

Pengaruh Metode STEAM Menggunakan Bahan *Loose Parts* Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini

Teti Ratnasih¹, Heri Hidayat², Robiah Adawiah³

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Jl. A.H. Nasution No.105A, Cibiru, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Email: teti.ratnasih@uinsgd.ac.id¹, herihidayat@uinsgd.ac.id²,

robiahadawiah17@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat perkembangan kreativitas anak, mengetahui proses penerapan metode STEAM dengan menggunakan bahan *loose parts*, serta pengaruh metode STEAM dengan menggunakan bahan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Al-Mizan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian *pre-eksperimental design* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Mizan dengan subjek penelitian yang diambil dari populasi kelompok B yang berjumlah 22 orang. Hasil penelitian diperoleh dari observasi pembelajaran dan capaian perkembangan kreativitas anak pada *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian uji hipotesis dengan uji *Paired Sample t- test* menggunakan SPSS 16 diperoleh t hitung -25.486 dengan Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < \text{Level of Significant} (0,05)$ yang berarti nilai probabilitas (Asymp Sig) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya metode STEAM menggunakan bahan *loose parts* berpengaruh terhadap kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Al-Mizan Babakan-Kersamanah.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Kreativitas, *Loose Parts*, STEAM

Abstract

This study aims to determine the level of creativity development of children, determine the process of applying the STEAM method using loose parts, and the effect of the STEAM method

using loose parts children in group B RA Al-Mizan. The research is experimental quantitative research design with One Group Pretest-Posttest Design model. This research was conducted at RA Al-Mizan with research subjects taken from the population of group B, amounting to 22 people. The results of the study were obtained from the observation of learning and the achievement of children's creativity development at the pretest and posttest. Based on the research results of hypothesis testing with Paired Sample t-test using SPSS 16 obtained t count -25,486 with Sig. (-2 - tailed) of 0,000 < Level of Significant (0,05) which means the probability value (Asymp. Sig) < 0,05, then H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that the STEAM method using loose parts material affects the creativity of early childhood in group B RA Al-Mizan Babakan- Kersamanah.

Keywords: Early Childhood, Creativity, Loose Parts, STEAM

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bisa dilakukan pada setiap aspek kehidupan baik di lingkungan sosial maupun lingkungan alam guna mengoptimalkan setiap potensi yang dimiliki, sebagaimana dijelaskan dalam UU No.20 Tahun 2003, pasal 1, Bab I, ayat 1 yang menyatakan: "Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana dalam melahirkan suasana serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh pribadinya, lingkungan, bangsa dan Negara."

Pendidikan anak usia dini dapat diartikan sebagai sebuah upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak usia 0-6 tahun melalui rangsangan pendidikan yang diberikan agar dapat membantu tumbuh kembangnya baik secara lahir maupun bathin agar anak siap melanjutkan pendidikannya (Zukhairina, 2013).

Pemberian rangsangan pendidikan untuk anak diharapkan selaras dengan kebutuhannya, hal ini dapat disesuaikan dengan kondisi zamannya. Saat ini kita telah memasuki abad 21, dimana istilah lain yang sering kita dengar untuk anak-anak yang lahir pada abad ini dikenal dengan istilah generasi 4.0 atau disebut juga generasi alfa.

Untuk memenuhi kebutuhan hidup anak usia dini pada abad ini, maka dibutuhkan keterampilan yang sesuai dengan zamannya. Keterampilan abad 21 ini dikenal dengan istilah 4K (Kreativitas, Kritis, Komunikasi, Kerjasama). Hal ini sejalan dengan pendapat Bloom yang menyebutkan kreativitas adalah kemampuan yang tertinggi pada aspek kognitif. Sehingga kreativitas dianggap penting untuk ditanamkan sejak dini pada anak (Wahyuningsih, et al., 2020).

Kreativitas dapat diartikan dengan definisi yang berbeda-beda tergantung pada siapa yang mengartikannya. Dalam kehidupan sehari-hari kreativitas sering dihubungkan dengan prestasi yang luar biasa dalam membuat sesuatu yang baru. Menemukan cara untuk memecahkan masalah yang belum pernah ditemukan, menemukan berbagai ide baru (Aisah & Hidayat, 2015). Menurut Santrock dalam (Sit, et al., 2016) mengatakan kreativitas merupakan sebuah keterampilan berpikir yang dimiliki untuk menghasilkan ide-ide yang luar biasa serta orisinal dalam menghadapi suatu permasalahan. Kemampuan berpikir kreatif ini meliputi kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi. Guilford dikutip Al Khalili dalam (Damayanti, Rachmatunnisa, & Rahmawati, 2020) menyebutkan bahwa: Kelancaran dan ketangkasan merupakan suatu keterampilan dalam menghasilkan pemikiran atau pertanyaan yang banyak. Fleksibilitas merupakan keterampilan dalam menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan masalah. Keaslian atau Orisinalitas adalah keterampilan dalam berpikir dengan cara yang baru. Elaborasi merupakan keterampilan untuk menambah ataupun membuat detail/rinci dari suatu karya yang dibuat.

