

Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Strategi Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Melakukan *Install Home Theater* Di Smk Negeri 2 Surabaya

Achmad Nafi'

S1 Pendidikan Teknik Elektro, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: ifanaries@yahoo.co.id

Edy Sulistiyo

Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya
Email: edy.unesa@yahoo.co.id

Abstrak

Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat, di mana dalam proses pembelajaran siswa cenderung pasif dan bosan. Oleh karena itu dibutuhkan pengembangan model pembelajaran antara lain model pembelajaran aktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa pada standar kompetensi melakukan *install home theater*.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *experimental*, dengan rancangan penelitian *Quasi Experimental Design* dan desain grup *the nonequivalent control group design*. Sampel dikelompokkan menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang, sedangkan kelas kontrol mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Tes dilakukan sebelum (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*). *Pre-test* berfungsi untuk mengukur seberapa besar kemampuan awal sampel dan *post-test* berfungsi untuk mengukur hasil belajar sampel setelah diberikan perlakuan.

Dari hasil penelitian yang diperoleh yaitu Dari hasil belajar siswa diperoleh t_{hitung} sebesar 2,668 dan nilai t_{tabel} 1,671 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil tersebut didapat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga disimpulkan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Dengan rata-rata hasil belajar untuk kelas eksperimen X AV-1 adalah 80,64 dan kelas kontrol X AV-2 adalah 76,60. Kemudian dari hasil analisis pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran didapat bahwa keterlaksanaan pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang adalah baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang layak digunakan, serta dapat dijadikan alternatif dalam proses belajar mengajar yang lebih menarik, variatif dan dinamis.

Kata kunci : model pembelajaran aktif, strategi teka-teki silang, hasil belajar, melakukan *install home theater*.

Abstract

Either causes of the low learning achievement is uses of learning model that not proper, where in the process of learning students tends to be passively and bored. Therefore required learning model development, one of it is active learning model. The purpose of this research was to know the influence of active learning model with crosswords strategy toward students learning achievement on standard competence of home theater installation.

This research included on experimental research type, with research design of Quasi Experimental Design and nonequivalent control group design. Samples grouped as two classrooms, experiment classroom and control classroom. The experiment classroom obtained treatment using active learning model with crosswords strategy, while control classroom obtained treatment using cooperative learning model type of STAD. Test performed before treatment (pre-test) and after treatment (post-test). Pre-test was functioned to scale how great former competence of samples and post-test functioned to scale learning achievement of samples after given treatment.

Result of the research obtained that from students learning achievement obtained $t_{calculation}$ was 2.668 and t_{table} was 1.671 at significance $\alpha = 0.05$. From that result obtained $t_{calculation} > t_{table}$, then concluded that students learning achievement using active leaning model with crosswords strategy higher than students learning achievement using cooperative learning model type of STAD. The average of learning achievement for experiment classroom X AV-1 was 80.64 and control classroom X AV-2 was 76.60. Then, from analysis result on learning realization observation sheet obtained that realization of active learning with crosswords strategy was good. Thus, could be concluded that active learning with crosswords

strategy is proper to be used, and could be alternative of teaching and learning process to be more attractive, varied, and dynamic.

Keywords: *active learning model, crosswords strategy, learning achievement, performing home theater installation.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan manfaat yang tidak terhingga bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi tersebut telah mencakup segala aspek kehidupan masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi tersebut dibutuhkan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya yang handal dan berkompoten di segala bidang. Pendidikan yang absolute adalah pendidikan yang sesuai dengan perubahan masyarakat dan menyampaikan penemuan baru dan ciptaan baru (Oemar Hamalik, 2010:24).

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang akan menghasilkan lulusan yang nantinya diharapkan mempunyai lulusan yang dibutuhkan baik di dunia usaha/dunia industri (DU/DI). Sekolah yang mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terampil dan berkualitas lebih ditujukan kepada SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Hal ini dilatar belakangi oleh Peraturan Pemerintah (PP) No. 29 Tahun 1990, Pasal 3 ayat 2, yaitu, "Menyiapkan peserta didik untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional".

