhadap kemampuan bahasa ekspresif yang telah dilaksanakan di lapangan pada tahap intervensi (observasi ke-1 hingga ke-10), diperoleh hasil yang ditunjukkan dalam Tabel berikut:

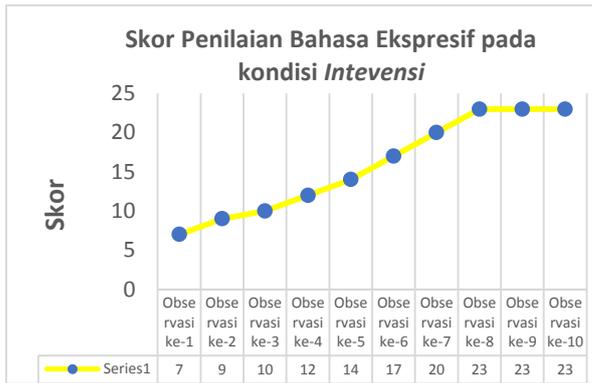
Tabel 2. Skor Penguasaan Kosakata Ekspresif pada Kondisi Intervensi

Observasi Ke-	Tanggal Tes	Waktu	Skor Kemampuan Ekspresif	Skor Total	Skor Penilaian	Presentase Skor terhadap skor maks.
1	31 Juli 2017	07.30 – 08.30	//// /	7	7	28%
2	2 Agustus 2017	07.30 – 08.30	//// ////	9	9	36%
3	5 Agustus 2017	07.30 – 08.30	//// ////	10	10	40%
4	7 Agustus 2017	07.30 – 08.30	//// //// //	12	12	48%
5	9 Agustus 2017	07.30 – 08.30	//// //// ///	14	14	56%
6	12 Agustus 2017	07.30 – 08.30	//// //// //// //	17	17	68%
7	14 Agustus 2017	07.30 – 08.30	//// //// //// ////	20	20	80%
8	16 Agustus 2017	07.30 – 08.30	//// //// //// //// ///	23	23	92%
9	19 Agustus 2017	07.30 – 08.30	//// //// //// //// ///	23	23	92%
10	21 Agustus 2017	07.30 – 08.30	//// //// //// //// ///	23	23	92%

Dari Tabel diatas menunjukkan bahwa pada tahap intervensi kemampuan subjek dalam pencapaian indikator kemampuan bahasa ekspresif selalu menunjukkan peningkatan dari observasi pertama hingga ke-8, ke-9 dan pada observasi ke-10 konstan.

Seluruh pencapaian tersebut diawali dari pencapaian indikator inisiatif serta kecepatan ucap. Indikator inisiatif menjadi modal penting dalam melaksanakan intervensi karena dengan inisiatif subjek akan menerima setiap arahan serta “*rule*” dari penerapan media “copata”.

Hasil pencapaian pada tahap intervensi dapat ditampilkan pada grafik berikut :



Gambar 2. Grafik Skor Penilaian Penguasaan Bahasa Ekspresif pada Kondisi Intervensi

3. Deskripsi Baseline-II (kemampuan akhir setelah intervensi)

Baseline-II merupakan tahap pelaksanaan dimana media yang digunakan pada tahap intervensi tidak digunakan. Tahap ini digunakan untuk mengetahui kemampuan subjek setelah diberikan intervensi. Teknis pelaksanaan sama dengan baseline-I, sehingga keberhasilan dalam tahap intervensi akan menentukan keberhasilan baseline-II. Tahap ini dilaksanakan dalam 3 kali observasi dengan jumlah total 15 kosakata.

