

**JURNAL ILMIAH MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
PONOROGOTARBAWI: JOURNAL ON ISLAMIC EDUCATION**
Url: <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi>

**PENGARUH PERMAINAN MEMANCING ANGKA TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUNbDI TK
PEMBINA 1 KOTA JAMBI**

Lisda Eunike Siboro, Tumewa Pangaribuan, Asih Nur Ismiatun

Program Studi PG. PAUD FKIP Universitas Jambi

Email: lisdasiboro411088@gmail.com,

Abstract

This study aims to determine the effect of number fishing games on the ability to recognize the concept of numbers in children aged 4-5 years. This type of research is quantitative research using quasi-experimental methods. The sample used was purposive sampling with class A1 (Experimental Class) and A2 (Control Class) where in each class there were 12 children. The instrument used in this research is the observation sheet. The results showed that fishing for numbers can affect the ability to recognize the concept of numbers as evidenced by the results of the t test showing value decision making, which is equal to 2.313 in t count and for t table, namely 1.715, which means t count > from t table, then H0 rejected and H1 accepted. The conclusion is that there is an effect of fishing for numbers on the ability to recognize the concept of numbers in children aged 4-5 years.

Keywords: *Effect of Number Fishing Game, Ability to Recognize Number Concepts, 4-5 Years Old Children*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen. Sampel yang digunakan adalah purposive sampling dengan kelas A1 (Kelas Eksperimen) dan A2 (Kelas Kontrol) dimana pada masing-masing kelas berjumlah 12 anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa memancing angka dapat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan di buktikan dengan hasil uji t menunjukkan pengambilan keputusan nilai, yaitu sebesar 2.313 pada t hitung dan untuk t table, yaitu 1, 715 yang artinya t hitung > dari t table, maka H0 ditolak dan H1 diterima. Kesimpulan bahwa adanya pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci : *Pengaruh Permainan Memancing Angka, Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan, Anak Usia 4-5 Tahun*

How to Cite: Umiarso (2024). Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahunbdi Tk Pembina 1 Kota Jambi. Penerbitan Artikel Ilmiah Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 8 (No 2) 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang di tujukan pada 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 lebih lanjut (Widodo 2019:7).

Dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dijelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang di tujukan pada anak untuk dapat merangsang dan memaksimalkan seluruh aspek-aspek perkembangan pada anak. Terdapat 6 aspek penting yang dapat di kembangkan dalam diri seorang anak salah satunya perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif mencakup beberapa peningkatan kemampuan diantaranya: memahami simbol abstrak didalam manipulasi lingkungan, peningkatan kemampuan memahami memori dan peningkatan kemampuan dalam argumentasi Mulyani (2018: 45). Jadi aspek kognitif yang dapat diberikan kepada anak sehingga anak dapat mengembangkan kognitifnya salah satunya adalah memperkenalkan angka-angka. Mengenal angka pada anak usia dini adalah salah satu upaya pengenalan konsep matematika sejak dini.

Dalam pembelajaran matematika terdapat beberapa konsep salah satunya adalah konsep bilangan, Khosiah (2018:69) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal

konsep bilangan merupakan bagian dari kemampuan kognitif yang harus dikenalkan pada anak sejak dini. Kemampuan kognitif ini berkaitan dengan mengenal konsep bilangan dimana konsep ini sangat penting karena akan membantu anak dalam memecahkan suatu masalah.

Oleh karena itu, untuk dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun diperlukan media yang menarik, konkrit dan menyenangkan untuk anak. Memberikan alat permainan yang bisa menarik perhatian anak guru dapat menciptakan permainan yang dapat membuat anak penasaran dan ingin melakukannya sehingga perhatian anak bisa fokus dalam satu hal dan bisa memahami apa yang akan disampaikan guru.

Oleh karena itu, permainan yang di lakukan atau di gunakan harus dapat menarik perhatian anak. Dalam hal ini permainan yang akan digunakan yaitu permainan memancing angka.

Menurut Kayvan dalam (Ulum 2014:58) permainan memancing angka adalah permainan yang berhubungan antara anak dengan angka dalam kehidupan sehari-hari.