Pemerintah Indonesia telah berupaya untuk menyempurnakan sistem pendidikan, dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) menjadi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan akan ada perubahan lagi yakni kurikulum 2013. Penyempurnaan kurikulum pendidikan ini dimaksudkan agar mampu meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia supaya lebih baik lagi. Kondisi tersebut tidak terlepas dari peran guru mata pelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar (PBM) di sekolah tempat mereka mengajar, baik Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Kejuruan. Sejalan dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), masalah pendidikan semakin mendapat perhatian dari semua pihak. Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal (Sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini nampak dari hasil belajar peserta didik yang senantiasa sangat memprihatinkan.

Hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Surabaya program keahlian Teknik Audio Video pada standar kompetensi melakukan install home theater rata-rata masih dibawah KKM dengan nilai 68. Dimana guru masih menggunakan remidi untuk meningkatkan nilai siswa. Sehingga memerlukan suatu peningkatan terhadap proses belajar mengajar agar siswa dapat mencapai hasil belajar diatas atau sama dengan KKM yang berlaku di SMK Negeri 2 Surabaya yakni ≥ 70 .

Ada beberapa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, antara lain disebabkan faktor dari siswa

dan faktor dari guru sendiri. Dari segi siswa terlihat kurangnya antusias siswa dalam proses belajar mengajar seperti ada siswa yang ke sekolah tanpa persiapan misalnya tidak membawa alat – alat tulis, tidak membawa modul sebagai pegangan siswa, dan tidak sedikit siswa yang tidak mempelajari modul atau jobsheet yang diberikan di rumah.

Faktor dari guru juga sangat mempengaruhi hasil belajar, peningkatan hasil belajar siswa didukung dengan guru yang mempunyai kompetensi mengajar yang baik. Dalam proses belajar mengajar di lingkungan sekolah sering ditemukan beberapa masalah, salah satunya yaitu ketidak sesuaian model pembelajaran yang diterapkan di kelas dengan kondisi atau situasi siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat akan membuat siswa menjadi sulit menerima materi belajar yang disampaikan oleh guru karena siswa cenderung menjadi bosan. Oleh sebab itu guru sebaiknya menemukan cara terbaik untuk menyampaikan berbagai konsep yang diajarkan di dalam mata pelajaran tertentu, sehingga semua siswa dapat menggunakan dan mengingatnya lebih lama konsep tersebut. Bagaimana seorang guru dapat berkomunikasi secara efektif dengan siswanya yang selalu bertanya-tanya tentang alasan dari sesuatu, arti dari sesuatu, dan hubungan dari apa yang mereka pelajari. Maka perlu adanya sebuah strategi dan pendekatan yang menarik untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal dan dapat tersimpan dalam waktu yang relatif panjang di ingatan siswa.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, salah satu usaha yang harus dilakukan guru adalah mengoptimalkan keberadaan siswa sebagai obyek dan sekaligus subyek pembelajaran. Maksud obyek pembelajaran karena siswalah yang menerima materi pembelajaran, sedangkan subyek pembelajaran karena yang aktif dalam pembelajaran tidak selalu guru. Artinya siswa pun perlu diaktifkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk mengaktifkan siswa adalah dengan menggunakan pembelajaran aktif.

Dalam proses pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran, perlu disusun suatu strategi agar tujuan itu tercapai dengan optimal. Tanpa suatu strategi yang cocok, tepat dan jitu, tidak mungkin tujuan dapat tercapai. Strategi pembelajaran aktif tipe teka-teki silang merupakan suatu strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif semenjak awal. Dengan strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan peserta didik menjadi lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Peneliti memilih pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 2 Surabaya karena pembelajaran pada standar kompetensi melakukan install

home theater masih perlu dikembangkan pada proses pembelajarannya.

Strategi pembelajaran aktif mempunyai beberapa tipe, salah satunya yakni strategi pembelajaran aktif tipe teka-teki silang. Teka-teki silang adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi ke dalam kategori “mendatar” dan “menurun” tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.

Dalam Penelitian Setyo Budi Hartanto (2009), penerapan media Teka-Teki Silang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Lebakrejo 03 Purwodadi, Pasuruan. Penelitian Eka Susilaningsih (2009) Efektivitas Penerapan Teka-Teki Silang Pada Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Di Smp Islam 2 Mondokan. Penelitian Anita (2011) Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar IPS-Geografi siswa kelas VII-A mengalami peningkatan.

Mengingat pentingnya penerapan strategi pembelajaran aktif tipe teka-teki silang terhadap hasil belajar siswa. Maka Penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Strategi Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Melakukan *Install home theater* Di SMK N 2 Surabaya”.

