



PENINGKATAN KETERAMPILAN *MATEMBANG PUPUH DURMA* DENGAN METODE DRILL MELALUI APLIKASI ZELLO DI SMAN 1 KUBUTAMBAHAN

Received: 28 Juni 2021; Revised: 9 Juli 2021; Accepted: 14 Juli 2021

Permalink/DOI: 10.23887/jpbb.v9i1.36197 |

Luh Eka Wahyuni¹, Ida Bagus Rai², I Wayan Gede Wisnu³

^{1,2,3}Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja
e-mail: luhekawahyuni26@undiksha.ac.id, bagus.rai@undiksha.ac.id, gede.wisnu@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tata cara menggunakan aplikasi zello dengan metode *drill* pada pembelajaran *matembang pupuh durma*, mengetahui keterampilan *matembang pupuh durma* menggunakan aplikasi zello dengan metode *drill*, dan pendapat siswa mengenai penggunaan aplikasi zello dengan metode *drill* pada siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan. Penelitian ini menggunakan data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan dan objek penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan aplikasi zello pada metode *drill*. Metode pengumpulan data meliputi: observasi, tes, dan kuisisioner. Data yang diperoleh selanjutnya direduksi, diklasifikasi dan diinterpretasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) tata cara peneliti sebagai guru menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dalam pembelajaran *matembang pupuh durma* sesuai perencanaan, (2) menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dapat meningkatkan keterampilan *matembang pupuh durma*, terdapat peningkatan skor rata-rata siswa pada siklus I 73,34, siklus II 80,16, dan (3) pendapat siswa tentang aplikasi zello dalam metode *drill* pada siklus I skor pendapat siswa 26,6 berada pada kategori baik, pada siklus II skor pendapat siswa 28 berada pada kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang baik dan signifikan ketika menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* untuk meningkatkan keterampilan *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan.

Kata kunci: *Matembang*, Aplikasi Zello, Metode *Drill*

Abstract

This research was motivated by the difficulty of learning to sing pupuh in online learning implemented by schools due to the covid-19 pandemic. This study aims to explain (1) the procedure for using the WhatsApp application to improve the ability to sing pupuh maskumbang for class X IBB 1 SMA Negeri 1 Sukasada. (2) The WhatsApp application is used to improve the ability to sing pupuh maskumbang students of class X IBB 1 SMA Negeri 1 Sukasada. (3) The opinion of class X IBB 1 SMA Negeri 1 Sukasada students about learning to sing pupuh maskumbang using the WhatsApp application. This study uses descriptive qualitative and quantitative data. Data collection methods used in this study were observation, tests, and questionnaires. The results of the study include: (1) procedures for using the WhatsApp application to improve the ability to sing pupuh maskumbang for class X IBB 1 SMA Negeri 1 Sukasada according to the lesson plan that has been made. (2) WhatsApp application is used to improve the ability to sing pupuh maskumbang students of class X IBB 1 SMA Negeri 1 Sukasada with the result of increasing the value in cycle I and cycle II, namely 13.85%. (3). The opinions of class X IBB 1 SMA Negeri 1 Sukasada students about learning to

sing pupuh maskumbang using the WhatsApp application are in the positive category. This shows a good effect when learning to sing pupuh maskumbang using the WhatsApp application..

Keywords: *Matembang, Zello Application, Drill Method*

PENDAHULUAN

Sebuah pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan memperoleh keterampilan. Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran penting sebagai fasilitator agar tercapai sebuah tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi di era revolusi 4.0 ini menuntut guru untuk kreatif dan terus berinovasi dalam menuntaskan kewajiban. Dalam penggunaan teknologi berupa media pembelajaran tentunya harus berkaitan dengan kurikulum pendidikan. Berdasarkan Undang-undang No 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum yang dipakai tahun penelitian ini dibuat adalah kurikulum 2013. Proses pembelajaran dengan kurikulum 2013 berpedoman pada silabus yang berisi Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

Berdasarkan peraturan gubernur nomor 20 tahun 2013 tentang Bahasa, Aksara, dan Sastra Daerah Bali pada pendidikan dasar dan menengah, disampaikan bahwa pembelajaran bahasa bali wajib ada di setiap tingkat satuan pendidikan dengan durasi paling sedikit 2 jam pelajaran dalam satu minggu. Dengan dialokasikannya waktu tersebut diharapkan siswa memahami seluruh materi yang terdapat dalam silabus. Hal tersebut juga berlaku di SMA Negeri 1 Kubutambahan. Pembelajaran bahasa bali disekolah ini memperoleh 2 jam pelajaran setiap satu sub materi dalam satu minggu. Adapun salah satu materi yang diberikan dalam mata pelajaran bahasa bali adalah puisi bali purwa yaitu *matembang pupuh*. Menurut Jelantik (2006: 33) ada sepuluh *pupuh* yang lumrah di masyarakat, diantaranya ada *pupuh pucung, pupuh ginada, pupuh sinom, pupuh ginanti, pupuh mas kumambang, pupuh durma, pupuh adri, pupuh dandang gula, pupuh mijil, pupuh pangkur dan pupuh semarandana*. Dari kesepuluh *pupuh* tersebut yang memiliki arti atau makna memberi nasehat adalah *pupuh durma*. Dalam 1 pada *pupuh Durma* terdiri dari 7 baris dengan *pada lingsa* 12a, 8i, 6a, 8a, 5a, 7i (Nikanaya, 2007: 11).

