

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA RIAS WAJAH SEHARI-HARI MELALUI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMK N 1 TEGAL

Novia Restu Windayani ^{*)}^a, Ade Novi Nurul Ihsani ^b

Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima April 2014

Disetujui Mei 2014

Dipublikasikan Juni 2014

Keywords:

Results of study, Make up everyday, the group multimedia learning

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik di dalam sub pokok bahasan rias wajah sehari-hari SMK N 1 Tegal dan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam sub pokok bahasan rias wajah sehari-hari. Populasi penelitian ini adalah Semua siswa kelas X SMK N 1 Tegal sejumlah 33 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu sample jenuh. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen, objek penelitian ini adalah Sub Pokok Bahasan Rias Wajah Sehari-hari dengan model Multimedia Pembelajaran Interaktif. Metode yang digunakan yaitu metode tes, non test, dan dokumentasi. Metode analisis data menggunakan analisis deksritif presentase dan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar praktik rias wajah sehari-hari model multimedia pembelajaran interaktif di kelas tersebut.

Abstract

Purpose of this study was to determine the increase in student learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor in the subject sub make up everyday. The study population was all 10 grade students of SMK Negeri 1 Tegal number of 33 students. Sampling technique that sampling saturated sample of samples. This study is an experimental research, the object of this study is the subject of the sub everyday make up to a model of multimedia interactive learning method used is, etode test, non testing, and documentation. Methodes of adat analysis using the percentage dekritif analysis and T test. The results of this study indicate that there are differences in leaning outcomes practice everyday make up using the model of the class multimedia pembelajaran learning.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Department of Services Technology and Production FT Semarang State
University Campus Building E10 Sekaran Gunung Pati Semarang 50229
E-mail: tjp_unnes@yahoo.com

ISSN 2252-7087

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional pemerintah mewajibkan seluruh warga negara Indonesia untuk mengikuti wajib belajar 12 tahun yang dimulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas. Salah satu pendidikan yang dikembangkan oleh pemerintah saat ini adalah pendidikan kejuruan (Sekolah Menengah Kejuruan). Pembelajaran Langsung merupakan proses dimana dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, siswa mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir psikomotorik dengan berinteraksi langsung dengan sumber belajar. Proses Pembelajaran Langsung dihasilkan pengetahuan (aspek kognitif), dan keterampilan langsung (psikomotorik). Proses Pembelajaran tidak langsung ini berkaitan dengan pengembangan nilai dan sikap (afektif). Pengembangan sikap sebagai proses pengembangan moral dan perilaku harus dilakukan oleh semua mata pelajaran.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia, pendidikan sangat penting asrtinya sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Sekolah Menengah Kejuruan mempunyai peranan penting di dalam menyiapkan dan penegmabangan Sumber Daya Manusia (SDM) mengandung arti bahwa pendidikan kejuruan akan memiliki lulusan yang siap memasuki dunia kerja dan dapat membuka peluang. Hasil proses pembelajaran di SMK N 1 Tega, pembelajaran rias wajah sehari-hari masih didominasi oleh kondisi kelas yang hanya fokus kepada guru sebagai sumber utama pengetahuan, metode ceramah dan demonstrasi menjadi pilihan guru dalam mengajar, siswa hanya mendengarkan dan mencatat materi pelajaran yang diterangkan atau disampaikan.

Hasil belajar (Slameto, 2012:10) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Aspek hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Rias Wajah Sehari-hari merupakan salah satu sub pokok bahasan kompetensi dasar kecantikan kulit menggunakan kosmetik dengan

cara menutupi dan menyamarkan bagian-bagian wajah yang kurang sempurna pada wajah maupun bagian-bagian wajah.

