

## Penerapan Model Pembelajaran *Scramble Game* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar

**Rahmawati. A**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar  
[rahmawati.a3232@gmail.com](mailto:rahmawati.a3232@gmail.com)

**Abd. Rahman Rahim**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar  
[Abraunismuh65@gmail.com](mailto:Abraunismuh65@gmail.com)

**Rarman A. Arif**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar  
[tarman@unismuh.ac.id](mailto:tarman@unismuh.ac.id)

Korespondensi penulis: [rahmawati.a3232@gmail.com](mailto:rahmawati.a3232@gmail.com)

### **Abstract.**

*This type of research is class action research (Class Action Research) which consists of two cycles where each cycle is held in two meetings. The research procedure includes planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects of this study were 28 students of grade I at SD Negeri Minasa Upa Makassar. The results of the study showed that the test results for the first cycle of the class average reached 65 with a percentage of 60.7 achieved completeness, with 11 students having achieved mastery and 17 other students not. In cycle II the average obtained was 89.2 with a completeness percentage of 89.3 with 25 students having achieved mastery and 3 people had not. Based on the results of the research above, it can be concluded that the application of the Scramble Game Learning Model can improve vocabulary mastery in Indonesian Language learning Class 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar.*

**Keywords:** Vocabulary Mastery, Scramble Game

### **Abstrak.**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Class Action Research) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak duakali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dengan penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri Minasa Upa Makassar sebanyak 28 siswa. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa hasil tes siklus I nilai rata-rata kelas mencapai 65 dengan presentase nilai ketuntasan yang dicapai 60,7 dengan sebanyak 11 siswa sudah mencapai ketuntasan dan 17 siswa lainnya belum. Pada siklus II rata-rata yang diperoleh adalah 89,2 dengan presentase ketuntasan sebesar 89,3 dengan 25 siswa sudah mencapai ketuntasan dan 3 orang belum. Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Scramble Game dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar.

**Kata kunci:** Penguasaan Kosakata, *Scramble Game*

## LATAR BELAKANG

Bahasa merupakan alat komunikasi yang memungkinkan insan untuk saling berhubungan, saling berbagi pengalaman, saling memberi masukan, dan saling belajar satu sama lain, baik komunikasi secara mulut maupun tertulis. Adapun pengertian bahasa menurut Keraf (Dalman, 2014) ialah alat komunikasi anggota warga berupa lambang bunyi bahasa yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Dalam berkomunikasi tak hanya dipengaruhi pembicara kepada pendengar atau penulis kepada pembaca, melainkan ditentukan oleh baik dan sah atau tidaknya bahasa yang digunakan dalam komunikasi tadi.

Keterampilan berbahasa meliputi empat jenis yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), serta keterampilan menulis (*writing skill*). Keempat keterampilan tadi saling terkait antara satu dengan yang lain (Tarigan, 2008: 1).

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya penting dalam kehidupan pendidikan, tetapi juga sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Keterampilan menulis itu sangat penting karena merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa. Dengan menulis, siswa dapat mengungkapkan atau mengekspresikan gagasan atau pendapat, pemikiran, dan perasaan yang dimiliki. Selain itu, dapat mengembangkan daya pikir dan kreativitas siswa dalam menulis. (Desiana Wahyuutami, 2014: 6).

Sejalan dengan karakteristik dan cara belajar anak usia 6-8 tahun di SD Negeri Minasa Upa, pembelajaran di sekolah dasar hendaknya mengusahakan suasana yang aktif dan menyenangkan. Untuk itu, beberapa prinsip perlu diperhatikan oleh guru, antara lain: prinsip latar, prinsip belajar sambil bekerja, prinsip belajar sambil bermain, dan prinsip keterpaduan. Sasaran pembelajaran dalam kurikulum 2013 mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan (Permendikbud Nomor 54 tahun 2013).

Tujuan penguasaan kosakata mengungkapkan fakta, perasaan, sikap dan isi pikiran secara jelas dan efektif kepada peserta didik kelas I SD Negeri Minasa Upa melalui suatu peristiwa yang telah terjadi dan hendak memberikan informasi atau wawasan dan memperluas

pengetahuan, memberikan pengalaman kepada pembaca. Agar tujuannya tersebut dapat dicapai, maka penulis hendaknya menuangkan gagasannya kedalam bahasa yang teratur, tepat, dan lengkap. Akan tetapi, siswa masih sering melakukan kekeliruan dalam berbicara dan menulis bahasa Indonesia. Pada umumnya kesalahan yang dilakukan oleh siswa tentang kosakata serta penyusunan kalimat yang sesuai dengan kaidah gramatikal atau pola kalimat bahasa Indonesia.