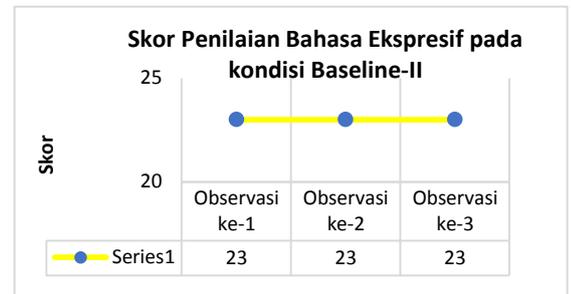
Hasil pengamatan terhadap kemampuan bahasa ekspresif yang telah dilaksanakan di lapangan pada *baseline-II* (observasi ke-1 hingga ke-3), diperoleh hasil yang ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 3 . Skor Penguasaan Kosakata Bahasa Ekspresif pada Kondisi Baseline II

Observasi Ke-	Tanggal Tes	Waktu	Skor Kemampuan Ekspresif	Skor Total	Skor Penilaian	Presentase Skor terhadap skor maks.
1	23 Agustus 2017	07.30 - 08.30	//// //	23	23	92 %
2	26 Agustus 2017	07.30 - 08.30	//// //	23	23	92 %
3	28 Agustus 2017	07.30 - 08.30	//// //	23	23	92 %

Dari tabel menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan intervensi dan memasuki tahap *baseline-II*, subjek mampu mengucapkan kosakata yang diberikan dengan memenuhi indikator kemampuan bahasa ekspresif. Kemampuan tersebut tidak lepas dari kemandirian subjek yang konstan dalam semangat untuk mengucapkan kosakata. Sehingga setelah lepas dari media yang digunakan pada tahapan intervensi, subjek tetap menunjukkan kemampuan yang konstan dalam menguasai indikator yang ada.

Pencapaian pada *baseline-II* yang konstan tersebut dapat ditunjukkan dengan grafik berikut :



Gambar 3. Grafik Skor Penilaian Penguasaan Bahasa Ekspresif pada Kondisi Baseline-II

Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini berupa statistik deskriptif berdasarkan data individu dengan analisa grafik. Komponen dalam analisis data ini berdasarkan analisis dalam kondisi dan analisis antar kondisi. Pada analisis dalam kondisi terdapat beberapa komponen yang dianalisis yaitu panjang kondisi, kecenderungan arah, tingkat stabilitas, tingkat perubahan, jejak data, dan rentang. Sedangkan untuk analisis data antar kondisi terdapat komponen yang dianalisis yaitu jumlah variable yang dirubah, perubahan kecenderungan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level dan presentase data yang tumpang tindih (*overlap*).

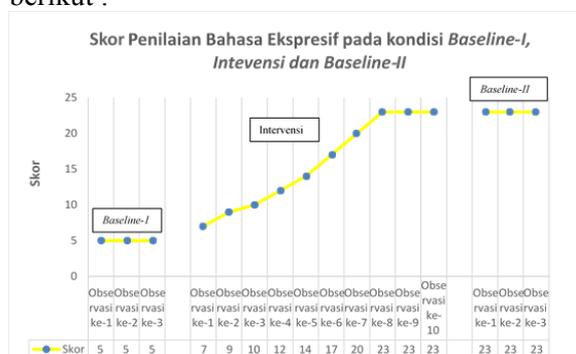
Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini berupa melihat efektivitas media “copata” terhadap penambahan kosa kata subjek sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Berdasarkan hasil pengukuran yang dilakukan terdapat pembahasan yang berfokus pada bahasa ekspresif subjek. Adapun hasil

pengukuran yang telah dipaparkan sebelumnya, maka untuk melihat perkembangan kemampuan subjek dalam penambahan kosakata yang terjadi dalam *baseline-I*, intervensi dan *baseline-II* pada bahasa ekspresif subjek dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4. Perbandingan Penguasaan Kosakata Bahasa Ekspresif pada Kondisi *Baseline-I*, Intervensi, dan *Baseline-II*

<i>Baseline-I</i> (A)			Intervensi (B)										<i>Baseline-II</i> (A')		
5	5	5	7	9	10	12	14	17	20	23	23	23	23	23	23

