



## Layanan Bimbingan Kelompok dengan *Uno Stacko Game Media* dalam Meningkatkan *Social Interactions*

Kintan Ammalia Putri Aji<sup>1</sup>, Hadi Pranoto<sup>2</sup>, Rio Septora<sup>3</sup>

Jurusan Ilmu Pendidikan Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Metro

E-mail: kintonammalia@gmail.com<sup>1</sup>, hadipranoto21@gmail.com<sup>2</sup>, riosept85@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Layanan bimbingan kelompok dengan *uno stacko game media* ini untuk mengetahui pengaruh terhadap interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah. Jenis penelitian ini ialah kuantitatif eksperimen kelompok *one group pretest-posttest design*. Populasi berjumlah 150 peserta didik. Pengambilan *sample* menggunakan teknik *purposive sampling* dengan pertimbangan tertentu berjumlah 6 peserta didik. Pengambilan data menggunakan instrumen berupa angket. Pengujian untuk menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Data hasil perhitungan pada penelitian ini menunjukkan bahwa adalah  $t_{hitung} = 27,624 > t_{tabel} = 2,015$ , selain itu diketahui bahwa terjadi peningkatan skor *pretest* sebesar 56,8 dan *posttest* sebesar 82,7 sehingga kenaikan skor sebanyak 25,8. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut berarti layanan bimbingan kelompok dengan *uno stacko game media* memberikan pengaruh interaksi sosial peserta didik kelas VIII di di SMP Negeri 2 Kotagajah. Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan *uno stacko game media* dapat dijadikan alternatif untuk mengembangkan media layanan bimbingan kelompok yang ada di sekolah agar lebih efektif dan mempermudah dalam mencapai tujuan yang akan dicapai.

**Kata Kunci:** Layanan Bimbingan Kelompok, *Uno Stacko*, Interaksi Sosial

### Abstract

*This group guidance service with uno stacko game media is to determine the effect on the social interaction of class VIII students at SMP Negeri 2 Kotagajah. This type of research is a quantitative experimental group one group pretest-posttest design. The population is 150 students. Sampling using purposive sampling technique with certain considerations amounted to 6 students. Collecting data using an instrument in the form of a questionnaire. Tests to analyze the data in this study using the t-test. The calculated data in this study shows that  $t_{count} = 27,624 > t_{table} = 2,015$ , besides that it is known that there is an increase in the pretest score of 56.8 and posttest of 82.7 so that the score increase is 25.8. Based on the calculation results, it means that group guidance services with uno stacko game media have an influence on the social interaction of class VIII students at SMP Negeri 2 Kotagajah. The implementation of group guidance services with uno stacko game media can be used as an alternative to developing group guidance service media in schools to be more effective and make it easier to achieve the goals to be achieved.*

**Keywords:** Group Guidance Services, *Uno Stacko*, Social Interaction

## PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain. Dengan demikian, manusia itu perlu bergaul dengan orang lain untuk proses kehidupannya. Menurut Santoso (2010) menyimpulkan bahwa “Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua orang individu atau lebih yang dimana tingkah laku individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki tingkah laku individu yang lain atau sebaliknya”. Interaksi sosial merupakan suatu hubungan



antara dua individu atau lebih yang saling berinteraksi di dalam lingkungan sosial. Dengan demikian, hubungan tersebut terjadi dan menimbulkan timbal balik serta dapat mengubah perilaku individu.

Aktivitas individu tidak lepas dari dunia bermain dan permainan. Salah satu kegiatan untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada peserta didik yaitu dengan menggunakan media permainan *Uno Stacko*. Dari kegiatan tersebut peserta didik dapat menerapkan ke dalam kehidupan sosial masyarakat yang sesungguhnya. Menurut Pavilion (dalam Augustyn 2013) menyatakan bahwa *Uno Stacko* merupakan balok berwarna-warni yang terbuat dari potongan kayu atau plastik yang disusun seperti menara dan dimainkan oleh dua orang atau lebih dari tujuh orang pemain.