Keterampilan *matembang* memiliki banyak manfaat dalam kehidupan, seperti meningkatkan pengetahuan, bisa *ngayah* karena *tembang* merupakan salah satu sarana dalam upacara yadnya, dan memberikan kebahagiaan tersendiri bagi orang yang menembangkan *pupuh*. Meskipun memiliki banyak manfaat, masih ada siswa yang tidak memiliki minat untuk belajar *matembang* dengan alasan nada dalam *pupuh* terlalu sulit untuk diingat. Apalagi dengan adanya pandemi *Covid-19* yang mengharuskan seluruh instansi pendidikan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dari rumah, menambah kesulitan guru untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar *matembang pupuh*.

Seperti observasi yang sudah dilaksanakan di kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan, berdasarkan informasi dari salah satu guru bahasa Bali di SMA tersebut, Ketut Arya Swastana, S.Pd. memberikan keterangan bahwa proses pembelajaran puisi bali purwa khususnya *matembang* sudah mengikuti aturan kurikulum dan silabus, akan tetapi hasil yang diperoleh siswa belum sesuai KKM. Berdasarkan pengamatan peneliti, hal tersebut terjadi karena guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, dan guru hanya menggunakan jam pelajaran yang ada disekolah. Setelah memberikan materi, guru dan siswa hanya sedikit memiliki waktu untuk latihan atau praktik. Latihan yang diberikan umumnya hanya sekali dua kali, yang menyebabkan siswa kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru. Seperti contoh kelas XI IBB, dari 32 siswa hanya 3 orang yang bisa menembangkan *pupuh durma* dengan benar.

Berdasarkan hal tersebut, menurut peneliti pemilihan metode dan alat mengajar dalam proses pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Terdapat beberapa metode dan alat yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran seperti metode ceramah, metode tanya jawab, metode karya wisata, metode *drill* dan masih banyak lagi. Salah satu metode yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran *matembang pupuh* adalah metode *drill*, karena metode *drill* merupakan metode belajar yang menekankan pada proses latihan berkelanjutan (Sriyono, 1992: 112).

Selain menggunakan metode pembelajaran yang tepat, media atau alat pembelajaran juga memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Strategi, metode, media atau alat yang akan digunakan wajib memiliki keterkaitan. Salah satu media atau alat pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran *matembang pupuh* adalah aplikasi zello. Media pembelajaran ini menggunakan jaringan internet sebagai perantaranya, sehingga pemilik akun bisa berkomunikasi secara langsung di dalam sebuah *channel* yang terdapat pada aplikasi zello. Penggunaan aplikasi zello dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa karena aplikasi ini hanya menampilkan suara tanpa gambar (Roji, 2018: 106). Keunggulan aplikasi ini adalah bisa disandingkan dengan metode *drill*.

Pembelajaran menggunakan metode *drill* sudah pernah diteliti oleh beberapa peneliti, seperti penelitian dari Ni Putu Sri Partami (2016) dengan judul penelitian *Metode Drill Kaanggen Usaha Nincapang Kawagedan Nyurat Pupuh Ginada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Pekutatan*, yang meneliti tentang keterampilan menulis, yang kedua ada I Kade Angga Kukuh Stiawan (2019) dengan judul *Nincapang Kawagedan Matembang Pupuh Semarandana Siswa Kelas XI Ilmu Bahasa dan Budaya SMA Negeri 1 Kubutambahan*, yang meneliti tentang keterampilan *matembang*.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijabarkan di awal, penggunaan aplikasi zello pada metode *drill* sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan *matembang*. Tata cara penggunaan aplikasi zello pada metode *drill* ini bisa memberikan jalan kepada guru ketika mengisi materi *matembang pupuh*. Untuk itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang penggunaan aplikasi zello pada metode *drill* digunakan untuk meningkatkan keterampilan *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : (1) bagaimana tata cara menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* untuk meningkatkan kemampuan *matembang* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan ?, (2) bagaimana hasil dari menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* untuk meningkatkan keterampilan *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan ?, (3) bagaimana pendapat siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan tentang aplikasi zello pada metode *drill* dalam pembelajaran *matembang pupuh durma*?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, adapun rencana pemecahan masalah yang akan dilakukan terkait permasalahan yang telah disampaikan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Pemecahan Masalah Penelitian

Permasalahan	Pemecahan Masalah
1. Bagaimana tata cara menggunakan aplikasi zello pada metode <i>drill</i> untuk meningkatkan kemampuan <i>matembang</i> siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan ?	1. Melakukan observasi, lalu menganalisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif
2. Bagaimana hasil dari menggunakan aplikasi zello pada metode <i>drill</i> untuk meningkatkan keterampilan <i>matembang pupuh durma</i> siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan ?	2. Menyelenggarakan tes, lalu menganalisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif
3. Bagaimana pendapat siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan tentang aplikasi zello pada metode <i>drill</i> dalam pembelajaran <i>matembang pupuh durma</i> ?	3. Menyebarkan kuesioner, kemudian menganalisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu : (1) agar mampu mendeskripsikan tata cara menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* untuk meningkatkan keterampilan *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan, (2) agar mengetahui dan

mampu menjelaskan hasil dan pemahaman siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan setelah menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* untuk meningkatkan keterampilan *matembang pupuh durma*, dan (3) agar mengetahui dan dapat menjelaskan pendapat siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan tentang aplikasi zello pada metode *drill* untuk meningkatkan keterampilan *matembang pupuh durma*.