Tabel diatas merupakan akumulasi dari skor bahasa ekspresif pada subjek yang telah dicapai pada *baseline-I* (A), intervensi (B), *baseline-II* (A'). Data tersebut menunjukkan keefektifitasan dari media “copata” terhadap penambahan kosa kata pada subjek. Sehingga penguasaan kosakata subjek semakin meningkat pada intervensi dan stabil pada *baseline-II*. Berdasarkan dari data di atas maka dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Gambar 4. Grafik *Display* Perbandingan Penguasaan Kosakata Bahasa Ekspresif pada Kondisi *Baseline-I*, Intervensi, dan *Baseline-II*

Berdasarkan dari data diatas maka dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media “copata” penguasaan kosa kata subjek dalam bahasa ekspresif meningkat. Dengan demikian media “copata” efektif dalam penambahan kosa kata pada subjek penelitian yang ditandai dengan meningkatnya jumlah skor penguasaan kosa kata subjek hingga mencapai kestabilan skor yang optimal. Adapun analisis dalam penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut :

Analisis Data

1. Analisis Dalam Kondisi

Berdasarkan dari penjelasan sebelumnya, analisis dalam kondisi memuat beberapa komponen yaitu panjang kondisi, kecenderungan arah, kecenderungan stabilitas, jejak data, lebel stabilitas, rentang dan perubahan level. Berikut analisis setiap komponen dalam kondisi seperti panjang kondisi pada *baseline-I* yaitu 3 sesi, intervensi 10 sesi dan *baseline-II* 3 sesi. Kecenderungan arah pada fase *baseline-I* adalah mendatar, pada fase intervensi meningkat dan pada fase *baseline-II* mendatar. Pada kecenderungan stabilitas fase *baseline-I* hasil stabil, pada fase intervensi hasil tidak stabil (variable), dan pada fase *baseline-II* hasil stabil. Pada jejak data fase *baseline-I* mendatar, fase intervensi meningkat, dan fase *baseline-II* mendatar. Pada level stabilitas dan rentang hasil pada fase *baseline-I* stabil (0), fase intervensi variable (7-23) dan fase *baseline-II* stabil (0). Pada perubahan level fase *baseline-I* = 0 (stabil), fase intervensi = +16 (membaik), dan fase *baseline-II* = 0 (stabil).

Rangkuman hasil dari analisis dalam kondisi dapat dilihat pada Tabel berikut ini :

Tabel 5. Rangkuman Hasil Analisis Dalam Kondisi Penguasaan Kosakata Bahasa Ekspresif pada *Baseline-I*, Intervensi, dan *Baseline-II*

No.	Komponen	<i>Baseline-I</i> (A)	Intervensi (B)	<i>Baseline-II</i> (A')
1	Panjang Kondisi	3	10	3
2	Kecenderungan Arah	— (=)	↗ (+)	— (=)
4	Kecenderungan Stabilitas	Stabil	Variabel	Stabil
4	Jejak Data	— (=)	↗ (+)	— (=)
5	Level Stabilitas dan Rentang	Stabil (5-5)	Variabel (23-7)	Stabil (23-23)
6	Perubahan Level	(0)	(+16)	(0)

Pada Tabel di atas, hasil kondisi pada setiap fase dalam kondisi memiliki hasil yang berbeda-beda khususnya pada setiap komponen yang ada. Berdasarkan analisis tersebut, penambahan kosakata pada subjek untuk bahasa ekspresif mendapatkan hasil yaitu stabil selama kondisi *baseline-I*, meningkat pada fase

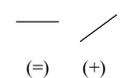
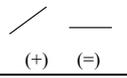
intervensi dan kemudian stabil pada fase *baseline-II*.

2. Analisis Antar Kondisi

Setelah mengetahui hasil analisis dalam kondisi, selanjutnya akan dilakukan analisis data antar kondisi. Analisis antar kondisi merupakan analisis data dengan membandingkan satu kondisi dengan kondisi lainnya. Adapun komponen dalam analisis data antar kondisi yaitu jumlah variable, perubahan arah dan efeknya, perubahan stabilitas, perubahan level, dan presentase *overlap*.

