

Pengembangan Media Video Pembelajaran *Japanese Milk Bread*

Ivan Muchlia Pratama^{1, a)}, Cucu Cahyana^{2, b)}, Annis Kandriasari^{3, c)}

¹Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta

Email: ^{a)}ivanmuchlia@gmail.com, ^{b)}ccahyana@unj.ac.id, ^{c)}annis@unj.ac.id

Abstract

This study aims to develop a learning video media based on audio-visual processing of Japanese Milk Bread, as a learning media in the Advanced Bread Processing course. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of 5 stages of development namely, 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation and 5) Evaluation. Validation was carried out by 3 expert lecturers in the fields of media, material and language, which were then carried out trials to 2017th students of Culinary Arts major of Universitas Negeri Jakarta with 3 trial stages namely individual trials, small group trials and field trials. The quality of instructional media is expressed through the results of trials to media experts that produce a percentage of 95% (very good), in material experts the percentage produced is 94.5% (very good) and the test results obtained from linguists are 90% (very good). In the individual test the percentage obtained was 90% (very good), the results obtained in the small group test were 92% (very good) and the field test produced a percentage of 90% (very good) which meant the quality of the learning media was very good and was suitable for use as a medium of learning in the Advanced Bread processing course.

Keywords: Learning Media, Bread Processing Course, Media Quality

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis audio-visual pengolahan *Japanese Milk Bread*, sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Pengolahan Roti Lanjutan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap pengembangan yaitu, 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi dan 5) Evaluasi. Validasi dilakukan oleh 3 orang dosen ahli pada bidang media, materi serta bahasa, yang kemudian dilaksanakan uji coba kepada mahasiswa Pendidikan Tata Boga UNJ angkatan 2017 dengan 3 tahap uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Kualitas media pembelajaran dinyatakan melalui hasil uji coba kepada ahli media yang menghasilkan persentase 95% (sangat baik), pada ahli materi persentase yang dihasilkan adalah 94,5% (sangat baik) dan hasil uji yang didapatkan dari ahli bahasa sebesar 90% (sangat baik). Pada uji peorangan persentase yang didapatkan sebesar 90% (sangat baik), hasil yang didapatkan pada uji kelompok kecil sebesar 92% (sangat baik) dan uji lapangan menghasilkan persentase sebesar 90% (sangat baik) yang berarti kualitas media pembelajaran sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah pengolahan Roti Lanjutan.

Kata-kata kunci: Media Pembelajaran, Pengolahan Roti, Kualitas Media

PENDAHULUAN

Penggunaan media dalam sektor Pendidikan sangat jelas terasa manfaatnya. Jika dalam Pendidikan dimasa lalu, guru merupakan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik, sehingga kegiatan Pendidikan cenderung tradisional dan terlaksana secara satu arah karena perangkat teknologi penyebarannya masih sangat terbatas dan belum memasuki dunia Pendidikan. Lain halnya pada saat ini, di Indonesia sudah cukup banyak sekolah yang mewajibkan peserta didiknya membawa gawai sebagai sarana penyedia media dan untuk menunjang proses belajar mengajar. Pada tingkat perguruan tinggi pengaruh media dalam menunjang proses perkuliahan sendiri dirasa sangat baik dan mudah diterima oleh mahasiswa (Azhari dkk, 2018).

Dalam proses pembelajaran, pengembangan alat bantu mengajar dapat melalui berbagai macam cara, salah satunya adalah pengembangan dengan optimalisasi media. Media digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran sering diistilahkan sebagai media pembelajaran. Berbagai macam upaya dilakukan untuk menumbuhkan kreativitas dan motivasi pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran demi meningkatkan kualitas pendidikan (Haryoko, 2009).

Media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman yang bermakna. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sebuah hal yang abstrak menjadi lebih konkrit (S. N. Aini dan Sudira 2015) hal tersebut dibuktikan melalui penelitiannya yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan media pembelajaran dalam materi patiseri. Data analisis membuktikan media pembelajaran memberikan sumbangan terhadap hasil belajar patiseri sebesar 54%.