Bimbingan kelompok adalah salah satu layanan dalam bimbingan dan konseling yang dalam pelaksanaannya membahas topik-topik umum yang menjadi kepedulian bersama anggota kelompok. Dalam layanan bimbingan kelompok terdiri atas pemimpin kelompok dan anggota kelompok. Menurut Sutirna (2013: 68) menyatakan bahwa Bimbingan kelompok merupakan bentuk layanan bimbingan yang diberikan kepada kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 5 sampai 12 peserta didik. Hal ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik merespons kebutuhan dan minatnya.

Pada dasarnya, manusia adalah makhluk sosial yang dimana manusia tidak sanggup hidup seorang diri dan membutuhkan orang lain untuk berinteraksi serta bertahan hidup. Interaksi sosial adalah kemampuan individu untuk melakukan hubungan sosial antara individu satu dengan yang lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Menurut Soerjono (2012) menyatakan bahwa Interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang dinamis, yang menyangkut hubungan antar kelompok, antara individu, antara kelompok manusia serta antara perorangan dan kelompok manusia.

Media permainan dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial peserta didik karena individu akan mendalami secara langsung situasi permainan yang dihadapinya, salah satu media permainan yang digunakan yaitu media permainan *Uno Stacko*. Melalui media permainan *Uno Stacko* dalam layanan bimbingan kelompok, peserta didik akan diajarkan dan dilatih tentang hal



yang berhubungan dengan interaksi sosial, sehingga kemampuan berinteraksi sosial peserta didik akan meningkat. sehingga tertarik untuk meneliti tentang “Layanan Bimbingan Kelompok Dengan *Uno Stacko Game Media* Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial”.

## METODE PENELITIAN

Rancangan pada sebuah penelitian menjadi suatu hal yang penting diimplementasikan. Rancangan dalam penelitian ini ialah penelitian eksperimen kuantitatif. Penelitian ini mendapatkan perlakuan atau *treatment*, peneliti menggunakan pendekatan ini karena dalam penelitian ini peneliti ingin melihat sebab akibat dari pelaksanaan Layanan Bimbingan kelompok dengan *uno stacko game media* ini untuk mengetahui pengaruh terhadap interaksi sosialpeserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah. Bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini *one group pretest-postest* dengan memberikan perlakuan X terhadap suatu kelompok eksperimen. Sebelum itu suatu kelompok terlebih dahulu akan diberikan sebuah *pretest* ( $O_1$ ) lalu diberikan *postest* ( $O_2$ ). Hasil dari kedua test tersebut nantinya dapat dijadikan sebagai perbandingan dalam menguji hasil, adakah pengaruh dari perlakuan yang diberikan pada kelompok tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kotagajah yang di laksanakan pada tanggal 8 April–16 April 2022. Penelitian membutuhkan populasi, populasi pada penelitian ini berjumlah 185 peserta didik yang berasal dari kelas XI jurusan pemasaran SMK Muhammadiyah 1 Metro dengan perincian sebagai berikut :

**Tabel. 1**  
Sebaran Anggota Populasi

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VIII A	30
2	VIII B	30
3	VIII C	30
4	VIII D	30
5	VIII E	30
	Jumlah	150



Sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Menurut Noor (2016) menyatakan “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sehingga dapat digunakan sebagai *sample*”. Menurut Sugiono (2015) “Sample adalah bagian dari Jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. *Sample* dalam penelitian ini berjumlah 6 peserta didik.

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa penelitian berupa kuesioner angket. Menurut Sugiyono (2018) mengatakan bahwa “Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan”.

Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup dan langsung, responden hanya memberikan tanda (centang) pada jawaban yang sesuai dengan kondisi responden.