Multimedia Pembelajaran Interaktif (Munir, 2012:2-3) merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang ditunjukkan untuk menyalurkan pesan pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap agar dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa dalam belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi bertujuan dan terkendali. Siswa SMK N 1 Tegal program keahlian tata kecantikan kulit yang dijadikan objek penelitian berjumlah 33 siswa, pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran rias wajah sehari-hari melalui multimedia pembelajaran interaktif untuk menunjang siswa agar dapat terkendali dan mandiri. kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang bertujuan memotivasi siswa. Pembelajaran ini digunakan untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajari siswa dengan mengkaitkan materi tersebut konteks kehidupan mereka sehari-hari. Sehingga siswa dari pembelajaran tersebut yang dilakukan memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan ke permasalahan lainnya. Banyak pula sekolah yang dalam pembelajaran kurang sesuai, meskipun dalam praktiknya banyak yang sudah menggunakan metode pembelajaran konvensional, tetapi penggunaannya kurang sesuai. Pengajaran dengan menggunakan media demonstrasi, guru terkadang hanya memberikan sekedarnya tanpa melakukan peragaan secara runtut dan lengkap. Hal demikian yang membuat siswa tidak berkembang. Proses pembelajaran dengan model multimedia pembelajaran interaktif memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran mulai dari perencanaan sampai cara mempelajari suatu topik melalui investigasi. Peserta didik dibimbing untuk mempergunakan penalaran dan pemahaman yang mendalam melalui berpikir kritis dan kreatif.

Berdasarkan persoalan tersebut diatas, maka peneliti tertarik meneliti lebih jauh tentang” Peningkatan hasil belajar pada rias wajah sehari-hari melalui multimedia pembelajaran interaktif di SMK N 1 Tegal”

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan rias wajah sehari-hari dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif SMK N 1 Tegal? Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan rias wajah sehari-hari menggunakan multimedia pembelajaran interaktif SMK N 1 Tegal ?

Adanya rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengetahui peningkatan hasil belajar pada sub pokok bahasan rias wajah sehari-hari menggunakan multimedia pembelajaran interaktif di SMK N 1 Tegal, Mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam sub pokok bahasan rias wajah sehari-hari menggunakan multimedia pembelajaran interaktif di SMK N 1 Tegal.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan jenis masalah yang diteliti dan tujuannya, penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen. Objek penelitian adalah faktor penting dari sebuah penelitian. Penelitian yang akan dilakukan kali ini menggunakan objek penelitian siswa kelas X SMK N 1 Tegal.

Variabel pada dasarnya adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:60). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang dicapai pada sub pokok bahasan rias wajah sehari-hari. Aspek yang dinilai adalah aspek kognitif dari hasil *pretest* dan *posttest*, aspek efektif dan aspek psikomotorik dari riasan wajah sehari-hari.

SMK N 1 Tegal merupakan salah satu sekolah yang di berada di Tegal jurusan pariwisata, Sekolah Menengah Kejuruan ini

sebagai panutan dan contoh di daerah Tegal. alasan peneliti mengambil judul tersebut dan memilih sekolah tersebut sebagai tempat penelitian, disini lain sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah. Sehingga peneliti mencoba bereksperimen untuk meneliti sekolah tersebut, untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar atau tidak dalam sistem pembelajaran.

Populasi adalah seluruh objek yang menjadi arah generalisasi yang dikumpulkan secara sensus, populasi dalam penelitian ini ada 33 siswa kelas. Semuanya terdiri dari siswa kelas X di SMK N 1 Tegal. Sampel adalah sebagian dari populasi yang dikumpulkan secara sampling (teknik pengambilan sampel). Penelitian ini, sampel yang digunakan adalah kelas XII Tata Kecantikan Kulit. Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik sample jenuh. Sampel yang digunakan adalah keseluruhan dari jumlah populasi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X Tata Kecantikan SMK N 1 Tegal. Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dan tes perbuatan. Cara menganalisis uji coba instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan perhitungan terhadap (1) Validitas butir soal (2) Reliabilitas butir soal (3) Tingkat kesukaran (4) Daya pembeda soal. Perhitungan analisis data uji dengan menggunakan analisis butir kemudian di konsultasikan dengan taraf signifikansi

Data merupakan faktor yang sangat penting dalam penelitian sehingga diperlukan metode sebagai alat untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode dokumentasi yaitu suatu cara memperoleh suatu data dengan melakukan suatu pencatatan pada sumber data yang ada di lokasi penelitian. Metode ini digunakan untuk memperoleh data nama siswa kelas X Tata Kecantikan SMK N 1 Tegal, RPP, silabus pembelajaran. Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis, dan non test menggunakan angket. Cara menganalisis uji coba instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan perhitungan terhadap (1) Validitas butir soal (2) Reliabilitas butir soal (3)

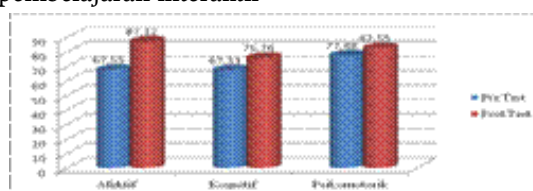
Tingkat kesukaran (4) Daya pembeda soal. Perhitungan analisis data uji dengan menggunakan analisis butir kemudian dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 5% : $22 = 0,432$. Apabila harga $r_{hitung}(r_{xy}) > r_{tabel}$, maka dapat dikatakan soal itu valid. Jumlah soal yang diuji coba sebanyak 50 butir soal dan diperoleh 25 soal yang valid dan 25 soal tidak valid.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian mengenai perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan model konvensional dengan siswa yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada sub pokok bahasan rias wajah sehari-hari di SMK Negeri 1 Tegal, maka diperoleh hasil sebagai berikut yaitu rata-rata hasil *pre test* siswa sebelum dilakukan pembelajaran pada kedua kelompok relatif hampir sama. Rata-rata hasil belajar setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif

rata-rata 81,51, dan hasil media pembelajaran rata-rata 8,25. Data ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Peningkatan hasil belajar tidak terlalu signifikan karena treatment ini dilakukan hanya seminggu 2 kali, selama 1 bulan setengah. Jika multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan setiap hari dalam proses pembelajaran kemungkinan peningkatan hasil belajar akan signifikan dan terlihat di 3 aspek tersebut, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Rata-rata hasil penelitian kognitif post test 75,76; afektif post test 87,12; psikomotorik 82,55. Data penelitian ini dianalisis menggunakan Uji hipotesis atau uji t. Pengujian analisis data ini membandingkan sebelum dan sesudah perlakuan atau membandingkan kelompok 1 dengan kelompok 2. Diagram batang hasil rata-rata *pre test* dan *post test* dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Rata-Rata Hasil Belajar

Hasil penelitian nilai rata-rata kondisi awal hasil belajar menggunakan metode ceramah dan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. uji t diperoleh hasil $t_{hitung} = -3,36$ dengan $t_{tabel} = 2,00$ menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar karena $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka tabel 1 terlihat hasil belajar.

Tabel 1. Uji T Hasil Belajar

Sub Variabel	Test	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}
Kognitif	Pretest	61,33	4,77	2,00
	Posttest	75,76		
Afektif	Pretest	67,55	15,24	2,00
	Posttest	87,12		
Psikomotorik	Pretest	77,48	3,36	2,00
	Posttest	82,55		

Berdasarkan hasil tabel diatas,

Analisis seberapa besar perbedaan dalam penelitian ini menggunakan perhitungan uji t, untuk menunjukkan peningkatan pemahaman setelah pembelajaran.

menyatakan bahwa hasil validator atau perhitungan dari penggunaan multimedia pembelajaran interaktif cukup baik dan dapat

digunakan dalam proses pembelajaran rias wajah sehari-hari di SMK N 1 Tegal.

