

استخدام وسائل لعبة الاحتكار لتحسين المفردات بواسطة تعليم اللغة العربية
في المدرسة
(دراسة شبه تجريبية للتلاميذ في الفصل السابع بالمدرسة الثانوية مفتاح الإيمان
باندونج)

رسالة

مقدمة للحصول على درجة سارجانا في قسم تعليم اللغة العربية



تقدمها:

يني مريني ح

رقم التسجيل: ١٥٠٤٩٧٥

قسم تعليم اللغة العربية
كلية تعليم اللغات والآداب
جامعة إندونيسيا التربوية
٢٠٢٠

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
UNTUK MENINGKATKAN PEMBENDAHARAAN KOSAKATA
MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SEKOLAH
(Penelitian Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas VII SMP Miftahul Iman
Bandung)**

Oleh
Yani Maryani H

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana pada Pendidikan Bahasa Arab

© Yani Maryani H 2020

Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2020

DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA ARAB
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **Efektivitas Penggunaan Media Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Pembendaharaan Kosakata Melalui Pembelajaran Bahasa Arab di Sekolah (Penelitian Eksperimen Kuasi Pada Siswa Kelas VII SMP Miftahul Iman Bandung** ini beserta seluruh isisnya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2020

Yang Membuat Pernyataan,



Yani Maryani H

1504975

صفحة التصحيح للجنة الإمتحان
الممتحن الأول



الأستاذ الدكتور الحاج يايان نور بيان, الماجستير
رقم الموظف: ١٩٦٦.٨٢٩١٩٩٠.١١٠٠١

الممتحن الثاني



الدكتور الحاج ديدنيج راشدين, الماجستير
رقم الموظف: ١٩٩٥١.٠٧١٩٩.٠.١١٠٠١

الممتحن الثالث



الدكتور دودونج رحمة هداية, الماجستير
رقم الموظف: ١٩٥٢.٤١٤١٩٨.٠.٢١٠٠١

صفحة التصحيح

بني مريني ح

" استخدام وسائل لعبة الاحتكار لتحسين المفردات بواسطة تعليم اللغة

العربية في المدرسة"

(دراسة شبه تجريبية للتلاميذ في الفصل السابع بالمدرسة الثانوية مفتاح الإيمان

باندونج)

هذه الرسالة تحت إشراف

المشرف الأول

الأستاذ الدكتور الحاج صفيان ثوري, الماجستير

رقم الم الموظف: ١٩٥٦.٤٢.١٩٨٣.١١.٠.١

المشرف الثاني

الدكتور الحاج واغينو حامد حمداني, الماجستير

رقم الموظف: ١٩٥٥.٦٢٤١٩٧.١٠.٠.١

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

الأستاذ الدكتور الحاج يايان نوربيان, الماجستير

رقم الموظف: ١٩٦٦.٨٢٩١٩٩.٠.١١.٠.١

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN PEMBENDAHARAAN KOSAKATA MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SEKOLAH

(Penelitian Eksperimen Kuasi pada Siswa Kelas VII SMP Miftahul Iman
Bandung)

Yani Maryani H¹ Sofyan Sauri² Wagino Hamid Hamdani³

FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: yanimaryanih13@gmail.com

Abstrak

Pembendaharaan kosakata dalam pembelajaran bahasa Arab merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam menunjang keterampilan berbahasa Arab. Namun, permasalahan belajar bahasa Arab siswa dilapangan yaitu minimnya pembendaharaan kosakata bahasa Arab dan asumsi siswa bahwa mengahapal kosakata bahasa Arab adalah hal yang sulit dan mudah bosan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kemampuan pembendaharaan kosakata bahasa Arab siswa sebelum menggunakan media permainan monopoli (2) kemampuan pembendaharaan kosakata bahasa Arab siswa setelah menggunakan media permainan monopoli (3) efektivitas penggunaan media permainan monopoli untuk meningkatkan pembendaharaan kosakata bahasa Arab siswa, dan diharapkan pembelajaran akan lebih menarik, menyenangkan, dan siswa akan terlibat secara aktif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dan pengamatan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistic presentase. Hasil penghitungan uji *independent samepl t test* nilai sig (2-tailed) dari *equal varians assumed* sebesar $0,010 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara menggunakan media permainan monopoli dengan model konvensional. Sedangkan perhitungan N-gain score sebesar 64,8022 atau 65% termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan nilai N-gain score minimal 21% dan maksimal 100%. Dengan kata lain terbukti bahwa penggunaan media permainan monopoli cukup efektif untuk meningkatkan pembendaharaan kosakata bahasa Arab.

