

PENGGUNAAN PERMAINAN “ULAR TANGGA ANAK SEHAT” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN CUCI TANGAN PAKAI SABUN SISWA SD NEGERI DI KUTOARJO PURWOREJO

Nur Hidayati*, Sigid Sudaryanto**, Siti Hani Istiqomah**

*JKL Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, Jl.Tatabumi 3, Banyuraden, Gamping, Sleman, DIY 55293
email: hidayatinur27@yahoo.co.id

**JKL Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Abstract

Washing hand practice by soap (WHS) is needed to be implemented since early age as a preventive effort to the spreading of environment based diseases. One of the main target groups of WHS practice is elementary school students. Elucidation will reach its maximum results when the learning methos and media used are appropriate with the target. For elementary school students, using games is one of the most appropriate methods and useful for facilitating them in receiving the health messages. “Healthy Kid Snake and Ladder” is one of the games that can be applied. To fulfill the objective of the study. i.e. to know the influence of using the game as learning media for up-levelling the knowledge of WHS among elementary school students in Kutoarjo, Purworejo, a quasi experiment employing pre-test post-test with control group design was conducted. The study was held at State Elementary School of Suren as the treatment group, and State Elementary School of Blimbing as the control group. The respondents for each school were 30 students of 4th and 5th grades which were randomly selected. The study data which were analyzed by Mann Whitney test at significancy level (α) 0,05; showed result that the WHS knowledge in the treatment group were increase significantly compared with those in the control group (p value < 0,001). Therefore, it can be concluded that the game affecting the knowledge of the students on washing hand with soap.

Keywords : washing hand with soap, elucidation method for children
healthy kid snake and ladder game

Intisari

Praktik mencuci tangan dengan sabun (CTPS) perlu diterapkan sejak usia dini sebagai upaya mencegah penularan penyakit berbasis lingkungan. Salah satu kelompok sasaran utama praktik CTPS adalah anak sekolah dasar. Hasil penyuluhan akan mencapai hasil yang maksimal jika metoda dan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan sasaran. Untuk siswa SD, salah satu metoda yang tepat adalah dengan permainan yang akan mempermudah mereka untuk menerima pesan-pesan kesehatan yang disampaikan, dan ular tangga adalah satu permainan yang dapat dimanfaatkan. Untuk mengetahui tujuan penelitian, yaitu pengaruh penggunaan permainan “Ular Tangga Anak Sehat” sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan pengetahuan tentang CTPS bagi siswa SDN di Kutoarjo, Purworejo, dilakukan penelitian eksperimen semu dengan desain pre-test post-test with control group. Lokasi penelitian adalah SD Negeri Suren sebagai kelompok perlakuan dan SD Negeri Blimbing sebagai kelompok kontrol. Responden penelitian untuk masing-masing SD adalah 30 siswa kelas IV dan V yang dipilih secara random. Data hasil penelitian yang dianalisis dengan uji Mann-Whitney pada taraf signifikansi (α) 0,05; menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan yang terjadi pada kelompok perlakuan, secara bermakna lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol (p < 0,001), sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ini berpengaruh bagi peningkatan pengetahuan CTPS siswa.

Kata Kunci : cuci tangan pakai sabun, metoda penyuluhan untuk anak,
permainan ular tangga anak sehat

PENDAHULUAN

Menurut Kepmenkes RI No 852 tahun 2008, Sanitasi Total Berbasis Ma-

syarakat atau yang lebih dikenal dengan istilah STBM merupakan pendekatan untuk merubah perilaku *higiene* dan sanitasi melalui pemberdayaan masyarakat

dengan metode pemicuan¹⁾. Di antara lima pilar yang ada di STBM, gerakan CTPS (cuci tangan pakai sabun) merupakan salah satu yang juga perlu diperhatikan dan dilakukan tindakan yang dapat dimulai melalui pendidikan tahap awal yaitu di sekolah dasar.

WHO menyatakan perilaku mencuci tangan dengan memakai sabun juga dapat menurunkan angka kejadian penyakit diare sebanyak 45 %²⁾. Salah satu kelompok sasaran utama praktik CTPS adalah anak sekolah, karena anak sekolah termasuk kelompok sekunder yang tidak kalah pentingnya dalam keberhasilan penyampaian pesan CTPS³⁾.

Persyaratan penyediaan tempat cuci tangan yang memenuhi syarat, tercantum dalam Kepmenkes RI No. 1429 tahun 2006 tentang Pedoman Penyelenggaraan Kesehatan Lingkungan Sekolah, yaitu minimal tersedia tempat cuci tangan dengan air bersih yang mengalir di depan ruang kelas, minimal satu tempat cuci tangan untuk dua kelas⁴⁾.