Untuk menghindari masalah yang terlalu umum dalam skripsi ini, maka penulis rumuskan permasalahan yang ada agar permasalahan tersebut lebih terfokus terhadap tema isi skripsi ini. Adapun rumusan masalah tersebut sebagai berikut (1) Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada standar kompetensi melakukan *install home theater* ? (2) Bagaimana keterlaksanaan penerapan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang di SMK Negeri 2 Surabaya?

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang lebih baik daripada menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada standar kompetensi melakukan *install home theater*. (2) Untuk mengetahui keterlaksanaan penerapan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang di SMK Negeri 2 Surabaya.

Pembelajaran aktif merupakan kegiatan yang mengajak peserta didik untuk ikut dalam kegiatan belajar secara aktif. Siswa belajar secara aktif dengan melibatkan siswa secara terus menerus, baik secara mental maupun secara fisik. Pembelajaran ini penuh semangat, giat, berkesinambungan, kuat dan aktif yang dimaksudkan untuk siswa dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan sesuai karakteristik yang mereka miliki.

Belajar aktif terjadi ketika siswa diberi kesempatan untuk lebih interaktif membangun hubungan dengan materi pelajaran, mendorong siswa untuk menemukan

pengetahuan dengan menemukan sendiri konsep yang dibutuhkannya melalui kegiatan eksperimen dan diskusi. Melalui eksperimen dan diskusi, siswa akan tampil lebih aktif dengan mengajukan pertanyaan dan secara bersama-sama guru dan siswa saling berinteraksi untuk menemukan jawaban.

Pembelajaran aktif berdasarkan uraian diatas adalah kegiatan pembelajaran yang dimana siswa lebih melakukan sesuatu, bukan hanya ceramah saja. Siswa melakukan sesuatu yang berkaitan dengan diskoveri, memproses sesuatu, menerapkan informasi dan menyimak, menulis, membaca dan merefleksi. Hakikatnya model pembelajaran aktif untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Suprijono, 2012:111).

Salah satu bentuk strategi pembelajaran yang baik adalah strategi pembelajaran aktif (*active learning*). Strategi pembelajaran aktif juga mempunyai beberapa tipe, termasuk di sini adalah strategi pembelajaran aktif tipe *crossword puzzle*, yang biasanya kita kenal dengan istilah teka-teki silang.

Teka-teki silang adalah suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk biasanya dibagi ke dalam kategori “Mendatar” dan “Menurun” tergantung posisi kata-kata yang harus diisi.

Adapun cara membuat teka-teki silang menurut Melvin L. Silberman (2006) adalah sebagai berikut: (1) Langkah pertama menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran yang telah Anda ajarkan. (2) Susunlah sebuah teka-teki silang sederhana, dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran. (3) Susunlah kata-kata pemandu pengisian teka-teki silang Anda. (4) Bagikan teka-teki silang itu kepada siswa, baik secara perseorangan maupun kelompok. (5) Tetapkan batas waktunya. (6) Berikan penghargaan kepada individu atau tim yang paling banyak memiliki jawaban benar.

Prosedur yang digunakan oleh peneliti dalam pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang adalah sebagai berikut: (1) Guru menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata pelajaran melakukan *install Home Theater*. (2) Guru membuat teka-teki silang, baik secara manual atau berbantuan dengan program yang sudah ada, misal: *crossword forge*. (3) Membagi siswa 3-6 kelompok, setiap kelompok terdapat 5-6 siswa. (4) Memberikan lembar teka-teki silang yang sama kepada seluruh kelompok untuk dikerjakan secara berkelompok. (5) Memberikan batas waktu yang ditentukan. (6) Membahas setiap pertanyaan dalam teka-teki silang dengan memberikan penjelasan secara jelas. (7) Memberi penghargaan kepada kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar.

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2012:54). Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menerapkan siswa dalam kelompok kecil yang saling membantu untuk memahami suatu materi pelajaran, memeriksa dan memperbaiki jawaban teman, serta kegiatan yang lainnya dengan tujuan mencapai hasil belajar tertinggi. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompoknya belum menguasai bahan pelajarannya. Model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang digunakan guru setiap hari untuk membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks (Mohammad Nur, 2011:1).