Usman dkk (2021) menerangkan bahwa permainan memancing angka, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan kognitif terutama berfikir simbolik, sedangkan menurut Lathifah (2016) mengemukakan bahwa permainan memancing angka dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi keingintahuan anak dalam berhitung sehingga pembelajaran berhitung menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan penelitian di atas dan di dukung dengan peneliti terdahulu dapat peneliti simpulkan bahwa permainan memancing angka adalah permainan yang menyenangkan untuk di terapkan kepada anak sehingga dengan permainan ini anak dapat memahami konsep bilangan dengan baik dapat di lihat dengan hasil yang sudah dilakukan pada penelitian di atas dimana permainan memancing angka berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Berdasarkan observasi yang peneliti dilakukan di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi terhadap anak usia 4-5 tahun menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak masih dikatakan kurang berkembang. Dapat di lihat dari anak yang hanya mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 tetapi tidak mengenal lambang bilangan, anak belum mampu mengurutkan benda sesuai dengan bilangan dan anak belum mampu dalam membuat urutan bilangan sesuai benda 1-10.

Dalam pembelajaran yang menggunakan media selalu sama membuat anak merasa bosan dan jenuh, kurangnya suatu kegiatan yang dapat mengenal konsep bilangan pada anak yang menarik dan kurangnya alat bermain yang menyenangkan untuk anak sehingga anak mudah bosan dan jenuh dengan permainan yang ada dan dalam mengenalkan konsep bilangan. Pendidik hanya memberikan pengertian konsep bilangan melalui lkpd dan menuliskan di papan tulisan.

Maka demikian dalam latar belakang ini peneliti memilih dengan judul **“Pengaruh**

Permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi”. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Sujarweni (2014) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen ini memiliki bermacam desain penelitian pada penelitian ini peneliti menggunakan *Quasi Experimental*. Menurut Sugiyono (2017) “Desain *Quasi Experimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Sampel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di Tk Negeri Pembina 1 Kota Jambi dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga terpilih kelas A1 dan A2 yang masing-masing kelas berjumlah 12 anak.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 3 indikator dan 30 item pernyataan dimana terdapat 21 pertanyaan positif dan 9 pertanyaan negatif tentang permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

Data yang di kumpulkan dalam penelitian ini dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi dimana peneliti mengamati secara langsung perkembangan anak terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan di Tk Negeri Pembina 1 Kota Jambi. Dengan indikator yang di gunakan menurut Asmawati (2014) yaitu membilang dengan menunjuk benda (menenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menunjuk urutan benda sesuai bilangan 1 sampai 10 dan mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda.

Setelah data di peroleh selama penelitian dengan cara memberikan pretest berupa permainan seperti biasanya di gunakan saat

belajar pada kelas kontrol selanjutnya pada pertemuan ke 2-7 diberikan tritmen berupa permainan memancing angka dan pada pertemua terakhir berupa postes untuk mengukur seberapa besar pengaruh permainan memancing angka terhadap pengenalan konsep bilangan pada anak, sementara itu pada kelas kontrol hanya di berikan pembelajaran-pembelajaran yang biasa di gunakan saat belajar sebelumnya. selanjutnya di lakukan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS V.26 untuk melihat apakah data tersebut bersifat normalitas dan homogenitas, setelah data bersifat normalitas dan homegenitas maka akan dilakukan pada uji T menggunakan SPSS V.26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Deskriptif Data

Data yang dipeoleh dalam penelitian dilakukan dengan cara eksperimen dengan desain quasi eksperimen dimana terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut merupakan hasil analisis deskriptif statistic dalam penelitian ini:

Analisis Deskriptif Statistik Spss Dari Hasil Nilai Pre-Test & Post-Test pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	12	9	25	15.08	5.160
Post-Test Eksperimen	12	19	30	22.33	4.735
Pre-Test Kontrol	12	7	25	15.17	5.202
Post-Test Kontrol	12	12	28	17.67	5.140

Dari tabel di atas dapat disimpulkan mean pada pretest eksperimen bernilai 15.08, dan posttest eksperimen meningkat menjadi 22.33,

selanjutnya pada prettest kontrol bernilai 15,17 dan pada posttest meningkat menjadi 17,67.