Penelitian ini dilandasi dengan kajian teori sebagai berikut: (1) pembelajaran, (2) metode *drill*, (3) kasusastraan, (4) *tembang*, dan (5) aplikasi zello. Menurut Hamdani (2011: 72) pembelajaran adalah usaha guru dalam membuat iklim, suasana terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang banyak dan berbeda-beda agar memperoleh interaksi optimal antara guru dan siswa. Dalam pembelajaran tentu diperlukan media dan metode pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang berupa apa saja yang bisa dijadikan penyalur pesan agar tujuan pembelajaran bisa dicapai (Djamarah, 2010:121).

Susilana (2009: 179) menjelaskan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu media yang dipakai di dalam kelas dan media yang dipakai diluar kelas. Media yang dipakai di luar kelas dibagi lagi menjadi dua, yaitu media terprogram dan media tidak terprogram. Media terprogram adalah media yang sudah tercantum pada kurikulum yang wajib digunakan, sedangkan media tidak terprogram adalah media yang tidak tercantum pada kurikulum yang tidak wajib digunakan. Dalam pemilihan media pembelajaran harus dikaitkan dengan metode pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Sanjaya (2010: 147) metode adalah tata cara atau prosedur yang dipakai mengimplementasikan perencanaan yang sudah disusun pada kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun memperoleh hasil. Warsita (2008: 273) menyampaikan bahwa metode pembelajaran ada beberapa jenis-jenis, seperti metode ceramah, metode pembelajaran terprogram, metode demonstrasi, metode diskusi, metode *drill*/pratikum, dan masih banyak lagi. Pemilihan metode yang tepat akan memberikan hasil yang tepat pula dari aspek kognitif, efektif dan psikomotor. Selain itu, agar tercapai tujuan pembelajaran, metode yang digunakan harus sesuai dengan dengan materi pembelajaran, kemampuan guru, kondisi sosial, fasilitas, tempat, suasana dan waktu (Sumiati, 2009: 92).

Roestyah (2001: 125) menulis dalam bukunya bahwa metode *drill* atau metode *training* adalah salah satu teknik atau cara mengajar siswa dengan melaksanakan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau kemampuan diatas kemampuan yang dipelajari. Metode *drill* memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode *drill* diantaranya bisa digunakan untuk memperoleh kemampuan motorik, kemampuan mental (perkalian, penjumlahan, simbol), memperoleh kemampuan aksara, dan bisa membangun kebiasaan yang kompleks atau susah menjadi otomatis. Kekurangan metode *drill* diantaranya membatasi kemampuan dan inisiatif, bisa menimbulkan rasa bosan saat latihan, mendapatkan perlakuan yang kaku, bisa membuat *verbalisme*.

Pengaplikasian metode *drill* secara umum digunakan untuk pelajaran yang menggunakan gerak otomatis, artinya siswa tidak banyak berfikir, tetapi bisa dilaksanakan secara langsung seperti menghafal, menghitung, lari dan yang lain. Ketika menggunakan metode *drill*, guru harus bisa memberikan pemahaman mengenai pengertian dan tujuan pembelajaran sebelum melaksanakan latihan. Setiap latihan berakhir, guru seharusnya melaksanakan evaluasi permasalahan yang ada, agar bisa diketahui latihan apa yang harus diperbaiki. Dalam proses latihan, guru perlu memperhatikan ketepatan dan kecepatan menurut waktu yang sudah diberikan. Kenyamanan siswa juga perlu diperhatikan, agar siswa tidak bosan ketika melaksanakan latihan, selain itu guru juga harus memperhatikan perbedaan masing-masing siswa agar memudahkan guru dalam memberikan latihan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Kasusastraan berasal dari kata 'sastra' mendapat awalan su dan konfiks ka-an menjadi kasusastraan. Kata sastra berarti 'ajaran', 'ilmu' yang mendapat awalan su yang berarti baik, benar, dan konfiks ka-an yang memberikan makna keberadaan. Jadinya kasusastraan memiliki arti keberadaan sebuah materi atau ilmu yang baik dan berguna.