Sedangkan menurut Gallagher yang dikutip oleh Munandar (Sit, et al., 2016) menyatakan bahwa kreativitas saling berkaitan dengan kemampuan menciptakan, mengadakan, menemukan kebaruan suatu hal dan atau untuk memperoleh sesuatu dengan keterampilan imajinatif, hal ini memiliki arti bahwa kreativitas berkaitan dengan pengalaman dalam mengekspresikan serta mengaktualisasikan kepribadian seseorang dalam bentuk yang terintegrasi dengan kepribadian individu itu sendiri ataupun dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan, diperoleh hasil bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di lapangan masih melaksanakan kegiatan terikat sehingga anak-anak tidak leluasa untuk berinteraksi dengan lingkungannya salah satu contohnya anak terikat dengan tempat duduk, dan juga bahan ajar yang masih menggunakan bahan-bahan produk pabrik yang jumlahnya masih terbatas sehingga fasilitas untuk anak sangat terbatas.

Masalah tersebut cukup berpengaruh terhadap perkembangan kompetensi anak, khususnya pada perkembangan kreativitas anak. Dikatakan demikian karena berdasarkan pengamatan pembelajaran, ditemukan anak yang seharusnya mendapatkan fasilitas yang cukup karena keterbatasan sarana sehingga anak-anak harus menunggu giliran. Hal tersebut menyebabkan terbatasnya kebebasan anak dalam bereksplorasi sehingga capaian perkembangan anak masih belum mendapatkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, hal tersebut selaras dengan yang dituturkan oleh wali kelas yang menyebutkan bahwa “sejauh ini capaian perkembangan anak secara keseluruhan dapat dikatakan berkembang, hanya saja untuk aspek kognitif pemecahan masalah belum seluruhnya mencapai perkembangan sangat baik”.

Dengan demikian peneliti mencoba melakukan kegiatan pemberian rangsangan terhadap anak melalui metode STEAM dengan pemanfaatan *Loose Parts* sebagai bahan ajar yang ada dilingkungan terutama bahan-bahan bekas kemasan dan bahan-bahan alam yang menyangkut tentang pengembangan sains, teknologi, teknik, matematika, serta seni, guna mengembangkan kemampuan kreativitas dan dalam pemahaman serta mampu memecahkan permasalahannya.

STEAM adalah suatu pendekatan yang mengintegrasikan unsur *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*. (Nugraheni, 2019) menyebutkan STEAM merupakan suatu metode pembelajaran yang memiliki keselarasan bilangan atau dalam bentuk angka (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D , 2016). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua sumber yaitu data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini berupa data yang

bersumber dari lembaga, pendidik, peserta didik, observasi pembelajaran serta perlakuan yang diberikan kepada peserta didik. Sedangkan data sekunder adalah data yang bersumber dari studi pustaka baik bersumber dari buku, jurnal, ataupun sumber lainnya yang dapat digunakan untuk menunjang data primer.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumenter. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif atau statistik sebelum menarik kesimpulan kuantitatif. Analisis data statistik ini bertujuan untuk menganalisis data kuantitatif mengenai analisis pengaruh metode STEAM menggunakan bahan *loose parts* terhadap kreativitas anak usia dini, dengan menggunakan teknik inferensial. Tahap analisis dilakukan dengan metode mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*, kemudian setelah terkumpul, data diolah dengan menggunakan program aplikasi *Statistical Package For Social Sciences (SPSS) 16 for windows*.

Sebelum melaksanakan *pretest* dan *posttest* terlebih dulu peneliti melakukan observasi guna melihat proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan serta melihat potensi kreativitas yang dimiliki anak. Kemudian peneliti berkoordinasi dengan lembaga untuk melaksanakan penelitian dengan pembelajaran metode STEAM menggunakan bahan *loose parts*.

Langkah selanjutnya, peneliti menyusun instrumen penelitian dengan mengacu pada teori Guilford tentang kemampuan berpikir kreatif yang meliputi kelancaran dan ketangkasan, fleksibilitas, keaslian atau orisinalitas, serta elaborasi. Setelah instrument penelitian siap digunakan, peneliti melakukan *pretest* pada kelas eksperimen.

