

**PENGEMBANGAN PERMAINAN BOI-BOIAN MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK**

Novia Rahmawati
(bunder42@yahoo.co.id)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Muhammad Reza, S. Psi., M. Si
(mrezt@yahoo.co.uk)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak dengan rentang usia 4-5 tahun ini dilatarbelakangi oleh kurang adanya minat dan ketertarikan dari anak untuk mengikuti kegiatan kognitif khususnya pada pengenalan bentuk geometri yang ada di sekolah mereka. Hal ini dikarenakan belum banyak inovasi yang diberikan pada setiap kegiatan yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan kognitif khususnya dalam pengenalan bentuk geometri. Sebagian besar kemampuan kognitif pada anak dalam hal menyebutkan bentuk geometri, menyusun bentuk geometri, dan mengelompokkan bentuk geometri masih belum banyak mengalami peningkatan. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini akan mengembangkan permainan boi-boian modifikasi. Tujuan permainan ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan geometri anak usia dini kelompok A.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Subyek yang digunakan peneliti menggunakan 3 TK, dengan 1 TK sebagai uji coba produk dan 2 TK sebagai uji coba lebih luas.. Teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi. Analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs tes*) dengan rumus t hitung < t tabel dengan eksperimen membandingkan efektifitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan baru.

Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan kognitif khususnya dalam pengenalan bentuk geometri pada saat pre tes dan pos tes menggunakan permainan boi-boian modifikasi diperoleh nilai rata-rata hasil pre tes 10,1 1diTk Khadijah Pandigiling dan 9,15 di Tk Putera Harapan. Sedangkan rata-rata hasil pos tes 14,4 1diTk Khadijah Pandigiling dan 14, di Tk Putera Harapan. Hasil perhitungan dengan uji jenjang di Tk Khadijah Pandigiling diperoleh t hitung < t tabel ($0 < 11$) dan Tk Putera Harapan dan diperoleh t hitung < t tabel ($0 < 46$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan boi-boian modifikasi efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK. Berdasarkan hal tersebut maka permainan boi-boian modifikasi dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam halmengenal bentuk geometri lingkaran, persegi panjang, segitiga dan persegi pada anak usia 4-5 tahun di TK

Kata kunci: permainan boi-boian modifikasi, kognitif

Abstract

Research on the first grade students of kindergarten school with age range of 4-5 years old is based on low interest from students to follow cognitive activities especially in recognizing geometrical shapes in their school. It is caused by low innovation given to every activity in relation with increasing cognitive ability especially in recognizing geometrical shapes. Therefore, most of cognitive abilities from students in stating geometrical shapes, arranging geometrical shapes and grouping geometrical shapes are stagnant. Based on fact above, this research will develop a game that is innovation from activities to increase children's cognitive ability in form of modified boi-boian game. It is effective to increase cognitive ability to recognize geometric to pre-school children of the first grade students of kindergarten school.

The design of this research study Research and Development with the draft one group pretest-posttest design. Subjects who used the researcher using 3 TK, with TK as trials 1 and 2 kindergarten prodak a wider trial .. observation technique used in data collection. Statistical analysis of the data using non-parametric Wilcoxon test marked level (Wilcoxon matched pairs test) with the formula $t < t$ table with experiment comparing the effectiveness and efficiency of the new system with the old work.

Based on data analysis result about cognitive ability especially in recognizing geometrical shapes pre-test and post-test by using modified boi-boian game showed pre-test average = 10,1 in Khadijah Pandigiling and 9,15 in Putera Harapan Kindergarten; with post test average = 14,4 and 14,1 in Khadijah Pandigiling and Putera Harapan Kindergarten School. From calculation by using level test in Khadijah Pandigiling and Putera Harapan Kindergarten School showed $t_{count} < t_{table}$ ($0 < 11$) and showed $t_{count} < t_{table}$ ($0 < 46$), therefore H_a was accepted and H_0 was refused. Conclusion This study shows that the game boi-Boian modification effective in improving cognitive ability in children aged 4-5 years group A in kindergarten. With the proof of the game boi-Boian modifications can be applied to improve the cognitive abilities in geometry halmengenal circle, rectangle, triangle and square in children aged 4-5 years in kindergarten