Kata Kunci: media, permainan monopoli, pembendaharaan kosakata

ABSTRACT
THE MONOPOLY GAME MEDIA USAGE TO IMPROVE
VOCABULARY YOUR THROUGH ARABIC LANGUAGE LEARNING IN
SCHOOLS

(Research of quasi experiments on students of class VII SMP Miftahul Iman
Bandung)

Yani Maryani H¹ Sofyan Sauri² Wagino Hamid Hamdani³

FPBS, University of Education Indonesia

E-mail: yanimaryanih13@gmail.com

The vocabulary in Arabic language learning is one of the supporting factors of success in Arabic language skills. However, the problem of learning the Arabic language Students field is a lack of your Arabic vocabulary and the assumption that the vocabulary of Arabic language is difficult and easy to get bored. Therefore, it is necessary to study media that can overcome the problem. The study aims to know (1) The ability your The Arabic vocabulary of students before using the media game Monopoly (2) Ability your The Arabic vocabulary students after using the Monopoly game Media (3) The effectiveness of the use of Monopoly games media to improve the your of the students Arabic vocabulary, and expected the study will be more interesting, enjoyable, and students will be actively involved. This type of research is research eperimentalary quasi. The data collection methods used are test and observation methods. The Data obtained is analyzed using the statistic percentage. The result of independent test counting (2-tailed) of equal variance assumed of $0.010 < 0.05$ can be inferred there is an average difference of student learning outcomes between using monopoly game media with conventional models. While the calculation of N-gain score of 64.8022 or 65% is included in the category quite effective. With the value N-gain score at least 21% and maximum 100%. In other words it is evident that the use of Monopoly games media is effective enough to improve Arabic vocabulary your.

Keywords: media, monopoly games, your vocabulary

Yani Maryani H, 2020

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN
PEMBENDAHARAAN KOSAKATA MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI SEKOLAH*
Universitas Pendidikan Indonesia / repository.upi.edu / perpustakaan.upi.edu

ملخص

استخدام وسائل لعبة الاحتكار لتحسين المفردات بواسطة تعليم اللغة العربية في المدرسة (دراسة شبه تجريبية للتلاميذ في الفصل السابع بالمدرسة الثانوية "مفتاح الإيمان" باندونج)

Yani Maryani H¹ Sofyan Sauri² Wagino Hamid Hamdani³

FPBS, Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: yanimaryanih13@gmail.com

المفردات في تعليم اللغة العربية عامل من العوامل الداعمة للنجاح في مهارات اللغة العربية. ومع ذلك، فإن مشكلة تعلم اللغة العربية للطلاب في الميدان قلة المفردات العربية وافتراض الطلاب بأن إتقان المفردات العربية صعب وممل. فلذلك، هناك حاجة إلى وسائل التعليم للتغلب على هذه المشكلات. ويهدف هذا البحث إلى معرفة (١) قدرة الطلاب في المفردات العربية قبل تطبيق لعبة الاحتكار (٢) قدرة الطلاب في المفردات العربية بعد تطبيق لعبة الاحتكار (٣) فعالية استخدام لعبة الاحتكار لزيادة مفردات الطلاب، ويتوقع أن يكون التعليم ممتعاً ويشارك الطلاب بنشاط فيه. كان نوع هذا البحث دراسة شبه تجريبية. وطريقة جمع البيانات المستخدمة هي الاختبار والمراقبة. وتُحلل البيانات المحصولة بإحصاءات النسبة المئوية. نتيجة الحساب من اختبار التواء (ت) المستقلة بقيمة (sig (2-tailed) من المتغيرات المفترضة المتساوية هي $0,05 > 0,01$ ، فنستنتج أن هناك فرقاً في متوسط نتائج تعلم الطلاب بين استخدام لعبة الاحتكار والنموذج التقليدي. بينما يتضمن حساب درجة N-gain $64,80$ أو 65% في فئة فعالة. بدرجة N-gain لا تقل من 21% وأكثرها 100% . بعبارة أخرى، ثبت أن استخدام لعبة الاحتكار فعالية لزيادة المفردات العربية.