Instrumen penelitian yang sudah siap digunakan, sebelum diberikan pada *pretest* untuk kelas eksperimen, terlebih dulu diuji coba validitas dan reliabilitasnya untuk melihat kebenarannya. Uji validitas instrument dilakukan dengan menggunakan program SPSS 16 dengan teknik pengujian korelasi *Bivariate Pearson* (Produk Momen Pearson). Setelah dinyatakan valid, dilanjutkan dengan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Spearman Brown*.

Uji hipotesis dilaksanakan setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan dengan hasil berdistribusi normal dan homogen, kemudian analisis dilanjutkan dengan menggunakan *paired sample t-test*.

Hasil dan Diskusi

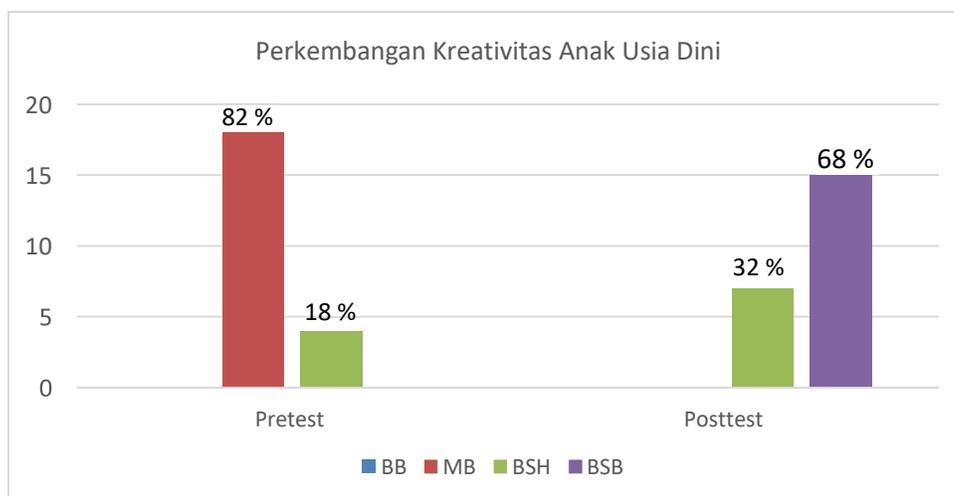
Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan jenis penelitian pre-eksperimental *One Group Pretest-Posttest Design* dimana dalam pelaksanaannya hanya menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian. Dalam pelaksanaannya, kelas eksperimen ini diberi *pretest* sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan Metode STEAM Berbahan *Loose Parts* dan

setelahnya diberikan *posttest*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan metode STEAM berbahan *loose parts* dalam perkembangan kreativitas anak usia dini. Dalam proses pengamatan pembelajaran menggunakan metode STEAM berbahan *loose parts* ada beberapa aspek yang diamati guru yang disesuaikan dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang sudah disajikan pada RPPH.

Lucas dalam (Triyatma, et al., 2017) mengemukakan fase-fase pembelajaran STEAM yang terkoordinasi dalam pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan dengan mengacu pada fase-fase pembelajaran berbasis proyek, fase-fase pembelajarannya adalah: 1) Dimulai dengan pertanyaan esensial; 2) Membuat rencana; 3) Memonitoring; 4) Menilai Hasil; 5) Mengevaluasi pengalaman. Adapun untuk bahan *loose parts* yang digunakan yaitu berasal dari bekas kemasan dan *loose parts* bahan alam. Pemilihan *loose parts* jenis ini dikarenakan lokasi RA yang berada di daerah pedesaan dan masih dekat dengan lingkungan alam sehingga lebih mudah untuk menemukannya. Selain itu, pemilihan *loose parts* bekas kemasan ini dipilih karena jenis ini sangat mudah ditemukan dilingkungan anak, dan bisa didapatkan dari bekas kemasana jajanan yang mereka beli.

Penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 4 minggu, terhitung sejak tanggal 9 Agustus 2021 s/d 1 Oktober 2021 di RA Al-Mizan Babakan, Kersamanah, Garut.