Keywords: game boi-Boian modification, cognitive

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Montessori (dalam Sujiono, 2009:54-55) menyatakan bahwa masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*), selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Selanjutnya Montessori menyatakan bahwa usia keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Sesuai dengan pernyataan tersebut, usaha pendidikan sangat bermanfaat bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, pendidikan sejak usia dini sangat penting bagi anak. Karena didalam upaya pendidikan, anak diberikan rangsangan yang tepat agar proses perkembangan menjadi optimal.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa : Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut (DEPDIKNAS, USPN, 2004:4). Prinsip pendidikan anak usia dini salah satunya adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Jadi, dalam pendidikan anak usia dini tidak dianjurkan untuk mengajar membaca, menulis, berhitung, tetapi kenyataan yang ada bahwa untuk memasuki sekolah dasar anak harus sudah mampu untuk membaca, menulis, dan berhitung

Salah satu aspek yang dikembangkan dalam Pendidikan Taman Kanak-kanak adalah aspek pengembangan kognitif, khususnya dalam hal mengenal bentuk geometri lingkaran, persegi panjang, segitiga dan persegi. Menurut Froebel mengemukakan bahwa anak usia dini dapat menggunakan sejumlah benda yang dapat diraba dan dimainkan oleh anak-anak dengan cara tertentu sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Van Hiele pada tahap pengenalan geometri ini anak baru mengenal bangun-bangun seperti bola, kubus, segitiga, persegi dan bangun-bangun geometri lainnya. Dalam pembelajaran kognitif anak khususnya dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A yaitu dimulai dengan belajar mengenal bentuk geometri Lingkaran, persegi panjang, segitiga dan persegi yang disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak (Dhieni, 2007:5.4).

Dalam mengajarkan anak untuk bisa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini memerlukan sikap kesungguhan, kesabaran, dan keyakinan. Para orang tua yang kurang memiliki sikap-sikap seperti itu, biasanya akan menyerahkan anak-anaknya kepada guru di sekolah untuk diajari membaca dan menulis.

Dalam melaksanakan pembelajaran di TK perlu memperhatikan prinsip-prinsip yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak, pembelajaran berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran berpusat pada anak, pembelajaran menggunakan pendekatan tematik, kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan), pembelajaran mengembangkan kecakapan hidup, pembelajaran didukung oleh lingkungan yang kondusif (DEPDIKNAS, 2005:6-8).

Salah satu prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dunia anak adalah dunia bermain maka konsep pendidikan anak usia dini dirancang dalam bentuk bermain. Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan anak usia dini dengan menggunakan strategi, metode, dan materi/bahan dan media yang menarik agar mudah diikuti oleh anak. Melalui bermain, anak diajak untuk bereksplorasi (penjajakan) menemukan dan memanfaatkan benda-benda disekitarnya. Sehingga, anak dapat menemukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkannya (Sujiono, 2009:87). Oleh karena itu, para pengajar yang membimbing balita hendaknya menjauhkan cara mengajar yang bersifat memaksa. Kegiatan belajar anak balita harus bersifat kegiatan yang menyenangkan. Metode pengajaran membacanya tidak membebaniya sehingga membuat anak tampak murung dan bingung.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Putera Harapan Surabaya dan TK Khadijah Pandegiling Surabaya anak kelompok A, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri permulaan masih kurang. Sekitar 50% (8 anak dari 19 anak dan 5 anak dari 11 anak) anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk geometri lingkaran, persegi panjang, segitiga dan persegi. anak juga mengalami kesulitan dalam menyusun dan mengelompokka bentuk geometri yang sama. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan hanya kapur dan papan tulis. Selain itu, kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif khususnya mengenal bentuk geometri pada kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran pengenalan bentuk geometri, guru hanya menunjukkan gambar bentuk geometri dan anak disuruh untuk menunjuk dan menirukannya tanpa mengajak anak aktif dalam pembelajaran sehingga anak cenderung pasif dan kurang ceria serta metode yang digunakan kurang menyenangkan bagi anak sehingga sulit untuk menarik perhatian anak-anak.

