

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Di era globalisasi saat ini, meningkatnya perkembangan ilmu teknologi membutuhkan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan merupakan aktivitas manusia. Pendidikan lahir dari interaksi antar manusia, yaitu pada orang dewasa dan orang yang belum dewasa dalam kesatuan yang hidup. Pendidikan yang dilakukan oleh tenaga pendidik dengan sengaja di dasari oleh nilai-nilai kemanusiaan (Smk dan Yogyakarta, 2013:2). Tindakan ini menyebabkan orang yang belum dewasa bisa menjadi lebih dewasa dengan tumbuhnya nilai-nilai kemanusiaan yang dimiliki dan hidup menurut nilai-nilai demikian. Kedewasaan diri merupakan tujuan pendidikan yang dapat dicapai melalui perbuatan atau tindakan pembelajaran (*Langeveld* 2012:2).

Menurut pendapat V. Good (1985:5) menjelaskan pendidikan adalah suatu bangunan pengetahuan sistematis yang mencakup aspek-aspek kuantitatif dan objektif dari proses belajar, dan juga menggunakan instrument secara seksama dalam mengajukan hipotesis-hipotesis pendidikan untuk diuji berdasarkan pengalaman yang sering kali dalam bentuk eksperimen. Senada dengan pendapat di atas, Driyarkara (1980:5) menjelaskan Ilmu pendidikan adalah pemikiran ilmiah, yakni pemikiran bersifat kritis, memiliki metode, dan tersusun secara sistematis tentang pendidikan.

Di dukung oleh pendapat Barnadib (187:5) juga menjelaskan pendidikan adalah ilmu yang membicarakan masalah umum pendidikan secara menyeluruh dan abstrak. Pendidikan memiliki corak teoritis dan praktis. Bercorak teoritis artinya normatif atau menunjukkan standar nilai tertentu. Sedangkan bercorak praktis maksudnya bagaimana pendidikan harus dilaksanakan.

Ada banyak mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan dasar, salah satunya IPS. Ilmu sosial merupakan ilmu yang mengkaji hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Pengertian ilmu sosial menurut DJahri dan Ma'mun (1978:2) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial adalah konsep-konsep dari berbagai ilmu yang dipadukan pada tingkat perkembangan siswa.

Mengajarkan kewarganegaraan kepada peserta didik merupakan hal yang penting, tujuannya agar menjadi warga negara yang mempunyai ilmu pengetahuan, peduli lingkungan, mempunyai keterampilan, dan menjadi warga negara yang baik dan berguna bagi negaranya. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk menyempurnakan kegiatan belajar siswa. Jika ada proses belajar, maka belajar adalah hasil dari berbagai kegiatan belajar yang dilakukan siswa (Vijendra, 2020: 2).

Dalam pembelajaran IPS, guru harus mengetahui topik dan keterampilan mengajar, guru harus mengetahui bagaimana memilih metode yang tepat dalam mengajar IPS (Pujiwidodo, 2016:2). Guru dan calon guru hendaknya mampu mengubah metode ceramah yang sering digunakan ke metode baru, inovatif dan kreatif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas untuk meningkatkan hasil belajarnya (Aliputri, 2018: 2).

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran (*Electric dan Technology*, 2017:2). Jika hasil belajar siswa rendah maka dapat disimpulkan siswa kurang belajar atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru kurang efektif. tidak terpenuhi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai . Berdasarkan pentingnya hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan seluruh siswa mencapai hasil belajar yang tinggi (Karniawan, 2016: 2).

Sebelumnya, dari hasil belajar siswa yang rendah berdasarkan dari observasi peneliti di SDN Mekar Raya kelas 5 pada mata pelajaran IPS materi “Interaksi Manusia dengan

lingkungan dalam upaya pembangunan sosial budaya”, dimana siswa cenderung lambat memahami materi tersebut, hanya 10 orang siswa dari 16 orang yang mampu memahami materi di atas. Kenyataan ini diperkuat dari data nilai rata-rata hasil belajar IPS Siswa kelas 5 dari materi tersebut hanya mencapai 63% berada di bawah standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS yang ditetapkan sekolah sebesar 70.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 SDN Mekar Raya bahwa pencapaian hasil belajar IPS siswa kelas 5 di SDN tersebut rendah disebabkan karena siswa bekerja secara individu, siswa merasa bosan di dalam pembelajaran, pembelajaran kurang efektif dan siswa kurang aktif. Proses belajar mengajar erat kaitannya dengan peran guru dalam kegiatan pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas hasil dan proses pembelajaran. Ilmu sosial merupakan disiplin ilmu yang mengintegrasikan permasalahan sosial dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Febriana, 2011: 2).