Rangkuman hasil dari analisis antar kondisi dapat dilihat pada Tabel analisis antar kondisi berikut :

Tabel 6. Rangkuman Hasil Analisis Antar Kondisi Penguasaan Kosakata Bahasa Ekspresif pada *Baseline-I*, Intervensi, dan *Baseline-II*

No.	Komponen Antar kondisi	Antar kondisi <i>baseline-I</i> (A) ke Intervensi (B)	Antar kondisi Intervensi (B) ke <i>baseline-II</i> (A')
1.	Jumlah Variabel	1 variabel	1 variabel
2.	Perubahan Arah dan Efeknya	 (=) (+) Positif	 (+) (=) Positif
3.	Perubahan Stabilitas	Stabil Ke Variable	Variabel Ke Stabil
4.	Perubahan Level	(5-7) +2	(23-23) 0
5.	Presentase <i>Overlap</i>	0%	0%

Berdasarkan hasil analisis Tabel di atas, perubahan kecenderungan arah antara *baseline-I* (A) ke intervensi (B) yaitu stabil ke meningkat sehingga efeknya positif. Perubahan kecenderungan arah antara intervensi (B) ke *baseline-II* (A') yaitu meningkat ke stabil sehingga efeknya positif. Dari kedua perubahan arah dan efeknya sama-sama menunjukkan hasil positif, menandakan bahwa penguasaan kosa kata dalam bahasa ekspresif subjek menjadi semakin baik. Hal tersebut juga didukung oleh data *overlap* atau tumpang tindih pada *baseline-I* (A) ke intervensi (B) atau intervensi (B) ke *baseline-II* (A') yaitu 0%.

Pembahasan Penelitian

Kemampuan komunikasi seseorang dipengaruhi oleh penguasaan kosakata yang dimiliki. Hal tersebut dikarenakan kosakata merupakan pedoman ataupun salah satu hal yang menjadi patokan dalam berkomunikasi. Ketika seseorang kesulitan dalam menguasai kosakata, tentu saja hal tersebut akan menghambatnya dalam melakukan komunikasi.

Penguasaan kosakata tergantung pada penerimaan diri terhadap kosakata yang dipelajari. Penerimaan diri tersebut tergantung pada kemandirian subjek serta minat dalam menguasai kosakata. Ketika subjek memiliki keinginan dan kemandirian dalam penguasaan kosakata maka subjek akan lebih mudah dalam menguasai kosakata. Kemandirian yang belum terbentuk bisa disebabkan faktor internal dan eksternal dari subjek, diantaranya subjek merasa jenuh dengan metode serta media yang selama ini digunakan sehingga mempengaruhi respon subjek dalam pembelajaran kosakata menjadi pasif dan kemandirian tidak berkembang.

Kondisi di atas seperti yang dialami oleh subjek penelitian, dimana pada hasil observasi ke-1 hingga ke-3 (*baseline-I*) menunjukkan bahwa subjek masih minim kosakata dan kesulitan dalam menguasai kosakata. Minimnya kosakata subjek dikarenakan beberapa faktor diantaranya, subjek merasa jenuh dengan metode belajar yang ada sehingga subjek tidak fokus/tertarik dengan belajar. Kedua, subjek menguasai belajar kosakata hanya menggunakan media papan tulis sehingga menambah tingkat kejenuhan subjek dalam belajar.

Berdasarkan kondisi itu, dapat dianalisa bahwa subjek membutuhkan media agar lebih mudah dalam mempelajari dan menguasai kosakata, sehingga akan menambah kosakata subjek. Mengingat subjek masih anak-anak, maka media yang digunakan adalah media yang menggunakan konsep bermain sambil belajar. Menggunakan media dengan metode bermain sambil belajar akan membuat lebih rileks dan asyik dalam belajar menambah kosakata sehingga subjek akan lebih interaktif untuk dapat menambah kosakata. Media yang dipilih adalah congklak yang dimodifikasi

dengan menambah papan kosakata, media itu disebut “Copata” (Congklak Papan Kosakata).