Uji Hipotesis

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Uji hipotesis

yang digunakan adalah uji-t. Untuk melakukan uji-t populasi harus berdistribusi normal.

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah kedua data kelompok

distribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji lilofors untuk analisis statistik dengan bantuan SPSS v 22 dan dengan memilih menu : Analysis –Decriptive statistics -eksplor

Hasil Uji Normalita Pre-Test dan Post-test Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

TestNormalitas							
Hasil Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	Pre-Test Eksperimen	.166	12	.200*	.921	12	.293
	Post-Test Eksperimen	.189	12	.200*	.899	12	.153
	Pre-Test Kontrol	.179	12	.200*	.899	12	.156
	Post-Test Kontrol	.218	12	.200*	.879	12	.085

Ketentuan pengambilan keputusan nilai adalah Jika nilai signifikansi (Asym.Sig) > 0.05 maka nilai residual berdistribusi normal, Jika nilai signifikansi (Asym.Sig) < 0.05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal Berdasarkan tabel diatas, dilihat nilai signifikasinya dari hasil asym.sig. (2-tailed) yaitu 0, 293 untuk pret-test kelas eksperimen dan post-test kelas Eksperimen 0,153>lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi Normal pada kelas eksperimen, Selanjutnya pada nilai signifikan kelas kontrol terdapat hasil sig pret-test yaitu 0,156 dan post-test kelas kontrol

0.085>lebih besar dari 0,05, maka pada kelas kontrol nilai residual berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa dari varian data sama (homogen) atau tidak homogen. Untuk mengetahuinya homogenitas data dalam penelitian ini menggunakan SPSS variasi 22 dengan menggunakan perhitungan uji statistik dasar penentuan uji homogenitas adalah apabila nilai Sig > 0,05 maka distribusi data homogen dan nilai Sig < 0,05 maka distribusi data tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Hasil Homogenitas Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Kelas Eksperimen	Based on Mean	.009	1	22	.927
	Based on Median	.005	1	22	.945
	Based on Median and with adjusted df	.005	1	19.930	.945
	Based on trimmed mean	.003	1	22	.954

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji homogenitas pada pre-test dan post-test kelas Eksperimen diketahui nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,954 yang artinya

0,954>dari 0,05 yang berarti bahwa varian dari dua atau lebih dikatakan homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen mempunyai variasi yang homogen.

Tabel Homogenitas Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Kelas Kontrol	Based on Mean	.000	1	22	1.000
	Based on Median	.000	1	22	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	21.985	1.000
	Based on trimmed mean	.000	1	22	.985

Berdasarkan table diatas, hasil uji homogenitas pada pre-test dan post-test kelas kontrol diketahui nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,985 yang artinya 0,985>dari 0,05 yang berarti bahwa varian dari dua atau lebih dikatakan homogen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol mempunyai variasi yang homogeny.

Uji T

Uji dalam penelitian ini adalah uji t dua sampel. Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah ada perbedaan pengaruh berbagai perlakuan (Permainan memancing angka) terhadap kemampuan mengenal konsep

bilangan anak. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

H0: Tidak ada pengaruh metode (permainan memancing angka) menggunakan permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 Tahun di Tk Negeri Pembina 1 Kota Jambi.

H1: Ada pengaruh kegiatan (Permainan memancing angka) terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

Hasil Uji Sampel Test

Independent Samples Test									
		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		Lower	Upper
Hasil_belajar	Equal variances assumed	0,959	22	0,030	4,667	2,018		0,482	8,851
	Equal variances not assumed		21,853	0,031	4,667	2,018		0,481	8,853

Berdasarkan perhitungan hasil uji SPSS tersebut, mendapatkan nilai sig, (2-tailed) = 0.030 sedangkan sig 0,05. Dengan demikian kriteria diterima apabila jika nilai sig, < lebih kecil 0,05 ($0,030 < 0,05$) maka diterima, hal ini menunjukkan bahwa permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini. Kemudian pengambilan keputusan nilai, yaitu sebesar t hitung 2.313 dan untuk t table, yaitu 1.715 yang artinya t hitung lebih besar > dari t table, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga yang dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh metode story telling berbasis kearifan lokal menggunakan media wayang terhadap kemampuan berbicara anak.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan memancing angka berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota

Jambi . Hal ini dapat dilihat melalui hasil pre-test dan post-test kemampuan mengenal konsep bilangan anak sebelum diberikan perlakuan berupa permainan memancing angka dan setelah diberikan perlakuan berupa permainan memancing angka. dengan demikian, hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan bagi guru-guru dalam mengembangkan kemampuan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi.