Penguasaan siswa ditujukan agar siswa mampu memahami dan dapat mengkomunikasikan ide, gagasan dalam bentuk lisan atau kelancaran berbahasa Indonesia. Hal ini penting karena kemampuan berbicara seseorang merupakan gambaran dari penguasaan bahasa yang digunakan. Cara guru mengajar mempengaruhi cara siswa, bila guru mengajar dengan memberikan banyak latihan, maka siswa belajar melalui pengalaman (Tarigan, 2008: 38). Namun, penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada siswa SD Negeri Minasa Upa kelas 1 yang masih mengalami kesulitan berbicara bahasa Indonesia serta menuangkan kedalam bentuk tulisan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SD Negeri Minasa Upa bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia termasuk salah satu mata pelajaran yang masih membosankan bagi siswa. Pada mata pelajaran ini juga terdapat materi kosakata yang dianggap kurang menarik. Siswa hanya terfokus pada buku dan guru, sehingga minat belajar siswa kurang ketika proses pembelajaran. Hambatan atau kendala lain yang terjadi pada saat mengajar yaitu kurangnya media untuk diperlihatkan ke siswa tentang kosakata Bahasa Indonesia dan kurangnya pemanfaatan fasilitas yang tersedia di SD Negei Minasa Upa.

Pada umumnya, siswa belum maksimal dalam pengerjaan soal bahasa yang berkaitan dengan kosa kata. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas I SD Negeri Minasa Upa termasuk minim. Dari hasil nilai mata pelajaran bahasa Indonesia masih di bawah KKM. Siswa memang secara umum mampu menulis, namun mereka kurang mampu menguasai bahasa Indonesia yang baik dan belum mempunyai urutan logis dengan menggunakan kosakata dan tata bahasa atau kaidah bahasa yang digunakan sehingga tidak dapat berbicara yang diekspresikan secara jelas. Akibatnya, nilai keterampilan penguasaan kosakata siswa SD Negeri Minasa Upa masih tergolong rendah, maka dari itu peneliti berinisiatif memilih SD Negeri Minasa Upa, sebagai objek penelitian karena kurangnya guru menggunakan media dalam penerapan proses pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *scramble game*.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research* (CAR), Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Penelitian tindakan kelas yaitu rancangan penelitian berdaur ulang, penelitian tindakan kelas terdiri empat tahapan yang lazim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (perenungan). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri Minasa Upa. Adapun penelitian ini dilakukan pada kelas 1 semester genap dengan jumlah siswa 28 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Minasa Upa yang berada di jalan Minasa Upa Blok L/1 Kecamatan Rappocini. Berdasarkan pengamatan awal yaitu aktivitas siswa dan penguasaan kosa kata melalui model pembelajaran *scramble game*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan untuk mengetahui penerapan Model pembelajaran *scramble game* untuk meningkatkan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar, yang dilaksanakan dengan 2 siklus sebagai berikut:

#### 1. Siklus I

Hasil observasi selama proses pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

**Tabel. 1 Hasil Observasi Siswa**

No	Aspek yang diamati	Kriteria penilaian			
		Skor			
		1	2	3	4
1	Siswa hadir pada saat pembelajaran				4
2	Siswa memperhatikan apresiasi dari guru			3	
4	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang ingin dicapai		2		
5	Siswa menyimak penyajian dan penjelasan guru		2		

8	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru		2		
9	Keaktifan siswa dalam kerja kelompok		2		
10	Siswa membaca kosakata yang sudah disusun bersama masing-masing kelompoknya		2		
11	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan		2		
12	Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami		2		
13	Beberapa siswa kedepan untuk menyusun huruf yang telah diacak sebagai tes akhir keberhasilan model pembelajaran <i>scramble game</i> yang diterapkan			3	
14	Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari			3	
<b>Jumlah</b>		<b>29</b>			
<b>Kriteria</b>		<b>Cukup</b>			

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi di atas, maka dapat dihitung aktivitas siswa yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah observasi}}$$

Diketahui:

$$\text{Jumlah skor} = 29$$

$$\text{Jumlah observasi} = 14$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{29}{14} \\ &= 2,0 \end{aligned}$$

Berdasarkan jumlah skor nilai rata-rata dari hasil observasi yang diperoleh pada siklus I yaitu 65 skor dengan nilai rata-rata 2,8 maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam

mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble game* mendapatkan skor cukup.