Menurut Antara (2011: 2) kasusastraan bali dibagi menjadi beberapa jenis, seperti (1) berdasarkan tata cara menyampaikan dibagi menjadi sastra lisan dan sastra tulisan, (2)

berdasarkan bentuk atau bangunnya dibagi menjadi sastra *tembang* (puisi) dan sastra gancaran (prosa), (3) berdasarkan waktu atau keberadaannya dibagi menjadi sastra purwa dan sastra anyar, dan (4) berdasarkan bahasa dibagi menjadi sastra Bali berbahasa Bali kuna, sastra Bali berbahasa Jawa kuna, sastra Bali berbahasa Bali tengahan, sastra Bali berbahasa Bali aga, sastra Bali berbahasa Bali sor, sastra Bali berbahasa Bali singgih, dan sastra Bali berbahasa Bali sanskerta. Di dalam kasusastraan terdapat puisi Bali purwa, dan salah satu bagian dari puisi Bali purwa adalah *tembang* (Nikanaya, 2007: 4).

Tembang adalah sebuah karya sastra yang diikat oleh aturan-aturan agar menghasilkan suara atau ritme (Gautama, 2007: 49). *Tembang* diikat oleh *pada lingga*. *Pada* artinya jumlah suku kata yang ada dalam satu baris, dan *lingga* artinya perubahan-perubahan suara a, i,u,e,o dalam suku kata di akhir setiap baris. Selain *pada lingga*, dalam *tembang* ada juga aturan lainnya yaitu titi suara yang dipakai saat memulai belajar *matembang* (*ndang, nding, ndung, ndeng, ndong*).

Dalam Disbud (2007:7) tertulis bahwa *tembang* di Bali dibagi menjadi empat jenis, yaitu sekar rare atau dolanan, sekar alit atau macepat, sekar madya atau kidung, dan sekar agung atau kekawin. Sekar rare adalah nyanyian yang tidak memiliki aturan, yang polos dan menggunakan kata-kata yang umum. Sekar rare biasanya memiliki bentuk yang semangat, sedang, lambat, dan penuh semangat ketika di nyanyikan (Tinggen, 1994:28).

Sekar alit adalah jenis *tembang* yang diikat oleh aturan-aturan *pada lingga*, seperti *pupuh*. Sekar madya atau kidung adalah bentuk *tembang* Bali yang menggunakan bahasa Bali tengahan atau kawi dan biasanya dipakai untuk upacara keagamaan. Sekar agung adalah jenis *tembang* yang memiliki ciri khas guru lagu dan dibangun dari bahasa kawi. Dari sekian jenis *tembang*, yang dijadikan objek penelitian adalah sekar alit yaitu *pupuh durma*. Ada beberapa aturan umum yang terdapat pada *tembang*, diantaranya titi suara, sulur (untai) dan nyapa windu (Gautama, 2007: 50).

Aplikasi zello merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran berupa berbicara antar satu pengguna dengan pengguna lainnya dalam satu *channel* yang terdapat dalam aplikasi. Aplikasi zello dibuat di Austin, Texas, Amerika oleh Alexey Gavrillov pada tahun 2003, dan dikembangkan oleh Bill Moore pada tahun 2012. Aplikasi ini memiliki kelebihan bisa digunakan di segala jenis alat elektronik seperti ios, android, tablet, laptop dan komputer. Jaringan yang diperlukan mulai dari 2G,3G, hingga 4G dan tidak boros data. Memiliki ukuran file yang kecil dan hasil pembicaraan dalam aplikasi tersebut tidak terhapus jika tidak di *logout*. Kekurangan dari aplikasi zello ini diantaranya tidak bisa digunakan jika tidak terdapat jaringan internet.

METODE

Metode penelitian berisi komponen ilmiah yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian. Komponen umum yang terdapat dalam metode penelitian meliputi: (1) rancangan penelitian, (2) subjek dan objek penelitian, (3) prosedur penelitian, (4) metode dan instrumen pengumpulan data, (5) metode analisis data dan kriteria keberhasilan, (6) pengajuan asumsi, dan (7) pengujian hipotesis.

Ada dua komponen dalam rancangan penelitian. Yang pertama adalah pendekatan penelitian dan yang kedua adalah jenis penelitian. Pendekatan penelitian memiliki peranan penting untuk memperoleh variabel penelitian (Arikunto, 2010:121). Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan deskriptif untuk menemukan subjek penelitian, diawali dengan mencari informasi yang berkaitan dengan permasalahan, dan informasi tersebut disampaikan kembali menggunakan teknik deskripsi (Arikunto, 2010:135). Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan yaitu penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang berisi metode dan hasil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok siswa di waktu, tempat, materi, dan guru yang sama (Arikunto, 2017: 2).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kubutambahan yang jumlahnya 9 kelas dan yang dijadikan sampel adalah siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan. Sampel ini di ambil dengan teknik *cluster sampling* menggunakan prinsip *probabilitas*. *Cluster sampling* adalah pemilihan sampel menurut