Media “copata” ini merupakan suatu media dengan mengkolaborasikan antara permainan tradisional congklak dan papan kosakata. Permainan congklak dimodifikasi dengan menaruh nomer pada setiap lubang yang ada, kemudian papan kosakata dibagi sesuai dengan nomer yang ada di congklak. Setiap biji terakhir yang jatuh di sebuah nomer, maka nomer itu disesuaikan dengan nomer yang ada dalam papan kosakata. Setiap nomer akan berisi dengan 1 kosakata. Media “copata” ini mengikuti alur permainan congklak atau dakon yang diterapkan untuk mempermudah anak dalam memahami kosakata. Penerapan alur permainan ini akan membuat anak lebih santai dan tidak merasa tertekan untuk menghafal kosakata.

Penerapan media “copata” untuk menambah kosakata melalui konsep bermain sambil belajar dilaksanakan dengan memperhatikan kondisi subjek. Subjek yang merupakan anak tunarungu tentu saja memerlukan perlakuan yang berbeda, dimana konsep bermain sambil belajar dipilih agar kondisi subjek yang memiliki keterbatasan dapat lebih aktif, semangat dan termotivasi. Penerapan konsep bermain sambil belajar tersebut juga sesuai dengan Depdiknas (2004: 160) menyebutkan bahwa pembelajaran dengan metode permainan edukatif dapat memberikan keuntungan yaitu mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas subjek, membangkitkan semangat dan motivasi subjek dalam belajar, meningkatkan rasa solidaritas, kerjasama dan sosialisasi terhadap lingkungan sekitar serta mampu memberikan kesan terhadap materi pembelajaran.

Media “copata” ini bersumber dari permainan yang ada dalam lingkungan budaya masyarakat sekitar yaitu congklak. Pengalaman yang ada dalam budaya dapat mempengaruhi bahasa seperti yang diungkapkan oleh Vygotsky dalam Dale H. Schunk (2012: 343) mengemukakan bahwa interaksi-interaksi seseorang dengan lingkungan dapat membantu pembelajaran. Pengalaman-pengalaman yang dibawa seseorang ke sebuah situasi pembelajaran dapat sangat mempengaruhi hasil pembelajaran. Selain itu, Vygotsky dalam Dale H. Schunk (2012: 346) menambahkan bahwa bermain

sebagai “an activity that gives pleasure to the children” (sebuah kegiatan yang memberikan kesenangan kepada anak-anak). Vygotsky juga mengemukakan tambahan bahwa bermain adalah kegiatan yang dapat membuat anak-anak belajar *how develop intellectually and society* (bagaimana berkembang dengan cara berkumpul dan intelektual). Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan bahwa permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan langkah kreatif dari aktivitas rekreasi yang dilakukan dengan memasukkan unsur pembelajaran yang mempunyai nilai-nilai pendidikan yang bersifat mendidik.

Media “copata” yang digunakan pada penelitian ini sendiri merupakan media congklak yang di kombinasikan dengan papan kosakata. Papan kosakata yang didesain dengan sistem buka tutup akan memunculkan rasa penasaran anak tentang sesuatu yang ada di dalam nomer-nomer yang telah disediakan. Kemudian sistem buka tutup ini akan memudahkan anak dalam cara menghafal kata yang ada didalamnya. Kata yang di dalam nomer-nomer tersebut terdiri dari gambar dan nama benda. Hal ini selaras dengan *Burner* yang mengusulkan teori *Free Discovery Learning* dalam Muhammad Thobroni (2015: 83), yang menurut teori ini proses belajar dapat berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada subjek untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya. Gambar dan nama benda dari gambar tersebut merupakan suatu media yang mewakili dari benda nyatanya, sehingga akan memudahkan anak memahami kata yang diberikan.