Adapun hasil belajar yang diperoleh murid kelas I SD Negei Minasa Upa Makassar pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2:

**Tabel 2. Skor tingkat ketuntasan hasil belajar murid siklus I**

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	93-100	Sangat tinggi	1	3,6%
2	84-93	Tinggi	1	3,6%
3	75-83	Cukup	9	32,1%
4	<75	Rendah	17	60,7%
Jumlah			28	100

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar skor hasil belajar penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa indonesia peserta didik setelah diterapkan siklus I terdapat 1 atau 3,6% siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, 1 siswa atau 3,6% berada pada kategori tinggi, 9 siswa atau 32,2% berada pada kategori cukup, dan 17 atau 60,7% berada pada kategori rendah.

Skor rata-rata hasil belajar penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar pada siklus 1 adalah 65%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar setelah dilaksanakan tindakan pada siklus 1 berada pada kategori "Rendah".

## 2. Siklus II

Hasil observasi selama proses pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Murid Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Kriteria penilaian
		Skor

		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1	Siswa hadir pada saat pembelajaran				4
2	Siswa memperhatikan apresiasi dari guru				4
4	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				4
5	Siswa menyimak penyajian dan penjelasan guru				4
8	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru				4
9	Keaktifan siswa dalam kerja kelompok				4
10	Siswa membaca kosakata yang sudah disusun bersama masing-masing kelompoknya			3	
11	Siswa mengerjakan tugas yang diberikan				4
12	Siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami			3	
13	Beberapa siswa kedepan untuk menyusun huruf yang telah diacak sebagai tes akhir keberhasilan model pembelajaran <i>scramble game</i> yang diterapkan			3	
14	Siswa bersama dengan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari				4
<b>Jumlah</b>		<b>41</b>			
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Baik</b>			

Berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi di atas, maka dapat dihitung aktivitas siswa yaitu:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah observasi}}$$

Diketahui:

$$\text{Jumlah skor} = 41$$

$$\text{Jumlah observasi} = 14$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{41}{14} \\ &= 2,9 \end{aligned}$$

Berdasarkan jumlah skor nilai rata-rata dari hasil observasi yang diperoleh pada siklus II yaitu 90 skor dengan nilai rata-rata 3,9 maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *scramble game* mendapatkan skor Sangat baik.

Adapun hasil belajar yang diperoleh murid kelas I SD Negei Minasa Upa Makassar pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4:

**Tabel 4. Skor tingkat ketuntasan hasil belajar murid siklus II**

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	93-100	Sangat tinggi	16	57,2%
2	84-92	Tinggi	9	32,1%
3	75-83	Cukup	-	-
4	<75	Rendah	3	10,7%

Dari tabel 4 di atas menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar skor hasil belajar penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa indonesia peserta didik setelah diterapkan siklus II 16 siswa atau 57,2% siswa yang berada pada kategori sangat tinggi, 9 siswa atau 32,1% berada pada kategori tinggi, tidak ada siswa atau 0% yang masuk pada kategori cukup, dan 3 atau 10,7% yang masuk kategori sangat rendah.

Skor rata-rata hasil belajar penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar pada siklus II adalah 89,2% Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa indonesia kelas 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II berada pada kategori "Sangat baik".

## **B. Pembahasan**

Siklus 1 dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Selama siklus 1 ini berlangsung, diterapkan model pembelajaran *scramble game*, setiap akhir pertemuan diadakan evaluasi. Berdasarkan hasil tes, sebelum penulis melakukan penelitian, hasil belajar siswa belum memenuhi harapan. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata kelas 1 pada tes akhir siklus I sebesar 65%. Dengan perolehan ketuntasan belajar tersebut berarti belum memenuhi target.

Dengan demikian dilakukan penelitian tindakan kelas siklus II untuk mengoptimalkan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *scramble game*.