kelompok, tempat, atau subjek yang berkumpul menjadi satu ditempat yang sama (Arikunto, 2010:185). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan yang berjumlah 32 orang, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 19 perempuan, dimana subjek yang dipilih hanya satu kelas saja dan berada pada satu tempat yang sama. Pemilihan kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan didasari dengan observasi yang telah dilakukan bahwa kelas inilah yang memiliki minat rendah dengan keterampilan *matembang*. Dalam penelitian ini terdapat dua objek yaitu objek yang menunjukkan proses (variabel bebas) dan objek yang menunjukkan hasil (variabel terikat). Objek yang berupa proses (variabel bebas) adalah pembelajaran *matembang* menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dan objek yang berupa hasil (variabel terikat) pada penelitian ini adalah keterampilan siswa *matembang pupuh durma* dan pendapat atau respon siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Mengenai prosedur penelitian, menurut Kemmis dan Mc Taggart penelitian tindakan kelas paling sedikit dilaksanakan 2 siklus, dan masing-masing siklus dibangun berdasarkan 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2010: 137). Perencanaan adalah tata cara atau prosedur yang dibuat sebelum melaksanakan penelitian, agar tujuan yang diharapkan bisa tercapai. Mengenai pelaksanaan dalam penelitian tindakan kelas memiliki ciri khas berisi skenario pembelajaran. Kemudian ada observasi, mengamati kembali pelaksanaan pembelajaran, apakah sudah sesuai proses dan hasilnya atau belum. Jika terdapat permasalahan, maka akan dicarikan solusi yang kemudian digunakan di siklus berikutnya. Yang terakhir ada refleksi, yaitu menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari, kemudian mengambil data terkait proses pembelajaran, seperti melaksanakan tes dan mengisi kuesioner.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan tiga metode dan instrument pengumpulan data, yaitu : (1) data mengenai tata cara menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dikumpulkan menggunakan teknik observasi dengan instrument lembar observasi, (2) data mengenai keterampilan siswa *matembang pupuh durma* dikumpulkan melalui tes dengan instrumen tes, dan (3) data pendapat siswa mengenai kegiatan pembelajaran *matembang pupuh durma* menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* yang dikumpulkan melalui pengisian kuisisioner dengan instrument kuisisioner.

Data yang terkumpul kemudian di analisis. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan teknik deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari lembar observasi yang menggunakan teknik observasi mengenai tata cara menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Data mengenai keterampilan *matembang* siswa yang diperoleh menggunakan tes, dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari lembar kuisisioner mengenai pendapat siswa setelah menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dalam pembelajaran *matembang pupuh durma* dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan teknik deskriptif kuantitatif.

Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya sebuah penelitian dapat dilihat dari hasil tes siswa dalam *matembang pupuh durma* menggunakan media aplikasi zello pada metode *drill* dan hasil pendapat siswa setelah menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan KKM SMA Negeri 1 Kubutambahan, siswa dinyatakan tuntas jika mendapatkan nilai minimal 76. Berdasarkan ketuntasan klasikal, siswa dinyatakan tuntas jika 75% dari jumlah siswa sudah memperoleh nilai minimal 76. Jika 60% siswa memberikan pendapat yang baik mengenai pembelajaran *matembang pupuh durma* menggunakan aplikasi zello pada metode *drill*, maka penelitian dinyatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan, yang beralamat di desa Tamblang Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng. Jumlah siswa yang mengikuti penelitian ini adalah 32 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 19 perempuan. Hasil dan pembahasan penelitian ini akan menjawab rumusan masalah, yaitu: (1) tata cara menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dalam pembelajaran *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan, (2) keterampilan siswa kelas

XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan sesudah menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dalam pembelajaran *matembang pupuh durma*, dan (3) pendapat siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan mengenai penggunaan aplikasi zello pada metode *drill* dalam pembelajaran *matembang pupuh durma*

Dalam penelitian ini menggunakan media aplikasi zello pada metode *drill* yang dilaksanakan sebanyak dua siklus. Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada hari Senin 8 Maret 2021 pukul 12.00 – 13.30 WITA dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin 29 Maret 2021 pukul 12.00 – 13.30 WITA. Dua pertemuan tersebut menghasilkan satu data berupa hasil observasi, hasil tes *matembang pupuh Durma*, dan hasil pendapat siswa menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dalam pembelajaran *matembang pupuh Durma*. Pertemuan tersebut dilaksanakan secara online menggunakan grup WhatsApp menyesuaikan dengan anjuran pemerintah untuk belajar dari rumah.

Pada pertemuan pertama siklus pertama, peneliti memulai pembelajaran dengan mengucapkan pangananjali umat, dilanjutkan dengan mengirim *link* absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Setelah melaksanakan absensi, guru menjelaskan apersepsi dan memberikan arahan mengenai pembelajaran hari ini seperti KD materi pembelajaran, tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa, materi pembelajaran serta media dan metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Materi yang akan disampaikan adalah kasusastraan yang berfokus pada *matembang pupuh durma* menggunakan metode *drill* dengan media aplikasi zello. Inti dari pertemuan ini adalah peneliti sebagai guru mengirim *power point* materi menggunakan grup *whatsapp* dan menjelaskan materi tersebut menggunakan media video pembelajaran. Siswa yang belum memahami materi yang di sampaikan, diberikan kesempatan untuk bertanya di grup *whatsapp*. Selanjutnya peneliti sebagai guru menjelaskan tata cara mengunduh dan menggunakan aplikasi zello. Setelah menginstal dan melakukan pendaftaran di aplikasi zello, guru mengarahkan siswa untuk bergabung di *channel* yang sudah dibuat oleh guru. Pada *channel* tersebut, peneliti sebagai guru memberikan contoh *pupuh durma*. Untuk mempermudah dalam penghafalan nada, guru memberikan contoh perbaris, yang kemudian diikuti oleh siswa. Begitu seterusnya hingga 1 bait *pupuh* selesai ditembangkan dan diikuti oleh siswa. Selanjutnya peneliti sebagai guru memberikan waktu kepada siswa untuk melakukan latihan di *channel* tersebut, yang didengarkan langsung oleh guru dan siswa yang lain. Dalam proses pembelajaran ini, ada beberapa siswa yang masih bingung cara menggunakan aplikasi zello karena baru pertama kali menggunakan. Pada akhir pembelajaran, peneliti menyampaikan jika latihan hari ini akan dilanjutkan pada pertemuan selanjutnya, namun jika ada siswa yang ingin berlatih di aplikasi tersebut diluar jam pelajaran disilahkan. Guru menutup pertemuan dengan *paramasantih*.