Dalam rangka mencapai hasil yang baik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya kemampuan mengenal bentuk geometri. peneliti memerlukan cara untuk menyelesaikan masalah tersebut. Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti mencoba menggunakan permainan boi-boian yang telah dimodifikasi dengan harapan melalui permainan tersebut, anak dapat lebih tertarik untuk mengenal bentuk geometri. Dengan menggunakan permainan boi-boian modifikasi adalah untuk menghindarkan anak dari alat permainan yang awalnya berbahaya menjadi aman digunakan untuk anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengembangan permainan boi-boian modifikasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di Taman Kanak-kanak”.

| | | |
|-------|---|----|
| O1 | X | O2 |
| <hr/> | | |
| O3 | | O4 |

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Sedangkan menurut Sukmadinata (2009:164-165) Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.

Dalam penelitian ini pendidikan dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Sesuai dengan pendapat Borg and Gall dalam Arifin (2012:127) mengemukakan “*research and development is a powerful strategy for improving practice.*” Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung tiga pengertian pokok. Pertama, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat lunak yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran dll. Kedua, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan, terutama bagi guru dalam mempermudah (*to facilitate*) pelaksanaan pembelajaran. Keempat, produk tersebut dapat dipertanggung jawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.

Penelitian tentang pengembangan permainan boi-boian modifikasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A ini, mengembangkan dan memvalidasi permainan boi-boian modifikasi untuk mempermudah anak dalam mengikuti kegiatan bermain dalam rangka mengembangkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam hal pengenalan bentuk geometri, menyusun dan mengelompokkan bentuk geometri. Menurut Sugiyono (2010:79) desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dipilih secara random. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 11 anak di TK Khadijah Pandegiling Surabaya, 19 anak di TK Putra Harapan Surabaya, 15 anak di TK Kurnia Simo Tambaan Surabaya. Adapun cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *probability sampling*. *Probability sampling* adalah memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Di dalam penelitian ini menggunakan *simple random sampling* yang merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu, karena didalam penelitian ini anggota usia 4-5 tahun dianggap homogeny, dimana memiliki karakteristik yang sama dalam kebutuhan dan kemampuannya serta dalam lingkup TK yang menggunakan acuan yang sama yaitu permen 58. (Sugiono,2010:82). Statistik yang digunakan dalam penelitian ini berupa statistik non parametrik, karena data yang akan dianalisis berupa data ordinal atau data berjenjang. Berikut merupakan rumus H.J.X. Fernandes dalam Arikunto (2010:244)

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini pada anak usia dini kelompok A di TK Khadijah Pandegiling Surabaya dan TK Putera Harapan Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Desember 2013- Januari 2014. *Pre-test* dilakukan mulai tanggal 8-9 Desember 2013 di TK Khadijah Pandegiling Surabaya, kemudian pada tanggal 6-7 Januari 2014 di TK Putera Harapan Surabaya. *Treatment* berlangsung tanggal 11 Desember – 12 Desember 2013 di TK Khadijah Pandegiling Surabaya, kemudian pada tanggal 10-11 Januari 2014 di TK Putera Harapan Surabaya, sedangkan *Post-test* dilakukan mulai tanggal 18-19 Desember 2013 di TK Khadijah Pandegiling Surabaya, kemudian pada tanggal 14-15 Januari 2014 di TK Putera Harapan Surabaya.

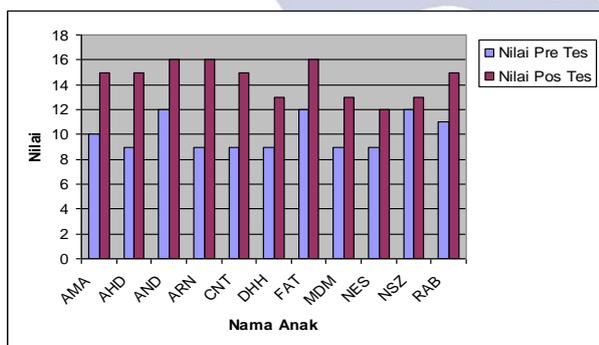
Berdasarkan analisis data, skor rata-rata *pre-test* kemampuan kognitif anak khususnya dalam pengenalan bentuk geometri pada kelompok A di TK Khadijah Pandegiling Surabaya sebesar 8,3 poin dari skor tertinggi 12. skor rata-rata *pre-test* kemampuan kognitif anak khususnya dalam pengenalan bentuk geometri pada kelompok A di TK Putera Harapan Surabaya sebesar 7,2 poin dari skor tertinggi 12 Sedangkan skor rata-rata *post-test* kemampuan kognitif anak khususnya dalam pengenalan bentuk geometri pada kelompok A di TK Khadijah Pandegiling Surabaya 1 sebesar 8,9 dari skor