Dari pengertian di atas dapat di tarik kesimpulan dari beberapa pendapat bahwa tujuan pembelajaran IPS di SDN Mekar Raya adalah diarahkan pada peningkatan kerja sama antar siswa, peningkatan semangat dalam pembelajaran, peningkatan keefektifan dalam pembelajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan yang sudah di sebutkan di atas maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat merangsang dan meningkatkan aktivitas maupun semangat siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran belajar sambil sedikit bermain di harapkan siswa bersemangat dalam pembelajarannya sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah menjadi semakin meningkat. Maka perlu menggunakan model yang cocok untuk permasalahan tersebut yaitu dengan penerapan model *Make a Match*. Model *Make a Match* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan Lorna Curran. Ciri utama model *Make a Match* adalah siswa diminta mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau pertanyaan materi yang telah dibahas dalam pembelajaran. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa

mencari pasangan sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang mengembirakan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan umur(Isjoni dalam canly, 2010 : 78).

Karakteristik model *Make a Match* adalah memiliki hubungan yang erat dengan sikap siswa yang suka sekali bermain. Pelaksanaan model *Make a Match* harus didukung siswa yang aktif bergerak dalam mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut. Siswa yang pembelajarannya dengan model *Make a Match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga membuat pengalaman yang bermakna bagi siswa (Suhono, 2022:7-8)

Pertama kali dikembangkan pada tahun 1994 oleh Lorna Curran, model *Make a Match* ini menjadi salah satu strategi yang penting dalam ruangan kelas. Tujuan dari strategi ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; dan 3) pendidikan. Tata laksananya cukup mudah, tetapi guru perlu melakukan beberapa persiapan khusus sebelum menerapkan strategi ini.

Menurut pendapat Wulandari, Suarni, & Renda (2018:6) menjelaskan bahwa "Model *Make a Match* menekankan siswa bekerja sama antar siswa lain dan bisa untuk mengembangkan pengetahuan siswa melalui belajar sambil bermain". Tujuan model tersebut yaitu "Pendalamana materi, penggalian materi, dan sebagai selingan" (Huda, 2013:25). "Model pembelajaran tersebut bisa dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Karena model *Make a Match* dapat memotivasi siswa, kegiatan dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan, serta saling berinteraksi dalam bekerjasama sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Diharapkan dalam mengaplikasikan model *Make a Match* siswa tidak hanya mendengarkan saja melainkan siswa aktif serta termotivasi dalam pelajaran, serta siswa dapat saling berinteraksi dalam bekerja sama dengan Siswa lain sehingga hasil belajar meningkat.

Model ini memiliki kelebihan salah satunya adalah mampu membuat suasana aktif, menyenangkan, meningkatkan hasil belajar, dan munculnya gotong royong antar siswa (Kurniasih dan Berlin, 2015:2).

Sesuai dengan pendapat Isjoni (dalam Berlian, Aini, & Nurhikmah, 2017:5) "model *Make a Match* dapat menumbuhkan kerja sama siswa saat menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu pembelajaran yang membuat siswa tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, serta dapat di lihat saat siswa mencari pasangan kartu". Hal ini dalam penerapan model tersebut dalam proses pembelajaran siswa tidak gampang jenuh dan merasa bosan karena adanya selingan permainan pada saat pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar, karena jika proses pembelajarannya lebih menarik dan lebih aktif maka akan meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan Berlian, Aini, & Nurhikmah (2017:5) menyimpulkan bahwa model *Make a Match* dapat menjadikan siswa aktif saat pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar, Jika siswa merasa senang, antusias, aktif saat pembelajaran, maka berpengaruh pada hasil belajar.

Beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Agustin Citra Pertiwi, (2020) bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian lain yang dilakukan Ramadhani, (2021) bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan penelitian lain yang dilakukan oleh Melchano topandra dan Hamimah (2020) dengan menggunakan model *Make a Match* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari beberapa penelitian terdahulu bisa di simpulkan bahwa kebaharuan dari penelitian ini adalah dari segi lokasi penelitian dan subjek penelitiannya yang mana lokasi penelitian dan subjek penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MUATAN IPS MENGGUNAKAN MODEL *MAKE A MATCH* PADA KELAS 5 SDN MEKAR RAYA”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Make a Match* pada muatan IPS pada siswa kelas 5 SDN Mekar Raya?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model *Make a Match* pada muatan IPS pada siswa kelas 5 SDN Mekar Raya?
3. Apakah hasil belajar siswa meningkat dalam pembelajaran muatan IPS menggunakan model *Make a Match* pada siswa kelas 5 SDN Mekar Raya?