Penyuluhan, pada dasarnya merupakan proses komunikasi dan proses perubahan perilaku melalui pendidikan, sehingga kegiatan penyuluhan dapat mencapai hasil yang maksimal ketika penggunaan metode dan media pembelajaran disesuaikan dengan sasaran.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah belajar. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu media auditif, media visual dan media audiovisual⁵⁾.

Salah satu contoh media penyuluhan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar adalah melalui permainan, yang memungkinkan konsep ataupun peran dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, menjadi dapat diterapkan. Keterampilan yang dipelajari melalui permainan, jauh lebih mudah untuk diterapkan ke kehidupan nyata sehari-hari daripada keterampilan-keterampilan yang diperoleh melalui penyampaian pelajaran secara biasa.

Hal ini disebabkan karena permainan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar mempraktikkan tingkah laku yang nyata dan tidak hanya mendiskusikannya saja. Tidak sulitnya mengaitkan permainan ke situasi setempat, membuat pengalihan dari apa yang telah dipraktikkan di situ ke kehidupan nyata menjadi lebih gampang⁶⁾

Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah ular tangga. Permainan ini berfungsi untuk mempermudah di dalam penerimaan pesan kesehatan bagi anak-anak karena mengambil konsep permainan yang biasa dan sering anak-anak lakukan di luar sekolah. Permainan dengan simulasi bentuk ular dan tangga akan membuat mereka mengetahui hal-hal apa saja yang sebaiknya mereka lakukan dan hal-hal apa saja yang sebaiknya mereka tinggalkan karena akan berdampak tidak baik bagi kehidupan mereka sehari-hari.

Pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Adapun pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subyek penelitian atau responden⁷⁾.

Pengetahuan seseorang terhadap obyek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda. Secara garis besar, tingkatan pengetahuan dibagi menjadi enam, yaitu tahu (*know*), paham (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan evaluasi (*evaluation*)⁷⁾.

METODA

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pre-test post-test with control group design*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22-24 Mei 2014, berlokasi di 2 SD, yakni SD Negeri Suren sebagai kelompok perlakuan dan

SD Negeri Blimbing sebagai kelompok kontrol. Penentuan penetapan ke dua SD yang berada di Kutoarjo Kabupaten Purworejo tersebut dilakukan secara *non randomized* (tidak dilakukan randomisasi).

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV dan V tahun ajaran 2013/2014 di kedua SD tersebut, dengan besar populasi di masing-masing SD adalah 60 siswa. Sampel yang digunakan sebagai responden adalah 30 siswa SD Negeri Suren dan 30 siswa SD Negeri Blimbing yang dipilih dengan teknik *systematic random sampling*, yaitu dengan cara membagi jumlah atau anggota populasi dengan perkiraan jumlah sampel yang diinginkan, di mana hasilnya adalah interval sampel⁸⁾.

Variabel bebas yang diteliti adalah penggunaan permainan “Ular Tangga Anak Sehat” sebagai media pembelajaran, sementara variabel terikat yang diamati adalah pengetahuan siswa tentang cuci tangan pakai sabun.

Langkah-langkah penelitian meliputi tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan terdiri dari: 1) mengurus izin untuk survei pendahuluan, 2) membuat instrumen penelitian berupa lembar soal tes, 3) melakukan survei pendahuluan yaitu dengan cara membagikan lembar soal tes kepada siswa SD Negeri Suren secara acak, 4) meminta data-data yang dibutuhkan dari pihak sekolah, dan 5) menganalisis data hasil survei pendahuluan. Tahap persiapan yang dilakukan selanjutnya adalah: 1) menentukan jadwal penelitian, 2) menyiapkan kebutuhan alat dan bahan, dan 3) menetapkan sampel siswa yang akan dijadikan responden penelitian.

Adapun di tahap pelaksanaan, yang dilakukan adalah: 1) membagikan soal *pre test* kepada siswa SD Negeri Suren dan SD Negeri Blimbing yang terpilih sebagai responden, 2) melakukan penyampaian materi tentang CTPS melalui permainan “Ular Tangga Anak Sehat”, di mana responden dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk memainkan ular tangga tersebut, dan 3) membagikan soal *post test* kepada

siswa responden yang sama di ke dua SD Negeri di atas.