Konsep utama dalam menggunakan media “copata” yaitu sistem bermain sambil belajar, dimana pola pembelajaran kosakata dilaksanakan dengan konsep santai sehingga subjek merasa rileks dan tidak merasa tertekan harus menguasai kosakata. Subjek akan mudah menerima pembelajaran dan mengikuti alur penggunaan media “copata” yang di dalamnya disisipkan penguasaan kosakata. Ketika subjek menerima dan mengikuti alur penggunaan media yang mengkombinasikan konsep meraba, melihat dan mengucap, maka penggunaan media berjalan dengan baik.

Pada penelitian ini, subjek kesulitan menguasai kosakata dikarenakan subjek tidak tertarik dengan sistem pembelajaran kosakata yang bersifat menghafal konvensional. Penerapan konsep bermain sambil belajar dengan menggunakan media yang menggabungkan permainan dan pembelajaran bertujuan membuat subjek tidak merasa sedang ditekan untuk menghafal.

Observasi yang telah dilaksanakan terbagi dalam tiga tahapan meliputi : *baseline-I*, *Intervensi* dan *baseline-II* menunjukkan peningkatan subjek dalam penguasaan kosakata. Peningkatan tersebut diawali dengan minat subjek dalam menguasai kosakata karena subjek merasa senang dengan penggunaan media copata yang diterapkan. Subjek yang merasa senang dengan media tersebut secara bertahap dan pasti menunjukkan peningkatan kemandirian dalam mengucapkan kosakata yang diberikan. Kondisi tersebut membuat subjek lebih mudah menguasai indikator-indikator lain yang diberikan karena dari dalam diri subjek secara bertahap sudah terbentuk inisiatif untuk mengucapkan kosakata. Hal ini selaras dengan manfaat media pembelajaran menurut Fathurrohman dan Sutikno (2010: 67), diantaranya : menarik perhatian siswa, membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, waktu pembelajaran bisa dikondisikan, menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu / menimbulkan gairah belajar, melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pada *baseline-I* subjek belum mampu menguasai indikator yang diberikan karena subjek tidak tertarik dengan sistem yang diterapkan. Tahap intervensi, subjek diajarkan kosakata dengan media copata, penggunaan media tersebut berhasil membuat subjek tertarik sehingga meningkatkan kemandirian subjek. Kondisi tersebut juga diiringi dengan peningkatan pencapaian indikator yang ada. Pada *baseline-II*, subjek mampu menguasai indikator yang diberikan tanpa menggunakan media, yang berarti tahapan intervensi berhasil

membentuk kemandirian subjek dalam menguasai kosakata sehingga ketika lepas dari intervensi, subjek sudah terbiasa semangat dan mandiri dalam menguasai kosakata yang diberikan. Pada tahapan akhir tersebut subjek memperoleh skor indikator konstan.

Selain perubahan tersebut, terdapat hasil presentasi *overlap* (data tumpang tindih) antar kondisi pada *baseline-I* ke kondisi intervensi sebesar sebesar 0% pada bahasa ekspresif, kemudian presentase antar kondisi pada intervensi ke kondisi *baseline-II* juga sebesar 0% pada bahasa ekspresif. Hal tersebut menandakan bahwa media "copata" memiliki pengaruh untuk menambah kosakata pada subjek. Hal tersebut menunjukkan bahwa media "copata" memiliki pengaruh untuk menambah kosakata subjek pada bahasa ekspresif ditandai dengan peningkatan pencapaian indikator setelah pemberian intervensi. Hal ini selaras dengan Juang Sunanto (2006: 84) mengemukakan bahwa semakin kecil presentase *overlap* makin baik pengaruh intervensi terhadap target *behavior*.