Terdapat enam fase didalam pembelajaran kooperatif (Suprijono, 2012: 65). Dimana enam fase tersebut terdapat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Sintak Model Pembelajaran Kooperatif

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1 : <i>Present Goals And Set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik.	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: <i>Present Information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: <i>Organize Student Into Learning Teams</i> Mengorganisir peserta didik dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist Team Work And Study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test On The Materials</i> mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: <i>Provide Recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupaun kelompok

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams-Achievement Divisions), siswa dikelompokkan dalam kelompok pembelajaran dengan jumlah 5-6 siswa, anggota kelompok tersebut campuran ditinjau dari tingkat kerja, jenis kelamin, dan suku. Guru

mempresentasikan sebuah pelajaran dan kemudian siswa bekerja dalam tim-tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menuntaskan pelajaran itu. Akhirnya seluruh siswa diberi kuis tentang bahan ajar tersebut (Nur, 2011:5).

METODE

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2011:77). Dalam penelitian ini menggunakan jenis *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2012-2013. Subyek penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X Program Keahlian Teknik Audio Video SMK Negeri 2 Surabaya, Kelas X TAV-1 dan kelas X TAV-2. Untuk kelas eksperimen adalah kelas X TAV-1 dan untuk kelas kontrol adalah kelas X TAV-2.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2011:79). Rancangan ini menggunakan dua kelompok, satu kelompok diantaranya diberikan perlakuan eksperimen dan lainnya sebagai kelompok kontrol. Dua kelompok dianggap sama dalam semua aspek yang relevan dan perbedaan hanya terdapat dalam perlakuan. Dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Nonequivalent Control Group Design

E	O ₁	X	O ₂
K	O ₃	--	O ₄

Keterangan:

- E : Kelas eksperimen
- K : Kelas kontrol
- O₁ : Pretest kelompok eksperimen
- O₂ : Posttest kelompok eksperimen
- O₃ : Pretest kelompok kontrol
- O₄ : Posttest kelompok kontrol
- X : Perlakuan (treatment) yang diberikan untuk kelas eksperimen yakni model pembelajaran aktif dengan teka- teki silang.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Pada kelas eksperimen akan diterapkan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang, sedangkan pada kelas kontrol akan digunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Variabel kontrol pada penelitian ini adalah materi pelajaran, waktu yang digunakan untuk proses pembelajaran, guru yang mengajar dan posttest.

Instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan suatu metode (Arikunto, 2010:192). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Lembar validasi digunakan untuk mengukur efektivitas atau ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini uji validitas digunakan untuk menguji sejauh mana perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan penggunaan perangkat pembelajaran tersebut. (2) Tes merupakan alat maupun prosedur yang digunakan untuk mengukur sesuatu yang dibuat dengan cara dan aturan yang telah ditentukan. Tes yang diberikan adalah *pretest* dan *posttest*. Tes yang dibuat untuk mengetahui hasil belajar siswa. (3) Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang. Lembar observasi ini digunakan karena objek bersifat perilaku manusia, proses kerja.

Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Riduwan, 2012:51). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode tes yang berfungsi untuk mendapatkan data dari hasil belajar siswa. Sedangkan untuk data dari keterlaksanaan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang menggunakan metode observasi.

Teknik analisis data penelitian ini meliputi (1) Analisis butir soal yakni sebelum instrumen penelitian digunakan maka terlebih dahulu diujicobakan kepada kakak kelas XI untuk mengetahui validitas (r_{xy}), reliabilitas (r_{11}), taraf kesukaran (P) dan daya beda. Kemudian untuk mengetahui itu semua menggunakan software Anates V4. (2) Analisis terhadap hasil belajar siswa didasarkan pada tes evaluasi akhir pembelajaran. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan dengan menggunakan Uji-T satu pihak yaitu pihak kanan. Sebelum menggunakan Uji-T maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk analisis data penelitian menggunakan software SPSS Versi 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari validasi perangkat pembelajaran sebesar 70,95 % dari 8 aspek, sehingga untuk perangkat pembelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan. Sedangkan hasil dari validasi butir soal sebesar 78,86 % dari 3 aspek, sehingga untuk butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan

Analisis butir bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan soal yang akan dijadikan evaluasi *post-test* pada kelas X TAV-1 dan X TAV-2, analisis butir ini dilakukan

dengan memberikan soal pilihan ganda sebanyak 40 soal pada kelas XI TAV-1 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Hasil pengujian tes pilihan ganda tersebut diolah menggunakan anates v4 dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) validitas butir soal yakni butir soal dikatakan valid apabila mempunyai nilai korelasi (r) diatas r_{kritis} yaitu 0,304. Nilai $R_{xy_{tabel}}$ untuk $N=40$ dengan $\alpha=0,05$ didapatkan hasil 0,304. Dengan demikian butir soal dikatakan valid apabila mempunyai $R_{xy_{hitung}}$ lebih besar dari $R_{xy_{tabel}}$.