Data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan penyuluhan, dianalisis secara deskriptif dan analitik. Secara deskriptif, data yang diperoleh dimasukkan ke dalam tabel dan dihitung peningkatan pengetahuannya; adapun secara analitik, dilakukan uji statistik non parametrik menggunakan uji *Mann Whitney* dengan perangkat lunak *SPSS 16 for Windows* pada taraf signifikansi (α) 0,05, untuk mengidentifikasi signifikansi hasil tes yang diberikan kepada responden.

HASIL

Tabel 1.
Karakteristik responden
berdasarkan jenis kelamin

Jenis kelamin	SD N Suren		SD N Blimbing		p
	Σ	%	Σ	%	
Laki-laki	14	46,67	16	53,33	0,309
Perempuan	16	53,33	14	46,67	
Jumlah	30	100	30	100	

Tabel 2.
Karakteristik responden
berdasarkan umur

Umur	SD N Suren		SD N Blimbing		p
	Σ	%	Σ	%	
9 tahun	1	3,33	1	3,33	0,512
10 tahun	11	36,67	9	30	
11 tahun	15	50	17	56,67	
12 tahun	3	10	1	3,33	
13 tahun	0	0	2	6,67	
Jumlah	30	100	30	100	

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa berdasarkan jenis kelaminnya, proporsi siswa laki-laki maupun perempuan yang dijadikan subyek penelitian di kelompok perlakuan dan kelompok tidak berbeda secara nyata. Hal ini berarti variabel jenis kelamin tersebut tidak akan mengganggu hubungan dari variabel-variabel yang diteliti.

Selanjutnya, Tabel 2 juga memperlihatkan bahwa berdasarkan umur, dapat

diketahui bahwa tidak ada perbedaan proporsi yang bermakna antara siswa responden dari SD Negeri Suren sebagai kelompok perlakuan dengan siswa SD Negeri Blimbing sebagai kelompok kontrol, sehingga variabel umur pada penelitian dipercaya tidak akan menjadi variabel *confounding*.

Tabel 3.
Karakteristik responden berdasarkan kelas

Kelas	SD N Suren		SD N Blimbing		p
	Σ	%	Σ	%	
IV	14	46,67	15	50,00	0,800
V	16	53,33	15	50,00	
Jumlah	30	100	30	100	

Hal yang sama terlihat pula pada karakteristik subyek penelitian berdasarkan kelas. Pada Tabel 3 terlihat bahwa berdasarkan dari kelas berapa responden penelitian berasal, pada kelompok perlakuan dan kontrol proporsinya hampir sama. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa kedua kelompok tersebut memang tidak berbeda secara signifikan, sehingga dalam penelitian ini, variabel kelas bukan merupakan variabel pengganggu.

Tabel 4.
Selisih peningkatan skor pengetahuan responden tentang CTPS

	SD N Suren (n = 30)	SD N Blimbing (n = 30)	p
Jumlah	93	15	< 0,001
Rata-rata	3,1	0,5	

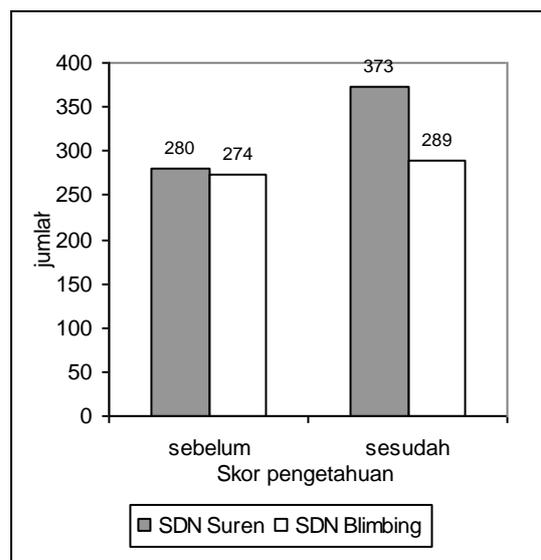
Tabel 4 memperlihatkan bahwa di SD Negeri Suren, dari 30 orang siswa responden, jumlah peningkatan skor pengetahuan tentang CTPS yang terjadi antara sebelum dan sesudah diberikan permainan “Ular Tangga Anak Sehat” adalah 93, sehingga reratanya per siswa adalah sebesar 3,1. Sementara itu, di SD N Blimbing yang tidak diberikan metoda permainan tersebut, selisih peningkatan skor pengetahuan CTPS antara pengukuran *pre-test* dan *post-test* dari

30 siswa subyek penelitian hanya sebesar 15 dengan rata-rata peningkatan untuk setiap responden adalah 0,5.

Besarnya perbedaan peningkatan skor pengetahuan di antara dua kelompok penelitian tersebut secara deskriptif lebih jelas terlihat pada Grafik 1.