Hasil dari observasi pertama hingga terakhir dari masing-masing tahap menunjukkan hasil positif dimana media "copata" membuat subjek rileks dalam mempelajari kosakata. Sehingga secara bertahap seluruh indikator dapat dikuasai, diawali dari indikator inisiatif. Inisiatif yang terbentuk selama menggunakan media copata membuat subjek terbiasa untuk mandiri mengucapkan kosakata sehingga seiring berjalannya tahapan observasi, kemampuan ekspresif subjek meningkat secara kontinyu dan mencapai kestabilan pada skor optimum untuk pencapaian indikator penelitian yang ditetapkan. Media copata berhasil membuat subjek mudah dalam menguasai kosakata.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media "copata" efektif dalam menambah kosakata anak tunarungu kelas 2 SD di SLB Dharma Bhakti Piyungan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan skor hingga mencapai titik konstan pada penguasaan indikator bahasa ekspresif. Penguasaan indikator ditunjukkan dengan *baseline-I* yang konstan pada skor total 5, 5 dan 5. Pada intervensi skor total

mengalami peningkatan meliputi 7, 9, 10, 12, 14, 17, 20, 23, 23, dan 23. Pada kondisi *baseline-II* mencapai titik konstan dengan skor total 23, 23 dan 23 dari skor maksimal 25. Analisis dalam dan luar kondisi juga menunjukkan hasil positif dengan tingkat *overlap* 0%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam mengajarkan penambahan kosakata dengan penguasaan indikator bahasa ekspresif hendaknya membangun suasana yang kondusif serta mendukung bagi subjek tunarungu. Suasana yang kondusif akan meningkatkan motivasi subjek hingga mencapai kemandirian untuk terus mencoba dan mencoba kosakata yang diberikan. Hal tersebut bisa dilaksanakan dengan metode bermain sambil belajar serta menggunakan berbagai media, salah satunya “Copata” atau congklak papan kosa kata.

2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya memberikan training kepada guru untuk mengembangkan metode mengajar yang kreatif dan bervariasi agar siswa dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan semangat diikuti hasil yang efektif. Metode yang perlu dikembangkan untuk anak berkebutuhan khusus, terutama tunarungu adalah metode bermain sambil belajar dikarenakan anak tunarungu lebih mengutamakan kemampuan visualnya. Metode bermain sambil belajar tersebut akan lebih efektif jika didukung dengan media yang menarik, salah satunya “Copata”.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, dalam meningkatkan penambahan kosakta serta kemampuan bahasa ekspresif subjek dapat dilakukan dengan menggunakan metode bermain sambil belajar didukung dengan media yang efektif. Penggunaan media “copata” efektif dalam menambah kosakata subjek dengan menguasai indikator bahasa ekspresif yang ditetapkan. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media yang dapat menunjang metode bermain sambil belajar dalam penambahan kosakata

untuk anak tunaungu. Sehingga akan diperoleh hasil yang terus meningkat terutama dalam penguasaan indikator yang ada.

Daftar Pustaka

- Abu Ahmadi Dan Munawar Sholeh. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Ahmad Dahidi dan Sudjianto. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Andang Ismail. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Dale H. Schunk. (2012). *Learning Theories An Educational Perspective (Teori-teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Depdiknas. (2004). *Panduan Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah
- Fathurrohman, P. dan Sutikno, S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: Refika Aditama.
- Hallahan, D. P., & Kauffman, J. M. (1982) [2nd Ed.]. *Exceptional learners: Introduction to Special Education*. Boston: Allyn & Bacon
- Hermanto. (2011). *Penguasaan Kosakata Anak Tunarungu Dalam Pembelajaran Membaca Melalui Penerapan Metode Maternal dalam Majalah Ilmiah Pembelajaran*. Yogyakarta : UNY
- Juang Sunanto. (2009). *Pendekatan Penelitian dalam Bidang Pendidikan Luar Biasa*. Makalah Simposium Internasional dan Temu Ilmiah Nasional “The Current Development Of Special Education to Uphload Education for All (EFA),1-14.
- Juang Sunanto, Koji Takeuchi & Hideo Nakata. (2006). *Pengantar Penelitian dengan Subyek Tunggal*. Center For Research on International Cooperation in Educational Development (CRICED) University Of Tsukuba.

Muhammad Thobroni. (2015). *Belajar Dan Pembelajaran (Teori Dan Praktek)*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media

Murni Winarsih. (2007). *Intervensi Dini Bagi Anak Tunarungu Dalam Pemerolehan Bahasa*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta

Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.