**Tabel. 2**  
Kisi-kisi Instrumen Angket

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Pernyataan		
			No Item		
			(+)	(-)	Σ
Interaksi Sosial	Tingkah Laku Kelompok	1. Mampu bergabung dalam kegiatan kelompok	1	-	1
		2. Mampu memberikan pendapat	2	3	2
		3. Belajar bersama	4,5	6	3
		4. Diskusi kelompok	7	-	1
		5. Mudah mendapatkan teman	-	8	1
		6. Tidak membedakan teman dari Status sosial dan Status ekonomi	9	10	2
	Sikap	1. Memahami perbedaan antar teman	11	-	1
		2. Bisa menghargai perbedaan teman	12	-	1
		3. Menghormati hak teman	-	13	1
		4. Mampu menolong teman yang membutuhkan	14,15	16	3
	Komunikasi	1. Mampu memberi ucapan	17	-	1
		2. Mampu memberi semangat	18	19,20	3
		3. Memahami dan menyadari kelebihan orang lain	-	21	1
	Kontak Sosial	1. Mampu beradaptasi	22	-	1
2. Terbuka bagi siapa saja		23	-	1	
Jumlah			13	9	23



Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS V.23. Pengujian Validitas dan Reabilitas menggunakan taraf signifikan 0,05. Pengujian hipotesis menggunakan analisis statistik *product moment*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang di dapat dengan membagikan sebuah angket untuk mengetahui interaksi sosial peserta didik di SMP Negeri 2 Kotagajah.

**Tabel. 3**

Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

No Item Pertanyaan	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,748	0,306	Valid
2	0,866	0,306	Valid
3	0,459	0,306	Valid
4	0,673	0,306	Valid
5	0,795	0,306	Valid
6	0,659	0,306	Valid
7	0,838	0,306	Valid
8	0,706	0,306	Valid
9	0,705	0,306	Valid
10	0,673	0,306	Valid
11	0,772	0,306	Valid
12	0,556	0,306	Valid
13	0,616	0,306	Valid
14	0,177	0,306	Tidak Valid
15	0,531	0,306	Valid
16	0,639	0,306	Valid
17	0,547	0,306	Valid
18	0,033	0,306	Tidak Valid
19	0,660	0,306	Valid
20	0,027	0,306	Tidak Valid
21	0,485	0,306	Valid
22	0,469	0,306	Valid
23	0,379	0,306	Valid
24	0,163	0,306	Tidak Valid
25	0,568	0,306	Valid
26	0,047	0,306	Tidak Valid
27	-0,021	0,306	Tidak Valid
28	0,808	0,306	Valid
29	0,607	0,306	Valid

Sumber hasil perhitungan data dengan bantuan SPSS V.23



Tabel. 4

Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
,932	23

## Hasil perhitungan data dengan bantuan SPSS V.23

Diketahui dari hasil analisis bimbingan kelompok dengan menggunakan *uno stacko game media* pada 6 peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah diperoleh hasil rata – rata skor *pretest* sebesar *pretest* sebesar 56,8 dan *posttest* sebesar 81,8.

## Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang digunakan untuk menganalisis dari hasil eksperimen yang menggunakan *pretest* dan *posttest one group design*, dalam penelitian ini dengan menggunakan uji-t hipotesis sebagai berikut:

a. Hipotesis

Ho : Tidak ada pengaruh media permainan *Uno Stacko* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kotagajah

Hi : Ada pengaruh media permainan *Uno Stacko* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kotagajah

b. Kriteria Uji Hipotesis

Terima  $H_0$  jika :  $t_{hit} < t_{tabel}$

Tolak  $H_1$  jika :  $t_{hit} > t_{tabel}$

Setelah hasil *pretest* dan *posttest* diketahui, maka pengujian hipotesis dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut :

Tabel. 5

Data *Pretest* dan *Posttest*

No	Responden	Skor <i>PreTest</i>	Skor <i>PostTest</i>	Gain (d) <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
1	NM	58	85	27
2	KAP	57	85	28
3	AAN	53	77	24
4	CE	58	84	26
5	MSA	58	80	22
6	LAC	57	80	23



No	Responden	Skor PreTest	Skor PostTest	Gain (d) Pretest dan Posttest
	N=6	$\Sigma = 341$	$\Sigma = 491$	$\Sigma d = 150$
		$X_1 = \frac{\Sigma}{n} = \frac{341}{6} = 56,8$	$X_2 = \frac{\Sigma}{n} = \frac{491}{6} = 81,8$	$Md = \frac{\Sigma d}{n} = \frac{150}{6} = 25$