Pada pertemuan kedua siklus I yang dilaksanakan pada hari Senin, 29 Maret 2021 pukul 12.00-13.30 WITA, setelah pembukaan peneliti kembali melaksanakan latihan bersama siswa. Saat dirasa latihan sudah cukup, peneliti memberikan tes kepada siswa yaitu menembangkan 1 bait *pupuh durma* yang sudah dipelajari. Siswa menembangkan *pupuh durma* tersebut langsung pada *channel* yang telah disediakan di aplikasi Zello. Pada akhir pembelajaran, guru menyimpulkan dan mengavaluasi pembelajaran pada siklus I. guru menyampaikan kepada siswa mengenai beberapa kesalahan atau kekeliruan seperti pelafalan kata, guru dingdong dan wewiletan. Setelah itu guru memberikan kuesioner kepada siswa untuk diisi, lalu mengakhiri pembelajaran dengan *paramasantih*.

Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan, yaitu hari Senin, 5 April 2021 pada pukul 12.00 – 13.30 WITA, dan hari Senin 26 April 2021. Pada siklus II proses pembelajaran hampir sama dengan siklus I, namun pada siklus II ini ada beberapa perubahan tata cara mengajar untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada siklus sebelumnya. Pada pertemuan pertama, guru membuat video pembelajaran yang kemudian dikirim di grup *whatsapp*, dimana video tersebut lebih menekankan pada *pupuh durma* seperti *guru dindong*, *wewiletan* dan *onek-onekan*. Guru juga menyampaikan mengenai beberapa versi yang ada pada *pupuh durma*. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal yang belum diketahui seputar materi yang telah disampaikan. Guru kembali memberikan contoh *pupuh durma*, dan siswa melatih diri menembangkan *pupuh*

tersebut pada *channel* di aplikasi zello. Karena waktu yang terbatas, guru melanjutkan siklus dipertemuan kedua.

Pada pertemuan kedua, setelah membuka pembelajaran, guru memberikan tes *matembang pupuh durma* kepada siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan untuk mengetahui kemampuan siswa. Guru juga menyampaikan aspek-aspek yang dinilai dalam *matembang*. Setelah memberikan tes, guru memberikan kuesioner kepada siswa agar diisi untuk mengetahui pendapat siswa mengenai pembelajaran menggunakan aplikasi zello pada metode *drill*. Pada akhir pembelajaran, guru mengevaluasi siswa, menyimpulkan pembelajaran, dan mengucapkan *paramasantih*.

Keterampilan *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dapat diketahui melalui tes. Pada awal kegiatan sebelum melaksanakan siklus I, peneliti mendapatkan data awal berupa nilai siswa menembang *pupuh durma* dari guru bahasa Bali, sebelum menggunakan aplikasi zello pada metode *drill*. Pada data tersebut diketahui dari 32 siswa hanya 14 siswa yang nilainya tuntas, yaitu mendapatkan nilai 76 keatas. Sisanya 18 siswa masih mendapatkan nilai dibawah KKM. Berdasarkan data awal nilai yang diperoleh siswa tersebut bisa diketahui jika ketuntasan belajar siswa belum sesuai dengan standar kriteria keberhasilan sekolah.

Setelah melaksanakan siklus I diketahui rata-rata tes siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan dalam *matembang pupuh Durma* adalah 73.34 berada pada kategori lebih dari cukup. Siswa yang memperoleh nilai 85-94 yang berada pada kategori baik sekali jumlahnya 2 orang atau 6,25%. Siswa yang memperoleh nilai 75-84 berada pada kategori baik jumlahnya 13 orang atau 40,63%. Siswa yang memperoleh nilai 65-74 berada pada kategori lebih dari cukup jumlahnya 14 orang atau 43,75%. Siswa yang memperoleh nilai 55-64 berada pada kategori cukup jumlahnya 3 orang atau 9,37%. Dari 32 siswa yang tuntas hanya 15 orang dan yang belum tuntas ada 17 orang atau 53,12%. Kekurangan dari siswa tersebut terdapat pada guru dindong dan wewiletan.