الكلمات الرئيسية: الوسائل، لعبة الاحتكار، المفردات

المحتويات

	الموضوع
أ.....	عنوان الرسالة
ج.....	صفحة التصحيح
د.....	صفحة بيان أصالة الرسالة
ه.....	شكر وتقدير
ز.....	ملخص
ي.....	محتويات
ل.....	قائمة الجدول
م.....	قائمة الصورة

الباب الأول

١.....	المقدمة
١.....	أ. التمهيد للمشكلة
٥.....	ب. صياغة المشكلة
٥.....	ج. أهداف البحث
٥.....	أ. الأهداف العامة
٥.....	ب. الأهداف الخاصة
٦.....	د. فوائد البحث
٦.....	أ. الفوائد النظرية
٦.....	ب. الفوائد العملية
٦.....	ت. الفوائد السياسية
٧.....	ث. فوائد القضايا الاجتماعية
٧.....	هـ. هيكل تنظيم الرسالة

الباب الثاني

الإطار النظري	٨
أ. نظريّة	٨
أ. فعالية التعليم	٨
ب. وسائل التعليم	٨
ت. وسائل اللعبة في التعليم	١٧
ث. لعبة الاحتكار في التعليم	٢١
ج. المفردات	٢٨
ب. البحوث السابقة	٣٣
ج. فرضيات البحث	٣٣

الباب الثالث

منهجُ البحثِ	٣٥
أ. تصميمُ البحثِ	٣٥
ب. المشارِك	٣٦
ج. المجتمع والعينة	٣٦
أ. المجتمع	٣٦
ب. العينة	٣٦
د. التعريف الاجرائي	٣٦
هـ. أداة البحث	٣٦
أ. أداة التعليم	٣٧
ب. أداة التقويم	٣٧
و. إجراء البحث	٣٧
ز. طريقة جمع البيانات	٣٨
ح. تحليل البيانات	٣٨

الباب الرابع

النتائج والتفسير	٤١
أ. وصف نتائج البحث	٤١
أ. قدرة الطلاب قبل استخدام وسائل لعبة الاحتكار	٤١
ب. قدرة الطلاب بعد استخدام وسائل لعبة الاحتكار	٤٣
ت. فرق قدرة الطلاب قبل استخدام وسائل لعبة الاحتكار وبعده	٤٦
ث. اختبار فرضية البحث	٥٥
ب. وصف تنفيذ التعلم	٥٥
أ. إعطاء الاختبار القبلي / المرحلة الأولية	٥٦
ب. إعطاء الاختبار البعدي / الاختبار النهائي	٦٢
ج. تفسير نتائج البحث	٥٠

الباب الخامس

الخلاصات و التضمينات و الاقتراحات	٦٤
أ. الخلاصات	٦٤
ب. التضمينات	٦٥
ج. الاقتراحات	٦٥
مراجع

قائمة الجداول

الجدول ٣.١ تصميم البحث	٣٥
الجدول ٣.٢ فئات تفسير الفعالية	٤٠
الجدول ٤.١ قيم الاختبار القبلي للفصل التجريبي والفصل الضابط	٤٢
الجدول ٤.٢ نتائج التعلم للفصل التجريبي والفصل الضابط قبل المعالجة (الاختبار القبلي)
	٤٣

الجدول ٤.٣ قيم الاختبار البعدي للفصل التجريبي والفصل الضابط.....	٤٤
الجدول ٤.٤ نتائج التعلم للفصل التجريبي والفصل الضابط بعد المعالجة (الاختبار البعدي)	٤٥
الجدول ٤.٥ نتائج اختبار التسوية (الاختبار القبلي)	٤٦
الجدول ٤.٦ نتائج اختبار التسوية (الاختبار البعدي)	٤٧
الجدول ٤.٧ نتائج اختبار t للعينة المزدوجة للبيانات الاختبار القبلي (X) والاختبار البعدي (Y)	٤٩
الجدول ٤.٨ نتائج اختبار التجانس في بيانات الاختبار القبلي و البعدي	٥٠
الجدول ٤.٩ نتائج اختبار t للعينة المستقلة	٥١
جدول ٤,١٠ نتائج الحساب لاختبار درجة N-Gain	٥٢

قائمة الصورة

صورة ٢.١ لوحة الاحتكار.....	٢٤
صورة ٢.٢ بيداقات.....	٢٥
صورة ٢.٣ نرددين.....	٢٥
صورة ٢.٤ عملة.....	٢٥
صورة ٢.٥ صنوق العام و فرصة.....	٢٦
ملاحق.....	