Sumber data: diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan hasil dari data diatas menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok menggunakan *uno stacko game media* ditunjukkan dengan perolehan rata rata skor *pretest* 56,8 menjadi 81,8 sehingga terlihat selisih antara rata – rata skor *pretest* dan *posttest* sejumlah 25. Selanjutnya dilanjutkan dengan perhitungan  $xd$  dan  $xd^2$  disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel. 6**

Perhitungan  $xd$  dan  $xd^2$

No	Responden	D	Md	$xd = d - Md$	$xd^2$
1	NM	27	25	1,2	1,44
2	KAP	28	25	2,2	4,84
3	AAN	24	25	-1	1
4	CE	26	25	0,2	0,04
5	MSA	22	25	-3,8	13,3
6	LAC	23	25	-2	4
	N=6	150	150		24,62

Sumber data: diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*

Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma xd^2}{N(N-1)}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{25}{\sqrt{\frac{24,62}{6(6-1)}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{25}{\sqrt{\frac{24,62}{30}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{25}{\sqrt{0.820}}$$

$$t_{hitung} = \frac{25}{0,905}$$

$$t_{hitung} = 27,624$$

Maka diperoleh hasil pengujian hipotesis dalam tabel berikut:

Skala Angket	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Hasil skor pengujian hipotesis	27,624	2,015

## Sumber hasil perhitungan $t_{hitung}$ dan $t_{tabel}$

Kriteria pengujian  $H_0$  tolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hasil uji beda di peroleh  $t_{hitung} = 27,624 > 2,015$  dan derajat keabsahan ( $dk = n-1 = 6-1 = 5$ ), demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka, ada pengaruh media permainan uno stacko dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah.

## B. Pembahasan Temuan Penelitian

Setelah memperoleh hasil penelitian, layanan Bimbingan kelompok dengan *uno stacko game media* berpengaruh untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik dengan perolehan nilai yang signifikan pada uji hipotesis  $p < 0,05$ . Penelitian ini sejalan dengan nilai signifikan pada uji hipotesis  $p < 0,05$ . Layanan bimbingan kelompok dengan media permainan terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial khususnya dalam hal berinteraksi dan berkomunikasi.

Setelah melakukan analisis data yang terkumpul maka diperoleh hasil penelitian yaitu secara rata-rata pada pretest berada pada kategori rendah dengan rentang skor 41,5-59,9 berjumlah 6 peserta didik dengan persentase 100%. Kemudian pada posttest berada pada kategori tinggi dengan rentang skor 78,5-96,9 sejumlah 5 peserta didik dengan persentase 84%. Interaksi sosial peserta didik pada kategori sedang dengan rentang skor 60-78,4 sejumlah 1 peserta didik dengan persentase 16%. Hal ini jelas menunjukkan bahwa ada kenaikan signifikan dari hasil pretest dan *posttest* pada layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *uno stacko* untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII.

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan oleh peneliti memperoleh data bahwa interaksi sosial peserta didik masih rendah, hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai sebesar 56,8 setelah melakukan *pretest* dan memberikan layanan untuk mengetahui suatu perubahan pada peserta didik. Setelah pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *uno stacko* untuk meningkatkan



interaksi sosial yang masih rendah maka di lakukan posttest yang mengalami kenaikan yaitu mendapatkan nilai rata-rata sebesar 25 dengan skor rata-rata *posttest* sebesar 81,8 pada setiap peserta didik.

Berdasarkan analisis dari hasil uji hipotesis diketahui bahwa adanya suatu pengaruh media permainan *uno stacko* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII. Kreteria pengujian tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan hasil uji beda diperoleh perhitungan  $t_{hitung} = 27,624$   $t_{tabel} = 2,015$  dan derajat keabsahan ( $dk = N-1 = 6-1 = 5$ ), dengan demikian  $H_0$  ditolak. Ini berarti ada pengaruh media permainan *uno stacko* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII. Maka, dapat dikatakan bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa adanya suatu pengaruh Layanan Bimbingan kelompok dengan *uno stacko game media* untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Koatagajah diterima.