Berdasarkan hasil tes *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan menggunakan aplikasi zello pada metode *drill*, bisa disimpulkan nilai yang diperoleh meningkat dari nilai sebelumnya. Meskipun sudah meningkat, akan tetapi nilai yang diperoleh belum sesuai dengan standar KKM sekolah, karena masih ada siswa yang belum tuntas. Berdasarkan hal tersebut peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

Pada siklus II, hasil tes siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan dalam pembelajaran *matembang pupuh durma* menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* memperoleh rata-rata 80,16 berada pada kategori baik. Siswa yang memperoleh nilai 85-94 berada pada kategori sangat baik jumlahnya 5 orang atau 15,62%. Siswa yang memperoleh nilai 75-84 berada kategori baik jumlahnya 27 orang atau 84,38%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa ada peningkatan nilai rata-rata dari 73,34 yang berada pada kategori lebih dari cukup menjadi 80,16 berada pada kategori baik. Hal tersebut membuktikan dari siklus II terdapat peningkatan 6,82. Pada siklus II ini semua siswa memperoleh nilai tuntas karena permasalahan yang terdapat pada siklus I sudah teratasi.

Dari data-data yang telah diperoleh terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan *matembang pupuh durma*. Rata-rata skor nilai siswa sebelum menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* adalah 71,44. Setelah dilaksanakan siklus I terdapat peningkatan skor 1,9 menjadi 73,34 dengan kategori lebih dari cukup. Dari siklus I ke siklus II memperoleh peningkatan 6,82 menjadi 80,16 dengan kategori baik. Dari siklus I ke siklus II terdapat siswa yang nilainya meningkat dan terdapat siswa yang nilainya tetap, 31 siswa (96,88%) siswa nilainya meningkat, dan 1 (3,12%) siswa nilainya tetap. Presentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan. Sebelum menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dalam pembelajaran *matembang pupuh durma*, skor ketuntasan belajar siswa adalah 43,75%. Setelah dilaksanakan siklus I presentase ketuntasan belajar siswa menjadi 46,88%. Setelah dilaksanakan siklus II presentase ketuntasan belajar siswa menjadi 100%. Berdasarkan data tersebut bisa disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi zello pada metode *drill* dapat meningkatkan keterampilan *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan.

Pendapat siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan ketika menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dalam pembelajaran *matembang pupuh durma* diketahui dari pengisian kuesioner. Pada akhir setiap siklus guru menyebarkan *link google* formulir berisi kuesioner untuk diisi oleh semua siswa. Pada siklus I hasil rata-rata pendapat siswa adalah 26,6 dengan kategori baik. Dari 32 siswa 5 siswa memberikan pendapat sangat baik, 26 siswa memberikan pendapat baik, dan 1 siswa memberikan pendapat cukup. Pada siklus II hasil rata-rata pendapat siswa adalah 28 berada pada kategori sangat baik. Dari 32 siswa 20 siswa memberikan pendapat sangat baik dan 12 siswa memberikan pendapat baik.

Aplikasi zello pada metode *drill* yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan sudah diuji menggunakan uji hipotesis dan mendapatkan hasil baik berdasarkan data yang diperoleh. Pengujian data ini menggunakan uji-t saling bebas. Hipotesis yang diuji adalah hipotesis kedua. Hipotesis yang diajukan yaitu : (1) $H_0 : \mu_1 = \mu_2$: "tidak terdapat pengaruh yang baik dan signifikan ketika menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* untuk meningkatkan keterampilan *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan". (2) $H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$ "terdapat pengaruh yang baik dan signifikan ketika menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* untuk meningkatkan keterampilan *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan". Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sampel t-test yaitu a) jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. b) jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

SIMPULAN

Pembelajaran *matembang pupuh durma* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* sudah dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah dibuat. Pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Pada siklus I, guru melaksanakan pembelajaran sesuai perencanaan yang dibuat. Hasil yang diperoleh sudah meningkat dari skor rata-rata data awal akan tetapi belum semua mencapai standar yang ditentukan oleh sekolah, sehingga dilaksanakan siklus II. Pada pelaksanaan siklus II terdapat perubahan cara pengajaran, untuk mengatasi permasalahan yang ada pada siklus sebelumnya. Adapun tata cara pembelajaran *matembang pupuh durma* menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* diawali dengan guru membuka kegiatan pembelajaran dengan salam "Om Swastyastu" pada grup *whatsapp*, lalu guru mengirim *link gogle* formulir untuk absensi siswa, kemudian guru memberikan waktu untuk siswa menyiapkan diri mengikuti pembelajaran. Setelah semua siswa siap, guru memberikan apersepsi mengenai pembelajaran *matembang pupuh durma*, menginformasikan KD, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selanjutnya guru mengirim video pembelajaran yang berisikan materi tentang *pupuh durma* dan tata cara mengunduh dan menggunakan aplikasi zello pada metode *drill*. Guru kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami. Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk bergabung di *channel* yang telah dibuat di aplikasi zello. Pada aplikasi tersebut, guru memberikan contoh *pupuh durma*, yang kemudian didengarkan dan diikuti oleh siswa. Setelah dirasa waktu latihan cukup, guru meminta siswa untuk menembangkan satu bait *pupuh durma* di aplikasi zello yang di dengar langsung oleh guru. Ketika seluruh siswa yang hadir selesai menembangkan *pupuh durma*, guru menyimpulkan pembelajaran, mengevaluasi siswa, dan memberikan kuesioner untuk mengetahui pendapat siswa mengenai proses pembelajaran yang telah berlangsung. Guru kemudian menutup pembelajaran dengan mengucapkan *paramasantih*.