Pada siklus II proses pembelajaran melalui model pembelajaran *scramble game* berlangsung dengan baik. Berdasarkan observasi pelaksanaan siklus II diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar murid adalah 89,2%. Jika dibandingkan dengan nilai rata-rata siklus I, maka proses pembelajaran pada siklus II jauh lebih meningkat. Hal ini berarti penguasaan kosakata siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, perbandingan persentase ketuntasan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Indonesia pada siklus I adalah 60,7% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 89,3%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan penguasaan kosakata dari siklus I sampai siklus II setelah diterapkan pembelajaran melalui model *scramble game*.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Penyajian hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini tentang peningkatan keterampilan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran *scramble game* siswa kelas I SD Negeri Minasa Upa Makassar menunjukkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SD Negeri Minasa Upa. Penguasaan kosakata siswa yang ditandai dengan nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.
2. Hasil penelitian menunjukkan dimana pada siklus I persentase peserta didik memperoleh nilai tuntas 39,3% dengan nilai rata-rata 65. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 89,2% sehingga persentase peserta didik memperoleh nilai tuntas 89,3% dengan nilai rata-rata 89,2. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *scramble game* dapat meningkatkan penguasaan kosakata pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD Negeri Minasa Upa Makassar.

## B. Saran

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata sebaiknya menggunakan model pembelajaran *scramble game*

## DAFTAR REFERENSI

- Agustina, S. M., Priyatna, O. S., & Arif, S. (2019). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning) Tipe Debat Aktif Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Fiqih Kabupaten Bogor. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(4), 531-540.
- Anisa. 2008. *Peningkatan Penguasaan Kosakata dengan Media Wall Chart Pada Siswa Kelas 1 SD N 05 Bangsri Kabupaten Jepara*. Ejournal.
- Apriyanti, N.E. 2019. *Keefektifan Model Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA*. Indonesian journal of Education Research and Review. Arikunto, Suharmisi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asih. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung; CV Pustaka Setia, h.188.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- Chaer, Abdul. (2011). *Ragam Bahasa Ilmiah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Desiana Wahyu Utami. 2014. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Papan Selip (Slot Board) Pada Siswa Kelas Ii Sdn 2 Karangtalun Tahun 2013/2014*. Ejournal.
- Djiwandon, Soenardi. 2011. *Tes Bahasa Pegangan bagi Pengajar Bahasa*. Malang: PT Indeks.
- Ekawati (2002), *Peningkatan Kemampuan Menguasai Kosakata dengan Media Sandikata pada Siswa Kelas II D SMU N Weleri*. E-Journal.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigma*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isah Cahyani. 2012. *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta; tpn, h. 53.
- Nugroho (2003). *Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Media Boneka dan Gambar pada Siswa Kelas Kosakata I SD Kaligentong I Ampel Boyola*. E-journal.
- Nurfidiatun, B. 2020. *Penerapan Model Active Learning Tipe Permainan Bingo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Mi Al-Markaz Al-Islami Maros*. Skripsi. Makassar: Unismuh Makassar.

- Nurdiyantoro, Burhan. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Nurlaelah, N., & Sakkir, G. (2020). Model Pembelajaran Respons Verbal dalam Kemampuan Berbicara. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 113-122.
- Permendikbud Nomor 54 tahun 2013, *Karakteristik Belajar Anak Usia 6-8 Tahun di sekolah Dasar*.
- Shoimin. Aris. 2016. 68 Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013, Yogyakarta: Ar-ruz Media.
- Sriwahyuni. 2017. *Pengaruh Model Active Learning Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Membaca Pantun Siswa Kelas IV SDN No.167 Inpres Malewang Kec. Polongbangkeng Utara Kab. Takalar*. Skripsi. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Suprianto. 2014. *Implementasi Metode Trading Place Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Sejarah Siswa Sma Negeri 1 Seluas Kelas Xckabupaten Bengkayang Kalimantan Barat Tahun Ajaran 2013*. Yogyakarta: Uny.
- Tarigan, H. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Penerbit Angkasa.
- Taringan. Henry Guntur. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Utami, Desiana Wahyu. 2014. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Media Papan Selip (Slot Board) Pada Siswa Kelas II*.
- Zaenal Arifin. 2016. *Pedoman Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.