Tabel 3. Hasil Analisis butir soal

No. Soal	Validitas	Taraf Kesukaran	Daya Beda	Keterangan
1	Valid	Mudah	37,50	Digunakan
2	Valid	Sedang	50,00	Digunakan
3	Valid	Sedang	37,50	Digunakan
4	Tidak valid	Sedang	37,50	Tidak digunakan
5	Valid	Mudah	37,50	Digunakan
6	Valid	Sedang	37,50	Digunakan
7	Valid	Sedang	37,50	Digunakan
8	Valid	Mudah	37,50	Digunakan
9	Valid	Mudah	50,00	Digunakan
10	Valid	Mudah	37,50	Digunakan
11	Valid	Sedang	37,50	Digunakan
12	Valid	Mudah	37,50	Digunakan
13	Valid	Sukar	62,50	Digunakan
14	Valid	Sukar	75,00	Digunakan
15	Tidak valid	Mudah	37,50	Tidak digunakan
16	Valid	Mudah	50,00	Digunakan
17	Tidak valid	Sedang	37,50	Tidak digunakan
18	Valid	Sedang	50,00	Digunakan
19	Valid	Mudah	37,50	Digunakan
20	Valid	Mudah	62,50	Digunakan
21	Valid	Sedang	37,50	Digunakan
22	Valid	Mudah	37,50	Digunakan
23	Valid	Sedang	37,50	Digunakan
24	Valid	Sukar	50,00	Digunakan
25	Valid	Sedang	37,50	Digunakan
26	Valid	Mudah	25,00	Digunakan
27	Tidak valid	Mudah	0,00	Tidak digunakan
28	Valid	Sedang	37,50	Digunakan
29	Valid	Mudah	37,50	Digunakan
30	Tidak valid	Mudah	0,00	Tidak digunakan
31	Valid	Sedang	62,50	Digunakan
32	Valid	Sedang	37,50	Digunakan
33	Valid	Mudah	37,50	Digunakan
34	Valid	Sedang	62,50	Digunakan
35	Valid	Sedang	37,50	Digunakan
36	Valid	Sedang	50,00	Digunakan
37	Valid	Sedang	37,50	Digunakan
38	Tidak valid	Mudah	12,50	Tidak digunakan
39	Valid	Mudah	25,00	Digunakan
40	Valid	Mudah	37,50	Digunakan

Reliabilitas = 0,82

Dari tabel 3 dapat dijelaskan hasil analisis menggunakan Anates V4 diperoleh data bahwa dari 40 soal yang digunakan untuk tes hasil belajar ada 34 soal dengan kriteria valid dan soal yang tidak digunakan ada 6 soal yaitu soal nomor 4, 15, 17, 27, 30, 38 dengan kriteria tidak valid.

Analisis data hasil belajar siswa, antara lain: uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (uji-t). Pada uji normalitas kali ini akan diuji beberapa hasil belajar siswa, dimana data yang akan diuji adalah data hasil *pre-test* dan *post-test*. Dalam penelitian ini dilakukan *pre-test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Dengan adanya dua kelas yang diteliti, maka uji normalitas dilakukan pada hasil *pre-test* di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari data hasil *pre-test* siswa kelas eksperimen didapat skor tertinggi 73,50 dan skor terendah adalah 49,98, rata-rata skor 61.06. Sedangkan skor tertinggi pada kelas kontrol adalah 70,56 dan skor terendah 49,98 dengan nilai rata-rata 60,14. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Populasi berdistribusi normal artinya populasi tersebut menyebar secara merata, ada yang bernilai rendah, sedang, dan tinggi atau tidak ada nilai rendah semua maupun nilai tinggi semua. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* (menggunakan software SPSS versi 20). Pada uji normalitas ini hipotesis H_0 akan diuji dengan hipotesis H_1 , di mana H_0 adalah populasi berdistribusi normal sedangkan H_1 adalah hipotesis tandingan yaitu populasi berdistribusi tidak normal (Sudjana, 2005). Berikut ini akan disajikan hasil perhitungan normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan SPSS versi 20:

Tabel 4. Perhitungan Uji Normalitas *Pre-test* dengan SPSS

Tests of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Nilai	E	,130	35	,143	,948	35	,096
	K	,138	35	,090	,958	35	,196

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 4 dapat disimpulkan bahwa data nilai *pre-test* berdistribusi normal. Ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* kelas eksperimen yang memiliki nilai 0,143 dan kelas kontrol yang bernilai 0,090 lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dengan hipotesis yaitu : H_0 = sampel berdistribusi normal, H_1 = sampel berdistribusi tidak normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 yang menyatakan bahwa

sampel berdistribusi normal diterima, sedangkan H_1 yang menyatakan sampel berdistribusi tidak normal ditolak.

Dalam penelitian ini dilakukan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran. Dengan adanya dua kelas yang diteliti, maka uji normalitas dilakukan pada hasil *post-test* di dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari data hasil *post-test* siswa kelas eksperimen didapat skor tertinggi 91,14 dan skor terendah adalah 70,56 rata-rata skor 80,64. Sedangkan skor tertinggi pada kelas kontrol adalah 88,20 dan skor terendah 64,68 dengan nilai rata-rata 76,60. Pada uji normalitas ini hipotesis H_0 akan diuji dengan hipotesis H_1 , dimana H_0 adalah populasi berdistribusi normal sedangkan H_1 adalah hipotesis tandingan yaitu populasi berdistribusi tidak normal (Sudjana, 2005). Berikut ini akan disajikan hasil perhitungan normalitas dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan SPSS versi 20:

Tabel 5. Perhitungan Uji Normalitas *Post-test* dengan SPSS

Tests of Normality							
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Nilai	E	,119	35	,200*	,943	35	,068
	K	,126	35	,173	,961	35	,248

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 5 dapat disimpulkan bahwa data nilai *post-test* berdistribusi normal. Ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* kelas eksperimen yang memiliki nilai 0,200 dan kelas kontrol yang bernilai 0,173 lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dengan hipotesis yaitu : H_0 = sampel berdistribusi normal, H_1 = sampel berdistribusi tidak normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_0 yang menyatakan bahwa sampel berdistribusi normal diterima, dan H_1 yang menyatakan sampel berdistribusi tidak normal ditolak.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varians yang homogen (sama). Pada tahap ini peneliti menggunakan uji Levene Statistic menggunakan software SPSS versi 20. Pada uji homogenitas ini hipotesis H_0 akan diuji dengan hipotesis H_1 , di mana H_0 adalah sampel homogen sedangkan H_1 adalah hipotesis tandingan yaitu sampel tidak homogen. Dengan adanya dua kelas yang diteliti maka uji homogenitas ini akan dilakukan pada hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berikut ini akan disajikan hasil perhitungan homogenitas hasil *pre-test* dengan uji *Levene Statistic* menggunakan SPSS versi 20.

Tabel 6. Perhitungan Uji Homogenitas *Pre-test* dengan SPSS

Test of Homogeneity of Variances			
NILAI			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,908	1	68	,172

Dari tabel 6 dapat disimpulkan bahwa data nilai *pre-test* mempunyai sampel yang homogen. Ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hasil uji *Levene Statistic* yang bernilai 0,172 lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dengan hipotesis yaitu : $H_0 =$ sampel homogeny, $H_1 =$ sampel tidak homogeny. Maka H_0 yang menyatakan bahwa sampel homogen diterima, dan H_1 yang menyatakan sampel tidak homogen ditolak. Dan berikut ini akan disajikan hasil perhitungan homogenitas hasil *post-test* dengan uji *Levene Statistic* menggunakan SPSS versi 20:

Tabel 7. Perhitungan Uji Homogenitas *Post-test* dengan SPSS

Test of Homogeneity of Variances			
NILAI			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,017	1	68	,896

Dari tabel 7 dapat disimpulkan bahwa data nilai *post-test* mempunyai sampel yang homogen. Ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hasil uji *Levene Statistic* yang bernilai 0,896 lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Dengan hipotesis yaitu : $H_0 =$ sampel homogeny, $H_1 =$ sampel tidak homogeny. Maka H_0 yang menyatakan bahwa sampel homogen diterima, dan H_1 yang menyatakan sampel tidak homogen ditolak.