## **C. Rencana Pemecahan Masalah**

Sesuai dengan permasalahan di atas, yang mengungkapkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa pada muatan IPS di SDN Mekar Raya maka tindakan yang akan dilakukan sebagai pemecahan masalah tersebut yaitu dengan menerapkan model *Make a Match* karena dengan model pembelajaran tersebut dapat membuat siswa lebih aktif, tidak merasa bosan, mampu bekerja sama dengan baik dan siswa lebih kreatif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *Make a Match* merupakan salah satu model dalam pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan oleh Lorna Curran (1994). Salah satu manfaat metode ini adalah siswa mencari pasangan sambil mempelajari konsep atau topik dengan cara yang menyenangkan (Rossman, 2011: 223)..

Model pembelajaran tipe *Make a Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan orang lain Teknik

ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan umur anak didik (Anita Lie, 2008:56).

Model *Make a Match* diciptakan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Dalam model ini siswa diminta mencari pasangan dari kartu, Aqib Zainel (2013: 23) Model *Make* artinya *Match* artinya setiap siswa diberikan kartu pasangan ( pertanyaan atau jawaban) dan kemudian dengan cepat menemukan pasangan yang cocok dengan kartu yang di pegang.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* adalah suatu teknik pembelajaran mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam semua mata pelajaran dan tingkatan kelas. Model pembelajaran ini sangat menyenangkan karena siswa diajak bermain sambil belajar.

Metode pembelajaran *Make a Match* dilakukan di dalam kelas dengan cara yang menyenangkan karena dalam kegiatan pembelajaran siswa harus berlomba-lomba mencari pasangan kartu yang dimilikinya dalam waktu singkat. Berikut langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* untuk dijadikan pedoman dalam pelaksanaan di sekolah, yaitu:

- a. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- b. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
- d. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang ia berikan kepada mereka.

- e. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangan di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta mereka melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat mereka pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- f. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.
- g. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- i. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi (Huda, 2014:252).

Kelebihan Model *Make a Match* adalah :

- a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b. Karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar (Huda, 2014: 5).

Kelemahan model *Make a Match* adalah:

- a. Jika strategi ini tidak disiapkan dengan baik, maka akan banyak waktu yang terbuang.
- b. Pada awal penerapan model ini, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.

- c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d. Guru harus hati-hati dan bijaksana dalam memberi hukuman pada peserta yang tidak mendapatkan pasangan, karena mereka bisa malu.
- e. Menggunakan model ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan (Huda, 2014:5).

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi Guru

Dengan menerapkan model *Make a Match* ini :

- a). Dapat dijadikan bahan evaluasi untuk merancang model pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang optimal. Penggunaan model *Make a Match* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam penerapan pembelajaran di kelas sehingga dapat diterima anak dengan mudah.

## 2. Bagi Siswa

Dengan menerapkan model *Make a Match* ini:

- a). Dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada muatan IPS di SDN Mekar Raya.
- b). Memudahkan siswa dalam pemahaman materi yang di sampaikan.
- c). Dapat lebih mudah menguasai konsep terhadap muatan IPS.
- d). Siswa menjadi lebih terbiasa menggunakan model pembelajaran dengan gaya bermain.

## 3. Bagi Sekolah

- a). Penelitian ini dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka peningkatan dan perbaikan kualitas pendidikan.
- b). Membantu sekolah untuk lebih berkembang ke arah yang lebih baik.

## 4. Bagi Peneliti Lain

Untuk meningkatkan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai model *Make a Match* yang memiliki keterampilan bermain sambil belajar untuk penerapannya dalam muatan IPS.