tertinggi 16, kemudian, skor rata-rata *pos-test* kemampuan kognitif anak khususnya dalam pengenalan bentuk geometri pada kelompok A di TK Putera Harapan Surabaya sebesar 8,5 dari skor tertinggi 16. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif khususnya mengenal bentuk geometri pada kelompok A di Taman Kanak-kanak dapat meningkat.

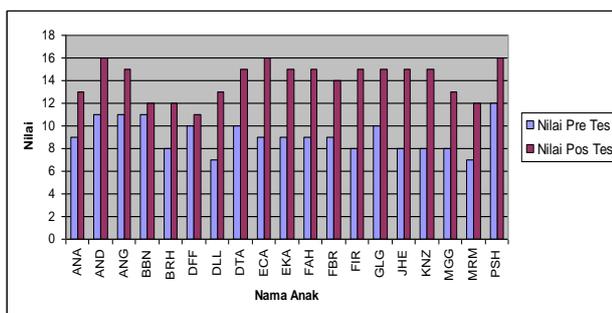
Kemudian setelah dilakukan *treatment* dengan permainan boi-boian modifikasi pada kelompok A Di Taman Kanak-kanak. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil *pre test* dan *pos test* tentang kognitif pada anak usia dini kelompok A di TK Khadijah Pandegiling Surabaya dan TK Putera Harapan Surabaya kemudian dianalisis dengan statistik non parametrik menggunakan rumus uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*)

Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelompok A di TK Khadijah Pandigiling Surabaya dengan menggunakan permainan boi-boian modifikasi lebih muda meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal bentuk geometri. Bila digambarkan dengan diagram batang, yaitu sebagai berikut:

Grafik 1: Diagram Batang Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* TK Khadijah Pandegiling Surabaya



Grafik 2 : Diagram Batang Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* TK Putera Harapan Surabaya



Berdasarkan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan boi-boian modifikasi lebih berpengaruh signifikan terhadap kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal bentuk geometri anak

daripada pembelajaran tanpa permainan dan media ketika pembelajaran mengenal bentuk geometri. Hal ini karena menurut Sarah Smilabsky (2009:118) mengemukakan bahwa kognitif anak dapat dikembangkan melalui permainan, ia meyakini melalui permainan dan pengalaman nyata membuat anak mempunyai imajinasi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan boi-boian modifikasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di Taman Kanak-kanak

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian data hasil permainan boi-boian modifikasi secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok A. Hal itu dapat diketahui dari hasil peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah pemberian permainan boi-boian modifikasi.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan uji U-test (Mann –Whitney U Test) diperoleh jumlah $n_1=16$ dan $n_2= 16$ diperoleh tabel 66 maka harga hitung lebih kecil daripada T tabel sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian berarti bahwa permainan boi-boian modifikasi berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya dalam hal mengenal bentuk geometri lingkaran, persegi panjang, segotiga dan persegi.

Saran

Setelah melakukan penelitian yang berjudul pengembangan permainan boi-boian modifikasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini kelompok A di taman kanak-kanak, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut:

- Pada saat permainan boi-boian modifikasi, sebaiknya anak dapat memegang media atau alat permainan edukatif secara langsung sehingga anak lebih mudah mengingat dalam pembelajaran selanjutnya.
- Agar lebih menarik perhatian dan antusias anak, dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya guru membuat perlombaan sehingga anak lebih semangat dalam belajar
- Dalam kegiatan permainan atau penggunaan media sebaiknya guru mengkondisikan dan menjelaskan peraturan secara jelas sehingga kegiatan terlaksana dengan baik tanpa ada saling rebut dan saling mengganggu antar anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/PengembanganPembelajaranMatematika_UNIT_4_0.pdf

- Montolalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-kanak)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Sobur, Alex. 2009. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono, 2012. *Statistik non parametris*. Bandung : CV. Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ROSDA
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Tedjasaputra, Mayke Sugianto. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Upton, Penney. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- _____. 2006. *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press