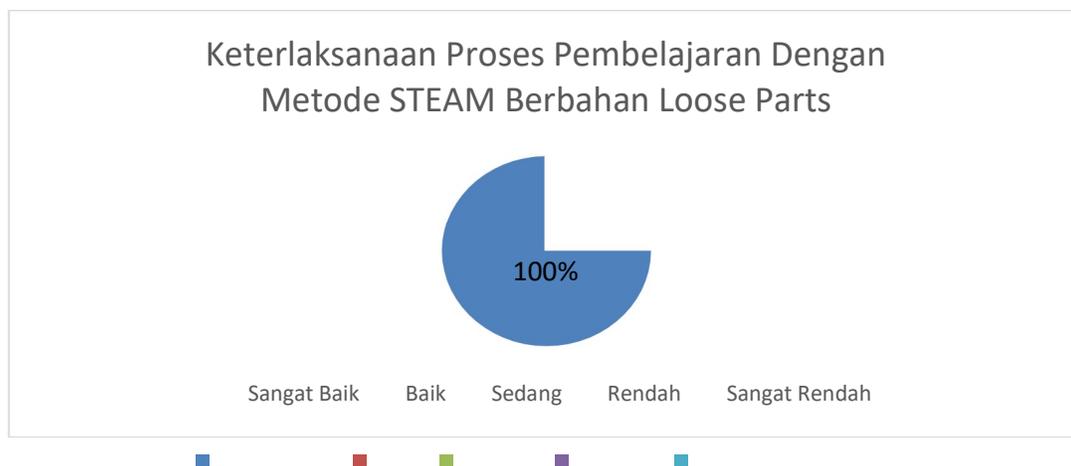
Dimana hasil perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Capaian Perkembangan Kreativitas Anak

Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa 68% anak mencapai Perkembangan Sangat Baik (BSB) serta 32% mencapai Perkembangan Sesuai Harapan (BSH) pada pelaksanaan *posttest* setelah sebelumnya hanya 18% anak yang mencapai Perkembangan Sesuai Harapan (BSH) dan 82% mencapai perkembangan Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan penilaian proses pembelajaran yang dilakukan guru terhadap peneliti dalam penggunaan metode STEAM berbahan *loose parts* pada proses pembelajaran melalui lembar *checklist* mencapai persentase sebesar 100% artinya keterlaksanaan pembelajaran terlaksana sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada diagram dibawah ini



Gambar 4.2 Diagram Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Dengan Metode STEAM Berbahan *Loose Parts*

Hasil pengujian yang telah disajikan menunjukkan bahwa metode STEAM menggunakan bahan *loose parts* untuk kegiatan pembelajaran anak usia dini memberi pengaruh yang signifikan pada kreativitas anak.

Data didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen. Setelah diperoleh data hasil analisis yang telah dilakukan dan membuktikan adanya peningkatan capaian perkembangan kreativitas anak melalui metode STEAM menggunakan bahan *loose parts*, selanjutnya dilakukan analisis uji normalitas dan uji homogenitas untuk menentukan uji hipotesis dengan menggunakan *software SPSS 16 for windows*. Uji normalitas dapat dilaksanakan melalui perhitungan uji *Kolmogorov-Smirnov Test*, uji homogenitas dilakukan dengan perhitungan uji *Levene* dan uji hipotesis dilakukan dengan perhitungan uji *Paired Sample t-test*.

Hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov Test* SPSS 16 mendapatkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen berdistribusi normal. Sehingga data capaian perkembangan kreativitas anak usia dini pada kelompok B RA Al Mizan disimpulkan berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas dan dinyatakan berdistribusi normal, kemudian peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene* dengan Sig. 0,198 yang berarti nilai signifikansi $> 0,05$, maka bisa dikatakan hasil

penelitian capaian perkembangan kreativitas anak memiliki varian yang sama (homogen) karena $0,198 > 0,05$.

Setelah melakukan analisis uji normalitas serta uji homogenitas, kemudian peneliti melaksanakan perhitungan data uji hipotesis dengan uji *Paired Sample t-test*. Dari perhitungan data uji hipotesis dengan uji *Paired Sample t-test*, menghasilkan t hitung -25,486 dengan Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < \text{nilai signifikansi } (0,05)$ yang berarti nilai probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan metode STEAM dengan bahan *loose parts* dapat berpengaruh secara signifikan pada kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Al Mizan Kersamanah, Garut. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM menggunakan bahan *loose parts* dapat menjadi alternatif pilihan dalam memilih metode pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil pengujian yang telah disajikan menunjukkan bahwa metode STEAM menggunakan bahan *loose parts* untuk kegiatan pembelajaran anak usia dini memberi pengaruh yang signifikan pada kreativitas anak.