## BAB 5

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan model *Make a Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas siswa dan aktivitas guru di kelas 5 SDN Mekar Raya, hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam pelaksanaan muatan IPS melalui model *Make a Match* pada siswa kelas 5 SDN Mekar Raya telah terlaksana dengan baik sehingga mengalami peningkatan disetiap pertemuan. Pada Siklus I Pertemuan I guru memperoleh skor 59 (81,9%) dengan kategori baik, Siklus I Pertemuan II guru memperoleh skor 64 (88,8%) dengan kategori baik dan Siklus II Pertemuan I guru memperoleh 70 (97,2%) dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS melalui model *Make a Match* pada siswa kelas 5 SDN Mekar Raya dapat berjalan dengan baik sehingga mengalami peningkatan. Pada Siklus I Pertemuan I aktivitas siswa memperoleh skor 10 (62,5%) dengan kategori aktif, Siklus I Pertemuan II aktivitas siswa memperoleh skor 11 (68,7%) dengan kategori aktif dan Siklus II Pertemuan I aktivitas siswa memperoleh skor 16 (100%) dengan kategori sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Make a Match* di kelas 5 SDN Mekar Raya mengalami peningkatan di setiap pertemuannya dan sudah dapat mencapai indikator ketuntasan yang telah di tetapkan peneliti baik secara individual maupun klasikal. Pada Siklus I Pertemuan I hasil belajar siswa yang tuntas 8 orang siswa dengan ketuntasan klasikal 50% , sedangkan pada pertemuan II siswa yang tuntas meningkat menjadi 12 orang siswa pada ketuntasan klasikal 60% dan pada siklus II pertemuan I

siswa yang tuntas sebanyak 16 orang siswa dengan ketuntasan klasikal 100%, dengan demikian hasil belajar dapat meningkat melalui model *Make a Match* .

## **B. SARAN**

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah disampaikan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi sekolah agar menjadikan motivasi belajar dengan menggunakan model *Make a Match* dan tidak menganggap bahwa pembelajaran IPS itu membosankan karena pelajaran IPS itu sangat menyenangkan.
2. Bagi guru agar menggunakan model yang bervariasi khusus pembelajaran IPS, hendaknya dapat mencoba pembelajaran menggunakan model *Make a Match*, karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan aktivitas guru.
3. Bagi peneliti lain diharapkan agar dapat melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan model *Make a Match* dengan pelajaran IPS yang menarik dan menyenangkan agar menumbuhkan minat, keaktifan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin CP, 2020. *Penggunaan tipe Make a Match untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Siswa kelas IV SDN Metro Barat*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri (IAIN).
- Dakhi AS, 2020. *Peningkatan hasil belajar Siswa*, Nias Selatan : Jurnal Education And Development. Volume 8, No 02
- Aliyyah RR, 2022. *Karakteristik Pendidikan sekolah dasar dan Pendidikan inklusif*, Bogor : Kampus Bertauhid, halaman 4-5.
- Abdussamad Z, 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*, Makasar : Syakir Media Press.
- Karwono, Mularsih H, 2019. *Belajar dan pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar*. Depok : Rajawali Pers.
- Fauhah H, 2021. *Analisis model Make a Match terhadap hasil belajar Siswa*, Surabaya : Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran ( JPAP ), Volume 09, No 02.
- Hamimah, Topandra M. 2020. *Model Kooperatif Tipe Make a Match dalam pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar*, Padang : Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume 4, No 04
- Khaerunnisa, Anggraeni RD. 2021. *Penerapan model Flipped Classroom berbantuan Kahoot dalam meningkatkan keterampilan menulis teks eksposisi*, Jakarta: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra. Volume 8, No 2
- Maslihah, Canly 2022. *Meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia menggunakan model CIRC di kelas IV UPTD SD Negeri 1 Riam Adungan*, Banjarmasin : UNU Kalsel.
- Maulana A,dkk,2018. *Bermain ludo king untuk meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini*, Tasikmalaya : Jurnal Pendidikan : Early Childhood, Vol 02, No 2a.
- Rahman AB, 2022. *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*, Makassar : Al Urwatul Wutsqa : Kajian Pendidikan Islam Volume 2.No 1
- Rahman S, 2021. *Pentingnya Motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar* , Gorontalo: Pasca Sarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Ramadhani M, 2021. *Peningkatan hasil belajar IPS menggunakan Model Make a Match pada Siswa sekolah dasar*, Banjarmasin : Jurnal ilmu pendidikan, Volume 03, No 04.
- Septiani N, Rara A. 2020. *Pentingnya memahami karakter Siswa sekolah dasar di SDN Cikokol 2*, Tangerang : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Volume 2, No 01
- Shoimin A, 2020. *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, Yogyakarta: AR-RUZ MEDIA, halaman 98.
- Sudirman A.M,2018. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*, Depok : Rajawali Pers.
- Suhono, 2022. *Penggunaan model Make a Match untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar sistem reproduksi manusia*, Surakarta : UNISRI PRESS, halaman 7-8.