Untuk menguji apakah perbedaan peningkatan pengetahuan tersebut memang bermakna secara statistik, hasil uji dengan *Mann Whitney* mengkonfirmasi hal tersebut dengan menghasilkan nilai p lebih kecil dari 0,001, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan permainan “Ular Tangga Anak Sehat” sebagai media pembelajaran memang berpengaruh bagi peningkatan pengetahuan siswa SD tentang mencuci tangan dengan memakai sabun.

Grafik 1.
Peningkatan skor pengetahuan responden tentang CTPS antara sebelum dan sesudah perlakuan



PEMBAHASAN

Jika dilihat dari kelompok umurnya, sebagian besar anak-anak yang menjadi responden dalam penelitian ini berumur 11 tahun, baik yang ada di kelompok perlakuan maupun di kelompok kontrol. Umur mempunyai pengaruh terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang, karena semakin bertambah umur maka akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikir yang dimiliki.

Pada penelitian ini, perbedaan umur siswa yang dijadikan sebagai responden tidak terpaut jauh, sehingga masing-masing responden memiliki daya tangkap dan pola pikir yang hampir sama.

Pada umur antara 7 - 11 tahun, menurut pola perkembangan kognitif dari Piaget, kemampuan berfikir logis akan mulai muncul sehingga mereka dapat berfikir secara sistematis untuk mencapai pemecahan masalah yang sedang dihadapi.

Pemecahan masalah di sini, dapat digambarkan melalui pemberian soal *pre test* dan *post test* serta dari kotak-kotak yang berisi pertanyaan yang ada dalam permainan ular tangga. Pada tahap usia ini pula anak-anak juga cenderung lebih menyukai soal-soal yang sudah tersedia pilihan jawabannya seperti soal berbentuk pilihan ganda yang digunakan pada *pre test* dan *post test*⁹⁾.

Dilihat dari hasil tersebut, responden yang mendapatkan perlakuan melalui permainan "Ular Tangga Anak Sehat" tingkat pengetahuannya semakin bertambah, di mana hal ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan seseorang dapat diperoleh melalui mata dan telinga⁷⁾.

Melalui permainan ular tangga ini, anak-anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung, yang akan merangsang mereka dalam belajar untuk memecahkan masalah sederhana tanpa mereka sadari, seperti pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam permainan tersebut¹⁰⁾.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian, antusiasme siswa saat melakukan permainan "Ular Tangga Anak Sehat" sangat tinggi dan membuat siswa terlihat begitu tertarik dan bersemangat melakukannya. Para siswa terlihat menjelaskan pertanyaan dengan sungguh-sungguh apabila mereka berhenti di petak yang terdapat pertanyaan, sementara peserta lain yang belum mendapatkan giliran akan memperhatikan jawaban yang diutarakan peserta yang menjawab, supaya mereka tidak turun ketika sampai di kotak ular dan bisa naik ketika sampai di kotak tangga, sesuai peraturan permainan

yang disepakati pada awal sebelum permainan dimulai.

Kegiatan terakhir yang dilakukan dalam metoda permainan ini adalah melakukan evaluasi dengan cara membahas kembali pertanyaan-pertanyaan apa saja yang ada di kotak ular tangga dan jawaban benar seperti apa yang sesuai dan dikehendaki dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Hal tersebut kemudian ditambah dengan menyanyikan lagu "Tujuh Langkah Cuci Tangan Pakai Sabun" yang liriknya peneliti ciptakan dengan menggunakan nada-nada lagu "Happy Birthday", yang diikuti oleh responden dengan antusias.

Dari kegiatan tersebut dapat dilihat bahwa antusiasme dari anak-anak yang menjadi responden masih tergolong tinggi meskipun sebenarnya mereka sudah lelah setelah bermain ular tangga karena permainan ini secara tidak langsung menuntut seluruh responden untuk bermain secara aktif.

Hasil penelitian sebelumnya yaitu tentang pengembangan media pembelajaran Fisika, khususnya mengenai materi "Gaya", menggunakan permainan yang sama ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII, juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kriteria sangat baik, karena motivasi mereka menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 87,78 %. Hasil tersebut juga diperkuat dengan analisis menggunakan uji *t-test terikat* terhadap data masing-masing kelompok uji coba untuk mengetahui signifikansi dari peningkatan motivasi belajar tersebut¹¹⁾.

Hasil penelitian ini sesuai pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugrahani¹²⁾ yang menyimpulkan bahwa secara psikologis, permainan ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosialnya.