Berikut adalah gambar Pelaksanaan layanan



**Gambar 2. Pelaksanaan Layanan Bimbingan kelompok dengan *uno stacko game media***

Interaksi sosial ditunjukkan melalui beberapa indikator berupa komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok dan adanya kontak sosial. Menurut Gerungan (2010) menyatakan bahwa “aspek interaksi sosial adalah situasi sosial. Situasi sosial adalah situasi di mana ada hubungan timbal balik antara satu orang dengan orang lain”. Selanjutnya menurut Santrock (dalam Sarwono 2010) menjelaskan bahwa “permainan (*play*) adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri”. Jadi dalam layanan



bimbingan dan konseling ini menerapkan media permainan dengan format kelompok. Bimbingan kelompok dengan media permainan *uno stacko* merupakan suatu bantuan layanan yang diberikan kepada peserta didik, agar peserta didik dapat mengenali dirinya, memahami dirinya, berani mengungkapkan pikirannya, mengungkapkan potensi dengan mengikuti aturan dalam permainan *uno stacko*.

Pemberian Layanan Bimbingan kelompok dengan *uno stacko game media* untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik dalam penelitian ini memberikan pengaruh yang positif, di tunjukan dengan interaksi sosial peserta didik yang mengalami peningkatan yang signifikan.

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan pada analisis penelitian dapat di peroleh dalam Layanan Bimbingan kelompok dengan *uno stacko game media* berpengaruh terhadap interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah dapat dilihat dari hasil *pretest* dengan skor sebesar 56,8 dan hasil *posttest* menunjukkan peningkatan dengan skor rata-rata sebesar 81,8 dengan selisih perbedaan 25. Dari hasil pengujian hipotesis didapatkan hasil perhitungan  $t_{hitung} = 27,624$   $t_{tabel} = 2,015$  dari signifikan 0,05 dan derajat keabsahan ( $dk = N-1 = 6-1 = 5$ ), dengan demikian  $H_0$  ditolak. Jadi terdapat pengaruh media permainan *uno stacko* dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan interaksi sosial peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kotagajah.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, maka mampu direkomendasikan saran yaitu :

Bagi Peserta Didik, dalam layanan bimbingan dan konseling peserta didik mampu lebih aktif agar peserta didik selalu mempunyai pemahaman baru terkait materi-materi yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling.

Bagi Sekolah, sebaiknya sekolah meningaktkkan fasilitas sarana dan prasarana bagi bimbingan dan konseling di sekolah untuk tercapainya tujuan layanan bimbingan dan konseling.



Bagi Guru Bimbingan dan Konseling, supaya guru bimbingan dan konseling lebih meningkatkan media dalam pelayanan bimbingan dan konseling agar suasana layanan menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti layanan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Augustyn. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan *Uno Stacko* Pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 5(2), h. 213. ISSN 2477-5827.
- Gerungan, W. (2010). *Psychologi Sosial*. Eresco: Bandung.
- Maunah, Binti. (2016). *Sosiologi Pendidikan*. Media Akademi: Yogyakarta.
- Santoso. (2010). Peningkatan Interaksi Sosial Siswa dengan Teman Sebaya Melalui Layanan Konseling Kelompok. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*. 2(4). h. 2. ISSN 2301-9824.
- Sarwono. (2010). Meningkatkan Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya Melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Cinematherapy. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7(3), 1-7.
- Soerjono Soekanto. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT Rajawali Pers: Jakarta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabeta: Bandung.
- Sutirna. (2013). Pelaksanaan Layanan Bimbingan Kelompok dalam Pemilihan Kegiatan Ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Rantai. *Jurnal Mahasiswa BK AN-NUR*, 1(1), h. 3. ISSN 2460-9722.
- Sugiyono. (2015) *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Noor, Julliansyah(2016). *Metodologi Penelitian.*” In *Skripsi, Tesis, Dan Karya Ilmiah*, 38. Jakarta: Prenadamedia Group.