Data didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas eksperimen. Setelah diperoleh data hasil analisis yang telah dilakukan dan membuktikan adanya peningkatan capaian perkembangan kreativitas anak melalui metode STEAM menggunakan bahan *loose parts*, selanjutnya dilakukan analisis uji normalitas dan uji homogenitas untuk menentukan uji hipotesis dengan menggunakan *software SPSS 16 for windows*. Uji normalitas dapat dilaksanakan melalui perhitungan uji *Kolmogorov-Smirnov Test*, uji homogenitas dilakukan dengan perhitungan uji *Levene* dan uji hipotesis dilakukan dengan perhitungan uji *Paired Sample t-test*.

Hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov Test* SPSS 16 mendapatkan nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen berdistribusi normal. Sehingga data capaian perkembangan kreativitas anak usia dini pada kelompok B RA Al Mizan disimpulkan berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas dan dinyatakan berdistribusi normal,

kemudian peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji *Levene* dengan Sig. 0,198 yang berarti nilai signifikansi $> 0,05$, maka bisa dikatakan hasil penelitian capaian perkembangan kreativitas anak memiliki varian yang sama (homogen) karena $0,198 > 0,05$.

Setelah melakukan analisis uji normalitas serta uji homogenitas, kemudian peneliti melaksanakan perhitungan data uji hipotesis dengan uji *Paired Sample t-test*. Dari perhitungan data uji hipotesis dengan uji *Paired Sample t-test*, menghasilkan t hitung -25,486 dengan Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < \text{nilai signifikansi } (0,05)$ yang berarti nilai probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$, yang artinya

H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan metode STEAM dengan bahan *loose parts* dapat berpengaruh secara signifikan pada kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Al Mizan Kersamanah, Garut. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM menggunakan bahan *loose parts* dapat menjadi alternatif pilihan dalam memilih metode pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penutup

Tingkat kreativitas anak usia dini pada kelompok B RA Al Mizan dapat dikatakan berkembang dengan baik, karena berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan menunjukkan peningkatan yang signifikan antara hasil capaian kreativitas peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan metode STEAM menggunakan bahan *loose parts*. Hal ini dapat dilihat dari hasil pencapaian perkembangan anak melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Dimana dari keseluruhan peserta didik sebanyak 22 orang, ada 4 anak atau sekitar 18 % yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 18 anak atau 82 % yang Mulai Berkembang (MB) pada pelaksanaan *pretest*. Sedangkan pada *posttest* diperoleh 7 anak atau sekitar 32% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 15 anak atau sekitar 68 % yang Berkembang Sangat Baik (BSB). Dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired*

Sample t-test dengan SPSS 16 diperoleh t hitung -25.486 dengan Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < \text{Level of Significant (0,05)}$ yang berarti nilai probabilitas (Asymp. Sig) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan metode STEAM dengan bahan *loose parts* dapat berpengaruh secara signifikan pada kreativitas anak usia dini di kelompok B RA Al-Mizan Babakan-Kersamanah, Garut.

Bagi peneliti berikutnya yang hendak meneruskan ataupun menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi maka alangkah lebih baik untuk menelaah kembali dengan cakupan yang lebih luas serta diharapkan dapat mengkaji dengan aspek lain yang lebih mumpuni terkait metode STEAM dan bahan *loose parts* sehingga dapat lebih meningkatkan kreativitas anak.

Daftar Pustaka

- Aisah, S., & Hidayat, H. (2015). *Aktivitas Mengajar Anak TK/RA dan PAUD*. Bandung: CV Arfino Raya.
- Damayanti, A., Rachmatunnisa, S., & Rahmawati, L. (2020, September). Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media Loose Parts. *Jurnal Buah Hati*, VII, 74-90.
- Nugraheni, A. D. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts Pada PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019* (pp. 512-518). Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Prameswari, T. W., & Lestarinigrum, A. (2020). STEAM Based Learning Strategies by Playing Loose Parts for the Achievement of 4C Skills in Children 4-5 Years. *Epektor*, 7(1), 24-34.
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, . . . Lubis, H. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Medan: Perdana

Publishing.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Triyatma, Rahmawati, Y., Ridwan, A., Budiningsih, A., Suryani, E., Nurlitiani, A., & Fatimah, C. (2017). Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) Project Dala Pembelajaran Kimia. *Universitas Negeri Jakarta*.

UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (n.d.).

Wahyuningsih, S., Pudyaningtyas, A. R., Hafidah, R., Syamsudin, M. M., Rasmani, U. E., & Nurjanah, N. E. (2020). Efek Metode STEAM pada Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.

Zukhairina. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Telanaipura: Kencana Perdana Group.