Keterampilan *matembang* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan mengalami peningkatan ketika menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan rata-rata skor siswa sebelum menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dan setelah menggunakan aplikasi zello pada metode *drill*. Sebelum menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dalam pembelajaran

matembang pupuh durma, skor rata-rata siswa adalah 71,44. Setelah dilaksanakan siklus I, rata-rata siswa meningkat sebanyak 1,9 menjadi 73,34 dengan kategori lebih dari cukup. Pada siklus II skor rata-rata nilai siswa meningkat 6,82 sehingga menjadi 80,16 berada pada kategori baik. Selain skor rata-rata nilai siswa, presentase ketuntasan klasikal siswa juga meningkat. Sebelum menggunakan aplikasi zello pada metode *drill*, persentase ketuntasan belajar siswa adalah 43,75% (14 siswa yang tuntas). Setelah melaksanakan siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa menjadi 46,88% (15 siswa tuntas), dan pada siklus II persentase ketuntasan belajar siswa menjadi 100% (32 siswa tuntas).

Pendapat siswa menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* dalam pembelajaran *matembang pupuh durma* juga baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil rata-rata tanggapan siswa pada kuesioner yang telah diberikan. Pada siklus I, skor pendapat siswa adalah 26,6 berada pada kategori baik. Dari 32 siswa, 5 siswa (15, 62%) memberikan pendapat sangat baik, 26 siswa (81,25%) memberikan pendapat baik, dan 1 siswa (3,13%) memberikan tanggapan cukup. Pada siklus II mendapat skor 28 berada pada kategori sangat baik. Dari 32 siswa, 21 siswa (65,55%) memberikan pendapat sangat baik, dan 11 siswa (34,45%) memberikan pendapat baik.

Uji hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini adalah uji hipotesis independent sampel t test yang dilakukan menggunakan program SPSS 26 yang menghasilkan nilai signifikan (2-tailed) 0,000. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya “terdapat pengaruh yang baik dan signifikan ketika menggunakan aplikasi zello pada metode *drill* untuk meningkatkan keterampilan *matembang* siswa kelas XI IBB SMA Negeri 1 Kubutambahan”.

DAFTAR RUJUKAN

- Antara, I Gusti Putu. 1989. *Gita Sastra Bali*. Singaraja: Yayasan Kawi Sastra Mandala
- 2011. *Prosa Fiksi*. Singaraja: Yayasan Kawi Sastra Mandala.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- 2010. *Prosdur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gautama, Wayan Budha. 2007. *Kasusastraan Bali Cakepan Panuntun Mlajahin Kasusastraan Bali*. Surabaya: Paramitha.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Jelantik, Ida Bagus Gede. 2006. *Apresiasi Puisi Bali Tradisional*.
- Medera, I Nengah. 2007. *Kasusastraan Bali*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali
- Muyaroah, S dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*. [http: journal.unnes.ac.id](http://journal.unnes.ac.id) (diakses pada 17 Februari 2021)
- Panggabean, S.2018. “Pengaruh Metode Drill Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Pertiwi Medan” [http:jurnal.pascaumnaw.ac.id](http://jurnal.pascaumnaw.ac.id) (diakses pada 17 Februari 2021)
- Putra, RS. 2017. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android terhadap Hasil Belajar Siswa”. [http:jurnal.unnes.ac.id](http://journal.unnes.ac.id) (diakses pada 17 Februari 2021)
- Rispintari, Ni Made. 2019. “Ngawigunayang Media Audio Visual Kanggen Nincapang Kawagedan Matembang Pupuh Ginada Sisia Kelas X IBB 1 SMA Negeri 3 Singaraja” tersedia pada [http: ejournal.undiksha.ac.id](http://ejournal.undiksha.ac.id) (diakses pada 7 Juli 2021)
- Roestyah.2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Roji, Fahrur. 2018. “The Application Of Multimedia Based Zello Walkie Talkie In Improving First Grade Students’ Speaking Skill At Smk Kesehatan Medika Farma”. Tersedia pada [http: ejurnal.uj.ac.id](http://ejurnal.uj.ac.id) (diakses pada 7 November 2020)
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group

- Stiawan, I Kade Angga Kukuh. 2019. *Metode Drill kaanggen Nincapang Kawagedan Nembangan Pupuh Semarandana Sisisa Kelas I Ilmu Bahasa dan Budaya SMA Negeri 1 Kubutambahan*. (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Bahasa Bali. Undiksha Singaraja.
- Sumiati, Asra, 2008. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Triyogo, Agus. 2018. *Students Experience in Learning English Through Mobile Phone*.
<http://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id> (diakses pada 25 Januari 2021)
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta