

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
MELALUI METODE BERMAIN BALOK (SCRABBLE)
PADA MURID TUNAGRAHITA**

Submit, 20-08-2022 Accepted, 04-11-2022 Publish, 13-11-2022

Tatiana Meidina¹, Dwiyatmi Sulasminah²,
Jurusan Pendidikan Luar Biasa, FIP, Universitas Negeri Makassar^{1,2}
tatianamedina@unm.ac.id¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh bermain balok (*scrabble*) terhadap kemampuan membaca permulaan pada murid tunagrahita ringan kelas dasar II di SLB D YPAC Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian *single Subject Research*. Populasi penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas II SLB D YPAC Makassar yang berjumlah 3 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik Tes dan Teknik Observasi, data yang diperoleh diolah secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kemampuan Membaca permulaan pada murid tunagrahita ringan kelas Dasar II di SLB D YPAC Makassar pada saat *Baseline 1* (A-1) keseluruhan murid tunagrahita ringan masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu nilai 60. Pada saat Intervensi (B) telah terdapat seorang murid tunagrahita ringan yang nilainya berada di atas kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Sedangkan setelah jeda waktu selama 2 minggu maka hasil *Baseline 2* (A-2) hanya seorang murid tunagrahita yang kemampuan membacanya masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dan masih memerlukan perhatian lebih intensif. Simpulan, Metode Bermain Balok (*Scrabble*) secara signifikan dapat meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Murid Tunagrahita Ringan Kelas Dasar II DI SLB D YPAC Makassar.

Kata kunci: Kemampuan Membaca Permulaan, Metode Bermain Balok, Tuna Grahita

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of playing with blocks (scrabble) on early reading skills in elementary grade II mild mentally retarded students at SLB D YPAC Makassar. This research is a single Subject Research. The population of this study were students with mild mental retardation in class II SLB D YPAC Makassar, totaling 3 people. Data collection techniques using Test Techniques and Observation Techniques, the data obtained were processed descriptively. The results showed that the initial reading ability in elementary grade II mild mentally retarded students at SLB D YPAC Makassar at Baseline 1 (A-1) all mild mentally retarded students were still below the minimum completeness criteria set, namely a score of 60. At the time of intervention (B) there has been a student with mild mental retardation whose score is above the specified minimum completeness criteria. Meanwhile, after a time lag of 2 weeks,

the result of Baseline 2 (A-2) was only a mentally retarded student whose reading ability was still below the specified minimum completeness criteria and still required more intensive attention. In conclusion, the Block Playing Method (Scrabble) can significantly improve the Beginning Reading Ability of the Elementary Grade II Mild Mentally Impaired Students at SLB D YPAC Makassar.

Keywords: Beginning Reading Ability, Block Playing Method, Mentally Impaired

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca merupakan salah satu kemampuan dasar dan merupakan kebutuhan bagi bangsa yang ingin maju dan salah satu bidang akademik dasar selain membaca permulaan dan berhitung. Kemampuan membaca merupakan kebutuhan, karena sebagian besar informasi/ pengetahuan disajikan dalam bentuk tertulis dan hanya dapat diperoleh melalui membaca. Salah satu tahapan penting dalam belajar membaca adalah membaca permulaan (Chasanah, et al., 2021).

Tahap membaca permulaan umumnya dimulai sejak murid masuk kelas satu SD. Pada murid tuna grahita ringan yang mengalami keterbatasan intelegensi, kesiapan untuk belajar membaca permulaan baru dimulai pada saat murid duduk di kelas II atau usia delapan tahun. Bahkan ada pula yang baru dapat belajar membaca pada permulaan usia Sembilan tahun. Hal ini sangat tergantung dari tingkat kematangan dan kemampuan berpikir murid tuna grahita ringan. Faradila, 2018).

Siswa tunagrahita ringan mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, yang ditandai dengan kesulitan dalam mengenali dan membedakan jenis huruf, kesulitan dalam merangkai huruf menjadi suku kata atau menjadi kata-kata sederhana (Susanto & Nugrahen, 2020). Tidak heran jika nilai siswa Indonesia dengan keterbelakangan mental ringan di kelas II SD SLB-D YPAC Makassar semester gasal 2009/2010 adalah 5,2. Artinya nilai tersebut berada di bawah nilai KKM mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 60. Jika kesulitan ini tidak diatasi sejak siswa duduk di bangku sekolah dasar, maka akan sulit bagi siswa tersebut saat berada di kelas lanjutan. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu siswa tunagrahita ringan dalam belajar membaca permulaan, yaitu metode bermain (Heriantoko, 2013).

Melalui metode bermain diharapkan dapat membantu kelancaran pembelajaran dengan kegiatan permainan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Di sekolah dasar baik metode maupun penyajian yang paling tepat adalah bermain dan permainan, terutama untuk siswa kelas satu dan dua (Putra, Soepriyanto & Husna, 2018).

Sebagaimana dikemukakan oleh Hurlock seperti dikutip oleh Purnama (2015) menjelaskan bahwa bermain adalah pengalaman belajar yang berharga. Siswa tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut siswa yang memiliki kemampuan intelektual di bawah rata-rata, yang biasa dikenal dengan retardasi mental atau keterbelakangan mental. Sularyo & Kadim (2016) mengemukakan bahwa “keterbelakangan mental atau keterbelakangan mental adalah suatu keadaan dimana perkembangan kecerdasan mengalami hambatan sehingga tidak mencapai tahap perkembangan yang optima. Indrawat (2016)

menyatakan bahwa Anak tunagrahita adalah anak yang kecerdasannya jelas di bawah rata-rata. mereka mengalami keterbelakangan dalam beradaptasi dengan lingkungan sehingga memerlukan pendidikan khusus.

Ciri-ciri anak tunagrahita ringan menurut Rochyadi (2012). adalah sebagai berikut: Ciri-ciri anak tunagrahita ringan banyak yang lancar berbicara tetapi kurang kosa kata, mengalami kesulitan berpikir abstrak, tetapi mudah mengikuti pelajaran akademik. Pada usia 16 tahun, mereka hanya mencapai usia kecerdasan yang sama dengan anak-anak berusia 12 tahun, beberapa di antaranya tidak dapat mencapai usia kecerdasan seperti itu.

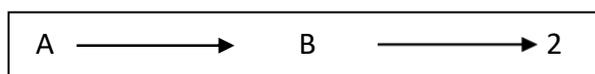
Berdasarkan ciri-ciri di atas, jelaslah bahwa siswa tunagrahita ringan adalah siswa yang masih dapat dididik dalam bidang akademik seperti membaca, pra membaca dan berhitung meskipun mengalami keterbatasan dalam fungsi intelektual, sosial dan fungsi lainnya. Perkembangan yang tepat pada tahap membaca awal ini sangat penting, biasanya yang paling cocok dan sesuai dengan fitrah anak adalah membaca sambil bermain. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, serius dan sukarela. Bermain itu menyenangkan karena anak-anak terikat oleh sesuatu yang menyenangkan, dengan sedikit kebutuhan untuk berpikir. Bermain itu serius karena memberikan kesempatan untuk meningkatkan rasa penguasaan anak dan memunculkan rasa menjadi manusia yang penting (Trinova, 2012).

Dalam penelitian ini, permainan balok adalah permainan *scrabble*. Pelaksanaan dan aturan dalam permainan ini dimodifikasi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa tunagrahita ringan. *Scrabble* merupakan salah satu jenis permainan kata dimana permainannya berbentuk balok dimana setiap balok terdiri dari satu huruf yang dapat dirangkai menjadi suku kata dan dapat dimainkan oleh 2, 3, atau 4 peserta dalam waktu tertentu. (www.wikipedia.org). Misalnya, dalam satu menit, setiap pemain bergiliran mencoba membentuk kata-kata yang saling berhubungan di papan, permainan menggunakan balok yang masing-masing memiliki huruf tertentu. Setiap peserta berusaha mencapai jumlah huruf sebanyak-banyaknya dengan menggunakan balok-balok dengan sebaik-baiknya. Dengan skor tersebut diharapkan siswa akan lebih tertarik dengan permainan *scrabble*.

Beranjak dari hal tersebut, penulis tertarik untuk menyelesaikan permasalahan keterampilan membaca awal siswa tunagrahita dengan mencoba menerapkan metode bermain balok (*scrabble*), dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah bermain balok (*scrabble*) dapat meningkatkan keterampilan membaca awal untuk siswa tunagrahita ringan kelas II SD di SLB D YPAC Makassar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen tunggal dengan desain *Baseline 1 (A- 1) --- Intervensi (B) --- Baseline 2 (A-2)*. Menurut Anggito & Setiawan (2018) dalam satu subjek eksperimen, subjek atau partisipannya tunggal, bisa satu orang, dua orang atau lebih". Secara skema desain penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Populasi penelitian ini adalah siswa tunagrahita ringan kelas II SLB D YPAC Makassar yang berjumlah 3 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Teknik Tes dan Teknik Observasi sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan kemampuan membaca awal melalui metode block play (*scrabble*) pada siswa tunagrahita ringan kelas II SLB D.YPAC Makassar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

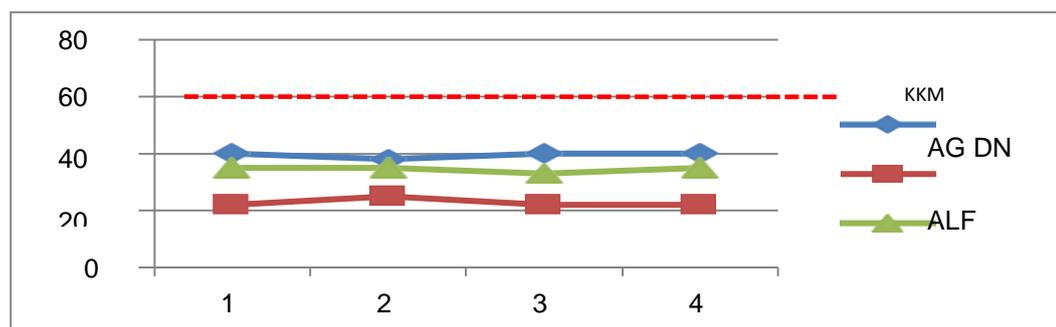
Berdasarkan hasil analisis data, maka penelitian yang dilakukan adalah analisis data berupa hasil yang dicapai siswa tunagrahita ringan kelas II SD di SLB D YPAC Makassar pada base line 1 (A-1), di waktu intervensi (B) dan pada awal 2 (A-2).

Hasil *Baseline* 1 (A - 1)

Analisis data dari *Baseline* 1 (A-1) di atas merupakan langkah awal untuk mengumpulkan data sebagai data awal untuk mengetahui tingkat kemampuan subjek penelitian dalam membaca awal. Pengambilan data pada *Baseline* 1 (A-1) dilakukan selama empat sesi dimana setiap hari dilakukan satu sesi dengan waktu 2 x 30 menit.

Tabel 1. Data *Baseline* 1(A-1)

Target yang diharapkan	Sesi	Nilai Kemampuan Membaca Permulaan		
		Ag	Alf	Dn
Kemampuan Membaca Permulaan	1	40	35	22
	2	38	35	25
	3	40	33	22
	4	40	35	22

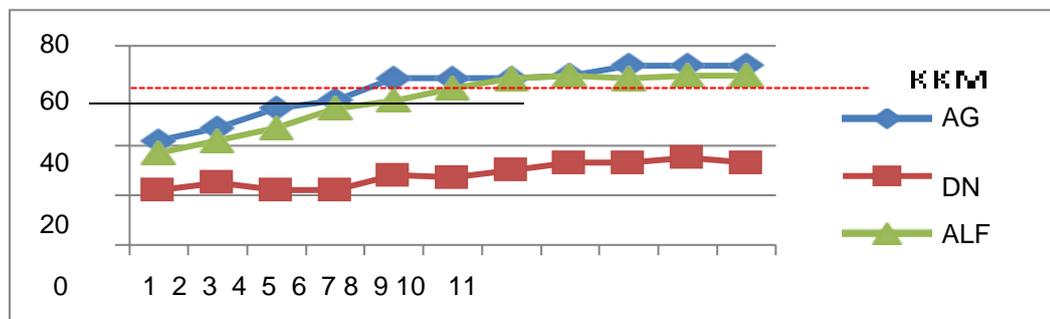


Gambar 1. Grafik Secara visual hasil dari *Baseline* 1

Hasil Intervensi (B)

Data intervensi (B) kemampuan membaca awal siswa tunagrahita ringan kelas II SD di SLB D YPAC Makassar adalah data perlakuan dengan menerapkan metode block play (*scrabble*). Perlakuan yang diberikan sebanyak 11 sesi dimana

setiap harinya dilakukan satu sesi dengan waktu 2 x 30 menit. Setiap kali intervensi selesai dilakukan evaluasi untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan subjek penelitian selama intervensi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan gambar berikut ini. di bawah. Secara visual dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Secara visual hasil dari intervensi (B)

Tabel 2. Hasil Intervensi (B)

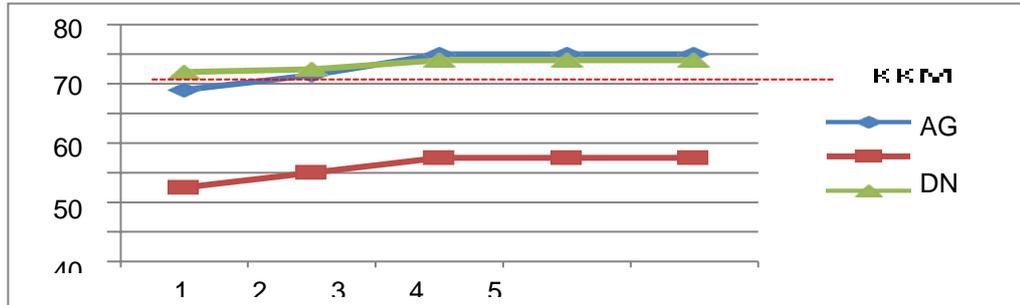
Target yang diharapkan	Sesi	Nilai Kemampuan Membaca Permulaan		
		Ag	Alf	Dn
Kemampuan Membaca Permulaan	1	42	37	22
	2	47	42	25
	3	55	47	22
	4	58	55	22
	5	67	58	28
	6	67	42	27
	7	67	47	30
	8	68	55	33
	9	72	58	33
	10	72	67	35
	11	72	68	33

Hasil Baseline 2 (A-2).

Data Baseline 2 (A - 2) dilakukan setelah pelaksanaan *Intervensi (B)* dengan menggunakan metode bermain balok (*scrabble*) dilakukan. Sebelum pelaksanaan *Baseline 2 (A - 2)* terlebih dahulu dilakukan jeda kurang lebih selama dua minggu sebagai fase control setelah fase *intervensi (B)* tidak lagi dilakukan.

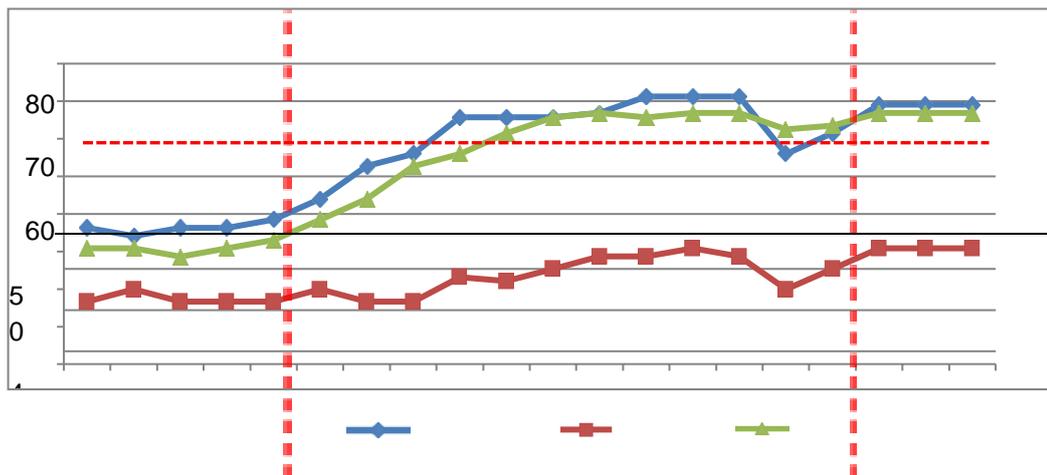
Tabel 3. Data Baseline 2(A-2)

Target yang diharapkan	Sesi	Nilai Kemampuan Membaca Permulaan		
		Ag	Alf	Dn
Kemampuan Membaca Permulaan	1	58	64	25
	2	63	65	30
	3	70	68	35
	4	70	68	35
	5	70	68	35



Gambar 3. Grafik Secara visual hasil dari *Baseline 2*

Data yang diperoleh adalah kemampuan membaca awal melalui metode block play (*scrabble*) pada siswa tunagrahita ringan kelas II SD di SLB D YPAC Makassar pada *Baseline 1 (A-1)*, pada saat intervensi (B) dan pada *Baseline 2 (A-2)*. adalah sebagai berikut. Secara visual dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Secara visual hasil dari *Baseline 1*, pada saat intervensi dan *Baseline 2*

Tabel 4. Hasil *Baseline 1 (A-1)*, *Intervensi (B)* dan *Baseline 2 (A-2)*

Kode Murid	<i>Baseline 1 (A-1)</i>						<i>Intervensi (B)</i>										<i>Baseline 2 (A-2)</i>			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Ag	40	38	40	40	42	47	55	58	67	67	67	68	72	72	72	58	63	70	70	70
Alf	35	35	33	35	37	42	47	55	58	63	67	68	67	68	68	64	65	68	68	68
Dn	22	25	22	22	22	25	22	22	28	27	30	33	33	35	33	25	30	35	35	35

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada data *Baseline 1 (A-1)* dimana pembelajaran membaca awal dilakukan tanpa menggunakan metode block play (*scrabble*) nilai yang diperoleh untuk 3 siswa tunagrahita ringan kelas II SD di SLB D YPAC Makassar adalah dibawah nilai kriteria ketuntasan. Nilai set minimum adalah 60.

Pelaksanaan intervensi dengan menggunakan metode block play (*scrabble*) yang dilakukan pada pembelajaran membaca awal menunjukkan hasil yang cukup menggembirakan. Berdasarkan hasil penelitian dari 3 siswa tunagrahita ringan kelas II SD di SLB D YPAC Makassar, terdapat 1 siswa tunagrahita ringan (Ag) yang kemampuan membaca awalnya diatas KKM yang telah ditentukan, subjek penelitian kedua (Alf) dan Ketiga (Dn) masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yaitu skor 60. Namun, hasil intervensi (B) yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan kemampuan membaca awal siswa. subjek penelitian.

Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data *Baseline 2 (A-2)* setelah jeda waktu 2 minggu dengan maksud untuk melakukan tahap kontrol setelah subjek penelitian diberikan intervensi. Hasil yang diperoleh adalah peningkatan kemampuan membaca awal yang menggembirakan. Pada *Baseline fase 2 (A-2)* dari 3 subjek penelitian terdapat 2 siswa. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data *Baseline 2 (A-2)* setelah jeda waktu 2 minggu dengan maksud untuk melakukan tahap kontrol setelah subjek penelitian diberikan intervensi. Hasil yang diperoleh adalah peningkatan kemampuan membaca awal yang menggembirakan. Pada *Baseline fase 2 (A-2)* dari 3 subjek penelitian terdapat 2 siswa tunagrahita ringan yang menjadi subjek penelitian (Ag dan Alf) yang memperoleh kemampuan membaca awal di atas kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan. Hanya 1 siswa tunagrahita ringan (Dn) yang masih gagal mencapai nilai di atas KKM, padahal telah terjadi peningkatan kemampuan membaca awal pada subjek penelitian (Dn).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, uraian di atas menunjukkan bahwa metode bermain balok (*scrabble*) dapat meningkatkan kemampuan membaca awal siswa tunagrahita ringan kelas II SD di SLB D YPAC Makassar. Sebagaimana dikemukakan oleh Soemantri (1996) bahwa “keterbelakangan mental atau keterbelakangan mental adalah suatu keadaan dimana perkembangan kecerdasan terhambat sehingga tidak mencapai perkembangan yang optimal, sehingga dengan menggunakan permainan *scrabble* siswa tunagrahita dapat ditingkatkan bahkan meskipun kecepatan perkembangannya tidak sama dengan anal yang memiliki keterbelakangan mental, kemampuan memulai dalam memulai belajar.

Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hardianti (2019) dalam rangka meningkatkan kemampuan anak membaca permulaan pada anak TK Kelompok B dengan menggunakan pendekatan bermain *Scrabble* yang merupakan jenis permainan menyusun kata yang dapat dimainkan oleh 2-4 anak. Selain itu, Nurjatmika (2012) mengungkapkan “manfaat bermain *scrabble* adalah untuk kognitif, motorik, logika dan sosial/emosional”. Permainan ini dilakukan dengan cara menyusun huruf sesuai dengan kata yang disediakan, kemudian anak membacakan kata-kata yang telah disusun. Kata yang benar dibaca oleh anak akan mendapatkan nilai. Skor tertinggi akan menang. Permainan *scrabble* yang digunakan sebagai terapi dalam pengajaran membaca awal dapat digunakan untuk membantu dalam membaca awal. Tahap membaca awal umumnya diberikan sejak

anak memasuki kelas satu sekolah dasar, yaitu pada usia 6 tahun. Namun tidak semua anak dapat membaca permulaan di kelas I dan II SD, termasuk anak SD yang pernah duduk di kelas II SD dan pernah beberapa kali mengalami class stay. Khususnya pada kelas SD di SLB D YPAC Makassar.

Hasil analisis data yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca awal menggunakan metode bermain balok atau Scrabble efektif digunakan sehingga kemampuan membaca awal digunakan. Hal ini sesuai dengan data bahwa kemampuan anak tunagrahita dapat meningkat hingga 100%. Terdapat peningkatan kemampuan membaca awal pada siswa tunagrahita ringan setelah diberikan penggunaan metode bermain balok (*scrabble*) bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, serius, dan bersifat sukarela.

Hal ini dikarenakan metode bermain balok (*scrabble*) menyenangkan sehingga siswa tunagrahita ringan terikat dengan sesuatu yang menyenangkan, yang tidak memerlukan banyak pemikiran dan metode bermain ini sangat cocok untuk perkembangan anak. Uraian di atas sesuai dengan pendapat Ateng (Hidayatullah, 2008) yang berpendapat bahwa “di sekolah dasar baik metode maupun materi penyajian yang paling tepat adalah bermain dan permainan, terutama untuk kelas satu, satu dan dua”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa metode bermain balok (*scrabble*) dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca awal pada siswa tunagrahita ringan kelas II SLB d ypac Makassar.

Merujuk pada hasil penelitian, analisis data dan simpulan yang peneliti buat, maka saran yang diajukan adalah sebagai berikut; 1) Guru disarankan menggunakan media bermain balok (*scrabble*) saat memberikan materi pembelajaran membaca permulaan bahasa Indonesia kepada siswa tunagrahita ringan yang disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan belajarnya. Penggunaan metode block playing (*scrabble*) dapat merangsang dan memotivasi siswa tunagrahita ringan untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal; 2) Bagi Peneliti Selanjutnya Diharapkan masalah penelitian ini dapat dikembangkan dengan baik dan lebih spesifik sehingga benar-benar memberikan kontribusi ilmu yang lebih bermanfaat bagi siswa berkebutuhan khusus, dalam hal ini khususnya bagi siswa tunagrahita ringan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain balok (*scrabble*) dapat meningkatkan kemampuan membaca awal pada siswa tunagrahita ringan kelas II SD di SLB D YPAC Makassar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan ketiga subjek penelitian dalam membaca permulaan huruf vokal, konsonan, membaca permulaan suku kata, kata dan kalimat sederhana. Peningkatan kemampuan membaca awal subjek ditunjukkan dengan peningkatan pencapaian KKM ketiga subjek penelitian baik pada *Baseline* 1 (A-1), pada Intervensi (B) maupun pada *Baseline*.

DAFTAR PUSTAKA

- Chasanah, Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan multimedia game edukasi tentang keragaman masakan khas daerah-daerah di indonesia untuk kelas v sd. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299-306
- F. U., Ibrahim, M., Hidayat, M. T., & Rahayu, D. W. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Media Buku Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3644-3650..

- Faradila, A. (2018). *Penerapan Metode VAKT (Visual, Auditori, Kinestetik Dan Taktil) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 17-29.
- Heriantoko, B. C. (2013). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Permainan Maze Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Ii Di Slb/C Tpa Jember. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 1(1)
- Hidayatullah, F. M. 2008. *Mendidik Anak Dengan Bermain*. Surakarta: LPPUNS dan UNS Pres
- Indrawati, T. (2016). Pelaksanaan pembelajaran anak tunagrahita. *Basic Education*, 5(14), 1-387.
- Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK*. Jogjakarta: DIVA Press
- Purnama, A. (2015). Efektifitas permainan kooperatif merancang gambar untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa Tk a Bas Tuban. *Jurnal psikologi tabularasa*, 10(2).
- Rochyadi, E. (2012). Karakteristik dan Pendidikan Anak Tunagrahita. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*, 1-54
- Sularyo, T. S., & Kadim, M. (2016). Retardasi mental. *Sari Pediatri*, 2(3), 170-7.
- Susanto, E., & Nugraheni, A. S. (2020). Metode Vakt Solusi untuk Kesulitan Belajar Membaca Permulaan pada Anak Hiperaktif. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 9-16
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215
- Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Scrabble* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X, SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. *Deiksis*, 9(03), 323-335.