Ada beberapa hal yang menyebabkan berpengaruh signifikan dari Penerapan Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi. Hasil tersebut selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sari (2017) yang mengatakan permainan memancing angka memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 kepada anak usia 4-5 tahun, dimana permasalahan pada anak yang

memiliki kemampuan rendah dalam mengenal konsep bilangan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan memancing angka kemampuan anak menjadi meningkat. Sejalan dengan penelitian Triwulandari (2022) yang menyatakan bahwa permainan pakasi (Pancing angka edukasi) berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A, ditunjukkan dengan adanya perbedaan perolehan nilai pret-test dan post-test yang meningkat. Dan di perkuat kembali oleh penelitian Rona (2023) Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun menunjukan bahwa dengan permainan memancing angka dapat memberikan pengaruh terhadap anak sehingga rasa keingintahuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat meningkat dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Pada hasil penerapan Permainan Memancing Angka yang dilakukan terlihat bahwa anak telah mampu mengenal konsep bilangan, dimana ini dilihat pada proses kegiatan pembelajaran saat menerapkan permainan memancing angka anak sudah mampu menyebutkan angka 1-10 dengan cara memancing angka secara urut, mengenal konsep bilangan 1-10, memperkirakan urutan angka angka selanjutnya, menunjuk urutan benda dengan meletakkan angka yang di pancing, membuat urutan bilangan dari jumlah terkecil hingga terbesar dan mengurutkan benda yang sudah di acak 1-10 dengan benar dan tepat. Disimpulkan bahwa permainan memancing angka terhadap kemampuan

mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi dapat dikatakan berpengaruh terdadaap anak usia 4-5 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan memancing angka berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Negeri Pembina 1 Kota Jambi. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis uji t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2.313 > 1.715$ yang artinya t_{hitung} lebih besar $>$ dari t_{table} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga yang dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan memancing angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun.

Saran dalam penelitian ini sampel yang digunakan dalam jumlah kecil sehingga sedikit sulit untuk mengolah datanya untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan sampel dalam jumlah banyak sehingga dalam pengolahan data lebih mudah

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, Luluk *Perencanaan Pembelajaran Paud* (Bandung: Rosdakarya, 2014)
- Khosiah, "*Pengaruh Farming Gardening Project Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak Di Ar-Rahman Islamic*

School Cinere Depok," Fikrah: Journal Of Islamic (2018)

Lathifah, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Edukatif "Pancing Angka" Pada Anak Autis Kelas VII Di SLB Autisma Dian Amanah* (Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016)

Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2018)

Nidia dan Sri, *Pengaruh permainan pakasi (pancing angka) terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan 1-10 pada kelompok A di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan* (Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Surabaya, 2022)

Permendikbud, *Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD*.

Rona Sari, *Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cingoran Aceh Selatan* (Tesis, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2023)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, CV, 2017)

Sari, *Pengaruh Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun di TK Perwanis Kecamatan Medan Baru* (Medan: Universitas Medan, 2017).

Triwulandari, *Pengaruh Permainan Pakasi (Pancing Angka Edukasi) Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Pada Kelompok A Di TK Harapan Blajo Kalitengah Lamongan* (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2022)

Ulum, *Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka pada Anak Kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Panjangan Bantul* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

Usman dkk. *Pengaruh Penerapan Permainan Memancing Angka Terhadap Kemampuan Kognitif*, Volum 4 (Kendari: Jurusan PG-PAUD, Universitas Muhammadiyah Kendari, 2021).

Widodo, *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini* (Semarang: Alprin, 2019).

Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2014)