Pengamatan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh Aini (2014) yang dibahas dalam penelitiannya yang berjudul “Penerepan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mengolah Hidangan Daging” memperoleh hasil persentase 100% yang menganggap penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan keefisienan dari segi waktu. Kecanggihan teknologi sangat membantu guru memanfaatkan waktu yang sudah direncanakan dalam Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP).

Hasil penelitian yang dilakukan Ayuningrum (2012) yang menguji kelayakan media video pembelajaran mengolah soup kontinental dari peserta didik kelas X SMKN 2 Godean yang meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek luaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan kategori layak sebesar 36,2%. Sedangkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran mengolah soup kotinental sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Godean.

Penelitian yang dilakukan oleh Oktaviani (2013) yang membuktikan bahwa penerapan media audio visual dalam pembelajaran pengolahan patiseri mampu menaikkan hasil belajar serta kemampuan praktikum siswa yang ditunjukkan dengan capaian ketuntasan siswa yang diuji dalam 2 kelas dengan masing-masing berjumlah 34 orang. Pada kelas yang diuji cobakan media audio visual mendapatkan hasil ketercapaian 100%, sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan bahan ajar konvensional terdapat 6 orang siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan.

Dalam mata kuliah Pengolahan Roti Lanjutan mahasiswa mempelajari pengembangan formula roti dari formula standar yang telah dipelajari pada mata kuliah pengolahan roti 1 dan mempelajari pengembangan formula berdasarkan metode pembuatan roti dari beberapa negara asia. Salah satu materi yang diajarkan dalam mata kuliah tersebut adalah

pembuatan *Japanese Milk Bread*. Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen pengampu mata kuliah roti lanjutan, *Japanese Milk Bread* merupakan materi yang baru diperkenalkan, selain itu tingkat kesulitan dalam pembuatannya juga lebih tinggi hal tersebut diperkuat dengan pernyataan Moskin (2019) bahwa *Japanese Milk Bread* memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi dalam proses pembuatannya dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dikuasai hal tersebut beliau kemukakan dalam referensi formula pengolahan yang dikembangkan olehnya pada tahun 2019. Menurut Kim (2016) ciri khas roti yang dibuat oleh masyarakat Asia memiliki preferensi lembut dan kenyal karena kebiasaan masyarakat asia (umumnya korea dan jepang) mengkonsumsi kue beras dengan tekstur tersebut yang kemudian dijadikan preferensi tekstur di kebanyakan produk bakery di negara asia. Berdasarkan referensi formula yang Moskin (2019) kembangkan dapat dilihat dalam pengolahannya *Japanese Milk Bread* memiliki sub tahapan yang apabila disampaikan dengan metode ceramah terbilang cukup membingungkan selain itu referensi yang membahas tentang *Japanese Milk Bread* jumlahnya masih cukup terbatas dan kebanyakan hanya ditulis dalam bahasa jepang dan mandarin.

Menurut Kim (2016) Roti merupakan salah satu makanan pokok di dunia yang umumnya terbuat dari tepung terigu, akan tetapi tidak semua negara di dunia terutama Asia dapat ditumbuhi tanaman gandum yang merupakan bahan utama pembuatan tepung terigu karena komoditas utama negara Asia adalah beras. Roti yang dibuat dengan teknik pengolahan orang jepang umumnya memiliki cita rasa yang lembut dan kenyal secara bersamaan, hal ini terpengaruh dari kebiasaan masyarakatnya yang mengkonsumsi kue beras lembut dan lengket sejak ribuan tahun yang lalu. Kebiasaan mengkonsumsi makanan lembut ini akhirnya dijadikan preferensi oleh masyarakat sekitar sebagai tolak ukur membuat roti, kue dan aneka hidangan patiseri lainnya, hal ini lah yang pada akhirnya membedakan antara patiseri hasil olahan masyarakat Jepang dengan patiseri yang dibuat di negara barat seperti Eropa dan Amerika.

Japanese Dough Merupakan metode proses pembuatan roti dengan menambahkan *Pre-Gelatinization Starch* atau umum dikenal dengan sebutan *Pre-Dough* pada saat awal pengadukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil produk roti dengan warna crumb yang lebih putih lembut dan memiliki volume produk yang maksimal. Penambahan pre-dough pada adonan dapat mempengaruhi karakteristik fisikokimia dan tekstur dari adonan dengan cara mengikat air dan menahan gas selama proses fermentasi. *Japanese dough* terbagi menjadi 2 yaitu *Japanese Milk Bread* dan *Hokkaido Bread* Cahyana (2019).