Pada taraf signifikan 5% dengan $dk = 32$ yaitu sebesar 1,69 maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi” adanya perbedaan hasil belajar siswa membuat praktik rias wajah sehari-hari pada siswa kelas X SMK N 1 Tegal diterima. Hal ini dikarenakan siswa memperoleh perlakuan (*treatment*) yang berbeda yaitu pada saat *pre test* siswa menggunakan metode ceramah dan cara siswa berinteraktif atau keaktifan siswa dalam menerima pembelajaran sangat berbeda saat *post test* menggunakan multimedia pembelajaran interaktif siswa lebih respon, aktif dan dapat mandiri saat proses pembelajaran tersebut karena siswa aktif jadi peran guru disini hanya memberi arahan pada siswa, ini diterapkan dalam kelas yaitu siswa berjumlah 33 anak

Penelitian yang dilakukan ini juga menghasilkan perbedaan yang sedikit antara hasil sebelum menggunakan metode multimedia pembelajaran interaktif dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, terlihat dari nilai yang dihasilkan oleh siswa pada saat *pre test* dan *post test*. Bahwa rata-rata nilai *pre test* lebih rendah dari pada nilai *post test* walaupun tidak meningkat secara signifikan.

Berdasarkan uraian diatas, hasil belajar teori dan praktik saat *pre test* dan *post test* pada sebelum melakukan *treatment* atau perlakuan atau sesudah melakukan perlakuan adanya peningkatan dengan di lihat dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* walaupun tidak signifikan saat peningkatan hasil belajar karena hanya dilakukan seminggu 2 kali dalam waktu 1 setengah bulan, jika multimedia pembelajaran interaktif di terapkan setiap hari nya hasil belajar siswa akan bisa meningkat yang lebih signifikan akan terlihat. Multimedia pembelajaran interaktif ini juga bisa sebagai bahan pembelajaran di SMK N 1 Tegal dalam semua mata pelajaran yang ada.

Kelas yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif terlihat tampak aktif dibandingkan sebelum menggunakan multimedia pembelajaran interaktif atau

menggunakan metode ceramah. Faktor lain yang mempengaruhi kurang berhasil metode ceramah digunakan dalam sistem proses pembelajaran yaitu siswa cenderung bosan dan terlihat pasif dalam menerima pelajaran, agar siswa aktif guru mengajukan tanya jawab pada siswa.

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yang diajarkan menggunakan model yang siswa tertarik yaitu multimedia pembelajaran interaktif antara lain siswa lebih leluasa mendapatkan referensi bentuk-bentuk sulaman dan mendapatkan materi tambahan selain dari guru, selain itu minat siswa dalam mengikuti pelajaran cenderung lebih baik, siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Proses Pembelajaran multimedia pembelajaran interaktif dibutuhkan motivasi yaitu keinginan siswa untuk mendapatkan hasil belajar lebih baik dari sebelumnya, hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada siswa menggunakan proses pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif dan hasil belajar yang baik dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

Kelebihan penggunaan dari media pembelajaran konvensional yaitu tidak memerlukan waktu lama dalam persiapannya, menghemat biaya dalam pembelajaran. Kekurangan model metode ceramah yaitu guru dijadikan sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa, memakan waktu lama dalam pembelajaran, demonstrasi hanya dapat dilakukan sekali dengan papan tulis, guru tidak bisa mengawasi siswa satu per satu karena guru mendemonstrasikan di depan kelas dan memerlukan tenaga dan keahlian dalam mengajar.

Kelebihan dari penggunaan model multimedia pembelajaran interaktif memudahkan guru dalam mengajar, menuntut siswa aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran yang dapat dilakukan mandiri, siswa lebih aktif tanpa guru. Kekurangan siswa harus mencari referensi model multimedia pembelajaran interaktif yaitu pembelajaran memerlukan waktu lama dalam persiapan, karena bentuk sulaman dan biaya lebih.

Berdasarkan uraian awal dalam permasalahan yang berbunyi “Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan rias wajah sehari-hari dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif di SMK N 1 Tegal”. Hasil analisis data pada *pre test* dan *post test* menunjukkan suatu perbedaan yaitu menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa $t_{hitung} = 3,77$ dengan dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi” adanya hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini dikarenakan siswa memperoleh perlakuan (*treatment*) ,setelah ditentukan ketuanya guru memberi pengarahan untuk seluruh siswa agar bekerjasama dalam tugas kelompok dan menerangkan sedikit tentang materi yang akan dipelajari.

Penelitian ini menggunakan deksritif presentase dan *design pre test dan post test design* saat melakukan penelitian jadi terlihat peningkatan hasil belajar tidak signifikan.

Berdasarkan uraian diatas, hasil belajar teori dan praktek saat *pre test* dan *post test* pada

Metode yang digunakan multimedia pembelajaran interaktif meningkat hasil belajar walaupun tidak signifikan siswa kelas X di SMK N 1 Tegal.

Faktor yang mempengaruhi kurang berhasilnya penggunaan metode ceramah yaitu siswa cenderung bosan dan terlihat pasif dalam menerima pelajaran, agar siswa aktif guru mengajukan tanya jawab pada siswa.

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yang diajar menggunakan metode multimedia pembelajaran ineraktif antara lain siswa lebih leluasa mendapatkan referensi bentuk-bentuk riasan, atau macam-macam rias dan mendapatkan materi tambahan selain dari guru, selain itu minat siswa dalam mengikuti pelajaran cenderung lebih baik, siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Proses Pembelajaran Multimedia Interaktif dibutuhkan motivasi yaitu keinginan siswa untuk mendapatkan hasil belajar lebih baik dari sebelumnya, hal ini terlihat dari keaktifan siswa

Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa yang diajar menggunakan metode multimedia pembelajaran interaktif antara lain siswa lebih mudah mendapatkan referensi bentuk-bentuk riasan dan mendapatkan materi tambahan selain dari guru, selain itu minat siswa dalam mengikuti pelajaran cenderung lebih baik, siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Proses Pembelajaran multimedia pembelajaran interaktif dibutuhkan motivasi yaitu keinginan siswa untuk mendapatkan hasil belajar lebih baik dari sebelumnya, hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam menerima pelajaran dengan model multimedia pembelajaran interaktif dan hasil belajar yang baik dibandingkan dengan kelompok yang diajar dengan model metode ceramah.

Kelebihan dalam proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, yaitu siswa lebih aktif, dan dapat terkendali sehingga pendidik atau guru dapat menyampaikan dan memberikan materi atau pelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah dirancang. Siswa pun akan lebih tertarik dengan gambar-gambar pada media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Kelebihan inilah yang membuat para siswa tertarik saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif tersebut, dan guru juga lebih mudah dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan oleh siswa sesuai dengan silabus maupun RPP yang dibuat. Penggunaan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa walaupun tidak signifikan tetapi sudah diatas nilai KKM.

PENUTUP

Kelebihan multimedia model pembelajaran interaktif memudahkan guru dalam mengajar, menuntut siswa aktif dalam pembelajaran karena pembelajaran dapat dilakukan mandiri tanpa guru. Kekurangan model pembelajaran interaktif waktu lama dalam persiapan, karena siswa harus mencari

referensi hasil praktik rias wajah sehari-hari, para siswa tampak lebih bagus dan menarik karena siswa lebih jelas untuk diterangkan dan mudah menerapkan saat praktik hasilnya juga memuaskan, dengan standar nilai.

Simpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa sub pokok bahasan rias wajah sehari-hari melalui multimedia pembelajaran interaktif di SMK Negeri 1 Tegal baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Besarnya peningkatan hasil belajar siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif dalam bidang kecantikan kulit kelas X SMK Negeri 1 Tegal, pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian
Jakarta: PT. Angkasa
- Slameto. 2010. Hasil Belajar.
Bandung: Alfabeta
- Munir, 2012. Multimedia Konsep dan Aplikasi
Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan:
Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur dan Aceng Ruhendi Saifullah.
1990. Membaca dalam Kehidupan.
Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. Menyimak sebagai
Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung:
Angkasa.