Hal itu berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang mengedepankan permainan individu, di mana anak-anak akan berkonsentrasi untuk sepenuhnya berinteraksi dengan media-media elektronik yang digunakan seperti komputer, *video game* atau *play station*. Penggunaan metoda yang menarik dan

menyenangkan terbukti dapat membuat anak-anak usia sekolah lebih mudah untuk memahami pelajaran, termasuk tentang pendidikan kesehatan seperti mencuci tangan memakai sabun dalam penelitian ini.

Hal-hal di atas menunjukkan bahwa penggunaan permainan “Ular Tangga Anak Sehat” dapat digunakan sebagai sebuah bentuk media visual yang dapat dijadikan menjadi media pembelajaran bagi beberapa kelompok umur siswa, tergantung akan kebutuhan yang mendasarinya. Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam penyampaian informasi kepada siswa yang menjadi kelompok sasaran karena metoda yang digunakan menggunakan konsep-konsep permainan.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan permainan “Ular Tangga Anak Sehat” pada siswa SD Negeri di Kutoarjo berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan mereka tentang mencuci tangan memakai sabun atau CTPS.

Peningkatan pengetahuan siswa SD Negeri Suren yang diberikan pendidikan kesehatan dengan metoda permainan tersebut berbeda secara bermakna dengan peningkatan pengetahuan yang terjadi pada siswa SD Negeri Blimbing sebagai kelompok pembanding yang tidak mendapatkan metoda tersebut ($p \text{ value} < 0,001$).

SARAN

Kegiatan pemberian informasi tentang kesehatan dapat menggunakan salah satu dari berbagai media seperti permainan “Ular Tangga Anak Sehat”, agar menarik minat siswa karena permainan tersebut biasa dilakukan di luar sekolah dan dilakukan secara rutin, serta bukan hanya ditujukan pada siswa-siswa kelas IV dan V saja.

Pihak Sekolah Dasar disarankan untuk memperbaiki tempat mencuci tangan yang rusak agar dapat berfungsi kembali dengan baik, serta menyediakan sabun

pada tempat tersebut agar siswa bukan hanya menerima informasi tentang CT-PS saja namun juga dapat mempraktikkannya secara langsung. Sementara itu, bagi para siswa juga dianjurkan untuk melakukan kegiatan mencuci tangan dengan memakai sabun setiap setelah beraktivitas, terutama di waktu-waktu yang penting.

Bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa, disarankan untuk meneliti pengaruh permainan “Ular Tangga Anak Sehat” ini pada siswa selain kelas IV dan kelas V, serta secara teknis memperbaiki format permainan tersebut, seperti menambah jumlah kotak ular tangga menjadi lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kementerian Kesehatan R. I., 2008, *Kepmenkes RI Nomor 852/Menkes/SK/IX/2008 tentang Strategi Nasional Sanitasi Total Berbasis Masyarakat*, Kemenkes R. I., Jakarta.
2. Kementerian Kesehatan R. I., 2013. *Kurikulum dan Modul Pelatihan ST-BM bagi Dosen Jurusan Kesehatan Lingkungan Politeknik Kesehatan di Indonesia*, Direktorat Jenderal Pengendalian Penyakit dan Penyehatan Lingkungan, Jakarta.
3. Kementerian Kesehatan R. I., 2010. *Buku Panduan Hari Cuci Tangan Pakai Sabun Sedunia ke 3 Tahun 2010*, Direktorat Penyehatan Lingkungan Subdit Penyehatan Air, Jakarta.
4. Kementerian Kesehatan R. I., 2006. *Kepmenkes RI Nomor 1429/Menkes/SK/XII/2006 tentang Pedoman Penyelenggaraan Kesehatan Lingkungan Sekolah*, Kemenkes R. I., Jakarta.
5. Sanjaya, W., 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Kencana, Jakarta.
6. Sadiman, A. S., 2007. *Media Pendidikan*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
7. Notoatmodjo, S., 2010. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*, Rineka Cipta, Jakarta.
8. Notoatmodjo, S., 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*, Rineka Cipta, Jakarta.

9. Sumantri, M. dan Syaodih, N., 2009. *Perkembangan Peserta Didik*, Universitas Terbuka, Jakarta.
10. Anjani, P. C., 2012. *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*, (Online), (<http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html>), diakses 9 Desember 2013).
11. Nugroho, dkk., 2013. Pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan permainan ular tangga ditinjau dari motivasi belajar siswa kelas VIII materi Gaya, *Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret*, 1 (1) 11.
12. Nugrahani, R., 2007. Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar, *Jurnal Ilmiah Jurusan Seni Rupa*, 36 (1), FBS Universitas Negeri Semarang.