METODE PENELITIAN

Pembuatan media pembelajaran *Japanese Milk Bread* dilaksanakan di laboratorium *pastry* milik program studi Tata Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. Penelitian dilaksanakan sejak bulan Februari 2019 hingga Januari 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tentang pengolahan *Japanese Milk Bread*.

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan R&D atau *Research and Development*. Menurut Setyosari (2013) R&D merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi produk Pendidikan.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan produk pendidikan dalam bentuk media video pembelajaran yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Amri (2013) Model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) merupakan salah satu model desain pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain yang sederhana dan mudah dipelajari. Muncul pada tahun 1990-an dan dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsi dari model ini adalah menjadi pedoman dalam

membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni 1) Analisis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation dan 5) Evaluate. Penelitian ini ditujukan untuk mahasiswa Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Jakarta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diambil dari ahli media, materi, bahasa, serta dan mahasiswa menggunakan kuisioner dengan menggunakan skala likert. Hasil penelitian yang dilakukan kepada 1) Ahli Media, 2) Ahli Materi, 3) Ahli Bahasa, 4) Uji Perorangan, 5) Uji Kelompok Kecil dan 6) Uji Lapangan yang kemudian data diolah dan disajikan dalam bentuk persentase dengan konversi kriteria kualifikasi tingkat pencapaian dengan lima skala yang terdiri dari sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

TABEL 1. Tabel konversi hasil uji coba

| Persentase | Kualifikasi | Keterangan |
|------------|---------------|---------------------|
| 90% - 100% | Sangat Baik | Tidak perlu revisi |
| 75% - 89% | Baik | Revisi seperlunya |
| 65% - 74% | Cukup | Cukup banyak revisi |
| 55% - 64% | Kurang | Banyak revisi |
| 0 - 54% | Sangat Kurang | Revisi total |

Sumber : Tegeh (2014)

Seluruh kriteria tingkat pencapaian hasil uji coba pada tabel di atas mengacu kepada tingkat pencapaian dengan 5 skala yang dikemukakan oleh Tegeh (2014).

Hasil Uji Ahli Media

Data yang diambil melalui uji ahli media memiliki skor maksimal ideal 100 sebagai bilangan pembagi dari total skor yang didapatkan dari uji ahli media sebelum dikalikan dengan 100% untuk menemukan total persentase dari data yang didapatkan.

TABEL 2. Tabel hasil uji ahli media

| No | Aspek Penilaian | Skor |
|--------------|---------------------------------|------|
| 1 | Keefektifan layar | 33 |
| 2 | Audio atau suara | 12 |
| 3 | Kemudahan pengoperasian program | 15 |
| 4 | Konsistensi | 15 |
| 5 | Kemanfaatan | 20 |
| Total | | 95 |
| % | $(95:100) \times 100\%$ | 95% |

Sumber : Urip Purwono (2008)

Setelah diolah data hasil perhitungan yang dikonversikan pada pada uji ahli media menunjukkan nilai persentase 95% yang menunjukkan masuk kedalam kategori sangat baik. Ahli media menyatakan media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Pendidikan Tata Boga untuk membantu proses perkuliahan karena sudah memenuhi 5 aspek penilaian penilaian yang mengacu kepada Standar BNSP yang dibuat oleh Urip Purwono yaitu keefektifan layar, audio atau suara, kemudahan pengoperasian program, konsistensi dan kemanfaatan media. Dengan sedikit perbaikan pada suara narator dan caption yang terlalu cepat.

Hasil Uji Ahli Materi

Data yang diambil melalui uji ahli materi memiliki skor maksimal ideal 35 sebagai bilangan pembagi dari total skor yang didapatkan dari uji ahli media sebelum dikalikan dengan 100% untuk menemukan total persentase dari data yang didapatkan.