Pada tahap ini akan dilakukan uji hipotesis utama dimana hipotesis yang peneliti uraikan dalam bab II yaitu: hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada standar kompetensi melakukan *install Home Theater* di SMK Negeri 2 Surabaya. Berikut ini akan disajikan analisis data *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbandingan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis hasil *pre-test* ini menggunakan uji-t satu pihak, dan yang digunakan adalah pihak kanan karena pada hipotesis tandingan (H_1) akan mempunyai perumusan yang lebih besar. Pada tahap ini digunakan pembandingan yaitu hasil perhitungan dari software SPSS versi 20 dengan tabel distribusi t. Hipotesis dari analisis hasil *pre-test* yaitu:

$H_0 =$ Hasil *pre-test* kelas eksperimen sama dengan hasil *pre-test* kelas kontrol.

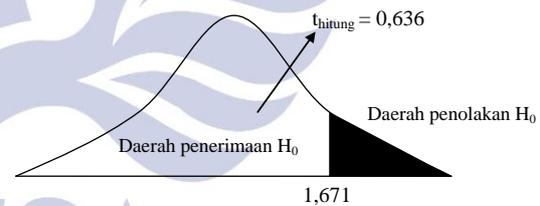
$H_1 =$ Hasil *pre-test* kelas eksperimen lebih baik daripada hasil *pre-test* kelas kontrol.

Setelah dilakukan perhitungan dengan SPSS maka didapat hasil analisis yang dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 8. Analisis Uji-t Hasil *Pre-test* dengan SPSS

Independent Samples Test										
Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means								
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
NILAI	Equal variances assumed	1,908	,172	,636	68	,527	,92400	1,45350	-1,97641	3,82441
	Equal variances not assumed			,636	66,377	,527	,92400	1,45350	-1,97769	3,82569

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas didapat t_{hitung} sebesar 0,636 dengan taraf signifikansi sebesar 0,172. Sedangkan nilai t_{tabel} dapat diketahui dengan cara melihat tabel distribusi t dengan $t_{(1-\alpha)} = t_{(1-0,05)} = t_{(0,95)}$ dan derajat kebebasan ($dk = n_1 + n_2 - 2 = 68$), maka didapat t_{tabel} sebesar 1,671 dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, maka diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 0,636 lebih kecil daripada t_{tabel} 1,671.



Gambar 1. Analisis Hipotesis Hasil *Pre-test*

Dapat dilihat pada gambar 1 bahwa t_{hitung} sebesar 0,636 masuk ke dalam daerah penerimaan H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 yang menyatakan hasil *pre-test* kelas eksperimen sama dengan hasil *pre-test* kelas kontrol diterima, sedangkan H_1 yang menyatakan hasil *pre-test* kelas eksperimen lebih baik daripada hasil *pre-test* kelas kontrol ditolak. Dengan demikian, hasil *pre-test* pada dua kelas yang diteliti tidak mempunyai perbedaan yang signifikan. Dan akan dilanjutkan ke tahap analisis hasil *post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil test setelah dilakukan penerapan pembelajaran.

Pada tahap ini teknik analisis yang digunakan sama dengan teknik analisis pada tahap hasil *pre-test* yaitu dengan uji-t satu pihak dan digunakan pihak kanan. Sebelum melakukan analisis, ditentukan terlebih dahulu hipotesis penelitian. Dalam hal ini, hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dijabarkan menjadi hasil

belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang dan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Maka, hipotesis yang ditentukan:

H_0 = Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang lebih kecil atau sama dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

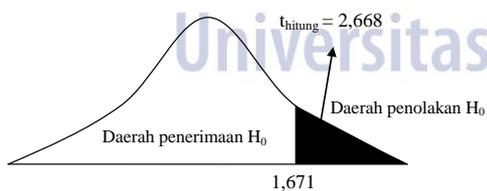
H_1 = Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang lebih baik hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Setelah dilakukan perhitungan dengan SPSS maka didapat hasil analisis yang dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 9 Analisis Uji-t Hasil *Post-test* dengan SPSS versi 20

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	.017	.896	2,668	68	.010	4,03200	1,51131	1,01622	7,04778
Equal variances not assumed			2,668	67,999	.010	4,03200	1,51131	1,01622	7,04778

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas didapat t_{hitung} sebesar 2,668 dengan taraf signifikansi sebesar 0,896. Sedangkan nilai t_{tabel} dapat diketahui dengan cara melihat tabel distribusi t dengan $t_{(1-\alpha)} = t_{(1-0,05)} = t_{(0,95)}$ dan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2 = 68$, maka didapat t_{tabel} sebesar 1,671 dengan taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, maka diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,668 lebih besar daripada t_{tabel} 1,671