DAFTAR PUSTAKA

- الخالي,م. (١٩٨٦). أساليب التدريس للغة العربية. الرياض: دار العلوم.
نورالدين, م. (١٩٨٧) مذكرة في تدريس المفردات. المملكة العربية السعودية:
بدون الناشر.
سليم, م. (١٩٨٧) الوسائل التعليمية في تعليم العربية, اللغة الأجنبية.
المملكة العربية السعودية.
الناقبة,م. (١٩٨٥). تعليم اللغة العربية بلغات الأخرى: أسسه-مداخله-طرق
التدريس. مكة المكرمة: جامعة أم القرى.
الغالي و عبد الله. (١٩٩١). أسس إعداد الكتب التعليمية الغير الناطقين
بالعربية. الرياض: دار الغالي.
كستييان,م. (٢٠٠٢). دليل الكتاب و الترجيم. جاكرتا: PT. Mayo Segoro
Agung
الغلاييني, م. (٢٠٠٥) جامع الدرّة العربية. القاهرة: دار الحديث
الفوزان, عبد الله الرحمن بن إبراهيم, م. (٢٠١١) إضاءات لملي اللغة العربية
لغوي الناطقين بها. الرياض. العربية للجميع.
- Al-Khuly. M.A. 1989. *Asalbib Tadris Al Lughah Al-Arabiyah*. Riyadh: Dar
Al Ulum.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arif, M. dan Mutmainah, S. 2015. Pengembangan Media Permainan
Monopoli Dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan
Kelas VI SD Tanamera I. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Universitas
Negeri Surabaya*. Vol. 3. 49.
- Azizah dan Julianto. 2013. Penerapan Media Monopoli Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di
Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 20-21.
- Badriyah. 2015. Efektivitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan
Media Pembelajaran. *Jurnal Lentera Komunikasi*. Vol. 1(1). 33

- Devianty, R. 2017. Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*. Vol. 24(2). 227-228.
- Fajriyah, Z. 2015. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufrodat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. Vol. 9(1). 111.
- Fitriana, N. S. 2018. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri: Raden Intan Lampung.
- Gagne, R.M. Bridge, L. L.J, & Wayer, W.W. 1992. *Prinsiples Instructional Design (4th ed)*. Orlando: Harcourt Brace Javanovich College.
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association's Division D, Measurement and Reasearch Methodolody*.
- Hasyim, S. (2016). Keefektifan Pembelajaran *Mufradat* untuk Meningkatkan Kemahiran Berbicara Bahasa Arab Santri Dayah di Kota Banda Aceh. *Jurnal Ar-Raniry*. 5(1), hlm 145.
- Hermawan, A. 2014. Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim, Abdul Alim. 1978. *Al Muwajjih Al Fanni li Mudarrisi al Lughah al Arabiyyah*. Mishr: Dar al-Ma'arif.
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press
- Irwan, D. 2017. *Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry: Darusslam Banda Aceh.
- Ismawati. (2012). *Kurikulum Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ismawati, E. 2011. *Perencanaan Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Ombak

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1995. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka.
- Lakayasa, S. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengkonjugasikan Verba Bahasa Jerman*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Latuheru, John. D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Dini*. Jakarta: Depdikbud.
- Lestari, Ikmala Y. (tanpa tahun). *Upaya Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Melalui Media Kartu Gambar (Flash Card) Pada Kelompok B di RA Barokah Klodran Karanganyar Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah: Surakarta.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implikasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol.37 (1). 31.
- Miranti, I. *et al.* (2015). Penggunaan Media Lagu Anak-Anak dalam Mengembangkan Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Siswa di PAUD. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 2(2), hlm 168
- Muji, Arif S. R. *Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Siswa SMA Kelas XI IPA* (Internet). Diakses pada tanggal 11 Januari 2020. Pada situs: <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.
- Mustofa. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press, hlm. 61
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol. 8 (1). 21-22.
- Putra. 2011. *Permainan Monopoli Sebagai Pembelajaran Geografi untuk Anak Tunarungu*

- Rohmawati, A. 2015. Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Usia Dini*. Vol. 9 (1). 17
- Rufavda, I. 2013. *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI Attaraqqie Kota Malang*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim: Malang.
- Sadiman, A. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.S., Haryono, A. dan Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sauri, S. (2005). *Problematika Pengajaran Bahasa Arab dan Pemecahan Masalahnya*. Fokus, 26-35.
- Subono. 2011. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sistem Kendali Elektronik Di SMK Negeri 2 Sragen*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Sudjana, N. Dan Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, K. 2008. *English For Young Learnes*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wakana, J. 2012. *Meningkatkan Penguasaan Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Alphabet Game Pada Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim: Riau Pekanbaru.

Wikipedia Indonesia. 2016. Permainan Monopoli (Internet). Diakses pada tanggal 11 Januari 2020 dari situs: <https://ms.wikipedia.org/wiki/Monopoly>.

Wulandari dan Sukirno. 2012. Penerapan Model Kooperatif *Learning Tipe STAD* Berbantuan Media Monopoli dalam Peningkatan Aktivitas Belajar Akutansi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Godean. *Jurnal Akuntansi Indonesia*. 20.

Yumarlin, MZ. 2013. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknis*. Vol 3 (1). 75-84.