TABEL 3. Tabel hasil uji ahli materi

| No | Aspek Penilaian | Skor |
|--------------|---------------------|--------------|
| 1 | Cakupan Materi | 33 |
| 2 | Keakuratan Materi | 12 |
| 3 | Kesesuaian Konsep | 15 |
| Total | | 33 |
| % | (33:35)x100% | 94,5% |

Sumber : BSNP (2008)

Hasil perhitungan yang dikonversikan uji ahli materi menunjukkan nilai persentase 94,5% yang masuk kedalam kategori sangat baik. Ahli materi menyatakan media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Pendidikan Tata Boga untuk membantu proses perkuliahan dengan penambahan estimasi waktu pengolahan pada video pembelajaran. Selain itu media sudah memenuhi 3 aspek yang mengacu kepada Standar BSNP yang dibuat oleh Urip Purwono yaitu cakupan materi, keakuratan materi, dan kesesuaian konsep yang kemudian diperkuat dengan pernyataan Susilana (2008) bahwa Media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi dari bahan ajar.

Hasil Uji Ahli Bahasa

Data yang diambil melalui uji ahli bahasa memiliki skor maksimal ideal 25 sebagai bilangan pembagi dari total skor yang didapatkan dari uji ahli media sebelum dikalikan dengan 100% untuk menemukan total persentase dari data yang didapatkan.

TABEL 4. Tabel hasil uji ahli bahasa

| No | Aspek Penilaian | Skor |
|--------------|-------------------------|------------|
| 1 | Kelugasan | 13 |
| 2 | Komunikatif | 5 |
| 3 | Dialogis dan Interaktif | 5 |
| Total | | 23 |
| % | (23:25)x100% | 92% |

Sumber : BSNP (2008)

Hasil perhitungan yang dikonversikan uji ahli bahasa menunjukkan nilai persentase 92% yang masuk kedalam kategori sangat baik. Ahli bahasa menyatakan media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Pendidikan Tata Boga untuk membantu proses perkuliahan dengan sedikit perubahan struktur kata pada beberapa frame. Selain itu media pembelajaran juga sudah memenuhi 3 aspek yang mengacu kepada Standar BSNP yang dibuat oleh Urip Purwono yaitu aspek penilaian yang meliputi kelugasan, komunikatif, serta dialogis dan interaktif, yang kemudian diperkuat dengan pernyataan Sudjana (2018) bahwa dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berfikir, karena media berperan untuk mengurangi verbalisme, metode

pembelajaran akan semakin bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.

Hasil Uji Responden

Data yang diambil melalui hasil uji responden memiliki skor maksimal ideal per data adalah 70 pada uji *one to one* memiliki skor maksimal ideal 210 karena terdiri dari 3 orang responden, pada uji *small group* 700 dari 10 orang responden dan *field test* 2100 dari 30 orang responden sebagai bilangan pembagi dari total skor yang didapatkan dari uji responden sebelum dikalikan dengan 100% untuk menemukan total persentase dari data yang didapatkan.

TABEL 5. Tabel hasil uji responden

| No | Aspek Penilaian | Skor | | |
|-------|-------------------------------|------------|-------------|------------|
| | | One to one | Small Group | Field Test |
| 1 | Keterlibatan teks | 39 | 136 | 380 |
| 2 | Kualitas tampilan | 27 | 93 | 280 |
| 3 | Komposisi warna | 15 | 49 | 131 |
| 4 | Kejelasan suara | 35 | 138 | 407 |
| 5 | Daya dukung musik | 14 | 41 | 135 |
| 6 | Kejelasan tujuan pembelajaran | 14 | 47 | 142 |
| 7 | Kemudahan memahami tulisan | 15 | 45 | 127 |
| 8 | Kemudahan memahami isi | 15 | 48 | 146 |
| 9 | Ketepatan urutan penyajian | 15 | 48 | 142 |
| Total | | 189 | 645 | 1890 |
| % | | 90% | 92% | 90% |

Sumber : BSNP (2008)

Pada uji yang dilakukan kepada responden melalui uji *one to one*, uji *small group* dan *field test* didapatkan hasil persentase 90%, 92% dan 90% setelah di konversikan pada skala tingkat pencapaian Tegeh menunjukkan hasil ketiga uji tersebut dikategorikan kedalam kategori sangat baik. Akan tetapi untuk meningkatkan kualitas dari media, media pembelajaran di revisi sesuai dengan saran dan masukan.

Penelitian yang dilakukan Fajrin (2017) membuktikan bahwa ada saat pembelajaran pembuatan sagon untuk pembelajaran praktik kue Indonesia berbahan dasar tepung ketan setelah menggunakan media video, siswa merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran, siswa menjadi lebih antusias dan fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pernyataan tersebut diperkuat kembali oleh Susilana (2008) yang menyatakan bahwa Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif. Hal tersebut terbukti pada penelitian ini, mahasiswa yang menjadi responden mengakui saat proses pengambilan data daya tangkap terhadap materi yang disampaikan dalam bentuk media dirasa lebih efektif dan mudah untuk diingat dengan sekali pemutaran media paling tidak inti dan tujuan pembelajaran sudah dapat dimengerti.

Dalam proses pengambilan data pada uji lapangan, responden dibagi menjadi 3 bagian dalam satu ruangan yaitu bagian sisi terang, sisi tengah dan sisi gelap, untuk menemukan sisi manakah yang lebih efektif daya terima materi apabila disampaikan dalam bentuk media yang diproyeksikan dengan *in-focus*. Dari pembagian sisi yang dilakukan didapatkan hasil bahwa sisi tengah yang menghadap tegak lurus dengan layar proyeksi diartikan sangat efektif untuk pembelajaran dengan menggunakan media audio-visual sedangkan untuk kedua sisi lainnya hanya terkendala pada perbedaan intensitas cahaya yang tidak terlalu signifikan namun materi tetap dapat di tangkap.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) media video pembelajaran pembuatan *Japanese milk bread* dinilai sudah sangat baik dan layak digunakan untuk proses pembelajaran mahasiswa Pendidikan tata boga. Media ini selain dapat digunakan sebagai alat belajar mandiri oleh mahasiswa juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk penyampaian materi yang lebih efektif pada proses mengajar oleh dosen.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Septo Adi Prabowo yang sudah bersedia menjadi *talent* dalam pembuatan media pembelajaran ini, kepada Sofia Imany yang sudah bersedia mendampingi dan memberikan masukan serta saran dalam proses pengambilan media pembelajaran, juga kepada Mega, Qori, Wisnu, dan Tifa sebagai bagian dari team produksi yang turut serta membantu dalam proses pengambilan media.

REFERENSI

- Aini, S. N. and Sudira, P. (2015) 'Pengaruh Strategi Pembelajaran, Gaya Belajar, Sarana Praktik, dan Media Terhadap Hasil Belajar Patiseri SMK Se-Gerbangkertasusila'.
- Ayuningrum, F. (2012) 'Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental di SMKN 2 Godean'.
- Azhari, M. V., Nurani, A. S. and Patriasih, R. (2018) 'Pengembangan Template Media Pembelajaran Sebagai Sarana Presentasi Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Seminar Tata Boga', 7.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2008). Standar Penilaian Buku Pelajaran. <https://bsnp-indonesia.org>. diakses pada tanggal 12 Juli 2019.
- Cahyana, C. (2019) *Panduan Praktikum Mata Kuliah Roti*.
- Fajrin, R. N. and Rahmawati, F. (2017) 'Pengembangan Media Video Pembuatan Sagon untuk Pembelajaran Praktik Kue Indonesia Berbahan Dasar Tepung Ketan Bagi Siswa Kelas XI SMK N 6 Yogyakarta'.
- Haryoko, S. (2009) 'Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran', 5, pp. 1–10.
- Kim, S. (2016) 'Effect Of Water Roux Starter (TanZhong) on Texture and Consumer Acceptance of Rice Pan Bread'.
- Oktaviani, D. A. (2013) 'Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Proses Dan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Membuat Produk Kue Patiseri Dari Adonan Cair Pada Siswa Kelas X Di SMK 6 Surabaya', 2.
- Sudjana, N. (2018). *Media Pengajaran* (11th ed.). Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Susilana, R., & Cepi, R. (2009). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (9th ed.). Bandung: CV WACANA PRIMA.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