Gambar 2. Analisis Hipotesis Hasil *Post-test*

Dapat dilihat pada gambar 4.4 bahwa t_{hitung} sebesar 2,668 masuk ke dalam daerah penolakan H_0 . Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 yang menyatakan “Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang lebih kecil atau sama dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD” **ditolak**,

sedangkan H_1 yang menyatakan “Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang lebih besar daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD” **diterima**. Dengan demikian, hasil *post-test* pada dua kelas yang diteliti mempunyai perbedaan yang signifikan. Dan dari hasil analisis di atas maka kesimpulan yang dapat diambil adalah Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

Hasil Observasi ini diperoleh melalui lembar observasi, yang digunakan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang. Lembar observasi ini diisi oleh pengajar yang melaksanakan pembelajaran, dalam hal ini yakni Peneliti sebagai pengajar. Untuk hasil observasi dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Pertanyaan	Keterlaksanaan
1	Penyampaian tujuan pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dalam setiap pertemuan
2	Pengelolaan kelas	Dalam mengelola kelas, sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran
3	Penyampaian materi ajar	Guru menyampaikan materi ajar pada siswa dalam setiap pertemuan
4	Proses pembuatan kelompok	Proses pembuatan kelompok diatur oleh guru, setiap kelompok 5-6 siswa
5	Aktivitas siswa ketika diskusi	Ketika proses diskusi siswa ada yang aktif dan ada yang ramai
6	Upaya guru membantu siswa kesulitan belajar	Ketika ada siswa yang kesulitan dalam menerima materi, guru berupaya membantu menjelaskan kepada siswa
7	Mengevaluasi hasil belajar	Guru memberikan evaluasi kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa
8	Menyimpulkan materi	Guru memberikan kesimpulan materi kepada siswa di akhir pembelajaran
9	Pemberian penghargaan	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang unggul dalam pembelajaran
10	Penutupan kegiatan belajar mengajar	Dalam penutupan proses pembelajaran, guru juga memberikan PR kepada siswa

Berdasarkan hasil observasi selama penelitian berlangsung dalam model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang siswa terdorong menjadi lebih aktif karena siswa mempunyai tanggung jawab dalam kelompoknya masing-masing. Selain itu siswa juga bersemangat karena mengandung permainan dan berkompetisi untuk menjadi kelompok yang terbaik. Guru hanya sebagai fasilitator, motivator dan mediator, sedangkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran ini adalah suasana kelas menjadi ramai.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan didapatkan simpulan sebagai berikut: (1) Dari hasil analisis pada nilai *post-test* menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 2,668 dengan nilai t_{tabel} 1,671 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil tersebut didapat bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga disimpulkan tolak H_0 dan terima H_1 . Yang dapat diartikan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang lebih tinggi secara signifikan daripada hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Dengan rata-rata hasil belajar untuk kelas eksperimen X AV-1 adalah 80,64 dan kelas kontrol X AV-2 adalah 76,60. (2) Dari hasil analisis pada lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang adalah baik.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang peneliti ajukan adalah: model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang ini dapat dijadikan alternatif dalam proses belajar mengajar agar proses pembelajaran lebih menarik, variatif dan dinamis. Karena model pembelajaran aktif dengan strategi teka-teki silang lebih optimal diterapkan pada kemampuan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita. 2011. "Penerapan Model Teka-teki Silang (Crossword Puzzle) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS-Geografi Siswa Kelas VII-A MTs Surya Buana Malang". Skripsi tidak diterbitkan, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hartanto, Setyo Budi. 2009. "Penerapan media teka-teki silang untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas 5 SDN Lebakrejo 03 Purwodadi Pasuruan". Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hayyinah, Zulfi. 2012. "Pengaruh Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Di SMP Praja Mukti Surabaya". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Nur, Muhammad. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika sekolah Unesa.
- Nursalim, Muchamad. Dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Riduwan. 2006. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, dkk. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Silberman, Mel. 2010. *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Jakarta: PT Indeks.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperatif Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilaningih, Eka. 2009. "Efektivitas Penerapan Teka-Teki Silang Pada Hasil Belajar Siswa Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Di Smp Islam 2 Mondokan". Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.