



UNSTACK CULTURE : MEDIA PEMBELAJARAN BAGI ANAK JALANAN BERBASIS UNO STACKO DALAM MELESTARIKAN KEBUDAYAAN DI KOTA MAKASSAR

Irvandi¹, Rifal Irfandi Syam²

Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Makassar¹

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar²

irvandsykr98@gmail.com

ABSTRAK

Masuknya nilai-nilai budaya barat yang disertai berkembangnya arus globalisasi merupakan ancaman bagi budaya asli yang mencitrakan lokalitas khas daerah-daerah di negeri ini. Oleh karena itu, nilai-nilai budaya lokal merupakan hal penting yang harus diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Pengenalan kebudayaan Indonesia kepada anak jalanan sangat perlu apalagi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, karena selain mereka paham dan mengetahui budaya negaranya sendiri, juga agar tidak terjadi klaim-klaim terhadap budaya Indonesia seperti yang dilakukan oleh negara tetangga terhadap budaya asli Indonesia. Maka dari itu peneliti membuat sebuah inovasi suatu media pembelajaran permainan *Uno Stacko*, untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia terutama yang ada di Makassar, yaitu Media Pembelajaran Bagi Anak jalanan Berbasis *Uno Stacko* dalam Melestarikan Kebudayaan di Kota Makassar. Jenis penelitian karya tulis jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut H.B. Sutopo, Penelitian deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara mengumpulkan data berupa kata-kata, kalimat atau gambar yang memiliki arti lebih daripada sekedar angka atau frekuensi (Sutopo, 2002:35). Media pembelajaran ini dapat dimainkan 2-10 orang dan bisa dimainkan dengan membuat tim. media pembelajaran untuk anak jalanan sangat mudah dipahami dan memiliki aturan-aturan yang perlu diketahui oleh pemain sebelum memainkan permainan belajar ini. Supaya permainan media pembelajaran ini dapat berjalan secara baik, ada beberapa unsur yang menjadi syarat dalam bermain, diantaranya adalah *Uno Stacko*, buku Panduan, pemain, dan fasilitator dalam media pembelajaran ini pemain harus mengetahui tata cara bermain *Unstack Culture*.

Kata Kunci: Budaya, Media Pembelajaran, Anak Jalanan, *Unstack Culture*

ABSTRACT

The entry of western cultural values accompanied by the development of globalization currents is a threat to indigenous cultures that image the typical locality of the regions in this country. Therefore, local cultural values are important things that must be passed on to children as the nation's next generation. The introduction of Indonesian culture to street children is very necessary especially by using interesting learning media, because besides they understand and know the culture of their own country, also so that there are no claims to Indonesian culture like those of neighboring countries against indigenous Indonesian culture. Therefore, the researcher made an innovation of a learning media for the Uno Stacko game, to introduce and preserve Indonesian culture, especially those in Makassar, namely Learning Media for street children based on Uno Stacko in Preserving Culture in Makassar City. This type of written research is a qualitative descriptive research. According to H.B. Sutopo, qualitative descriptive research is carried out by collecting data in the form of words, sentences or images which have more meaning than just numbers or frequencies (Sutopo, 2002: 35). This learning media can be played by 2-10 people and can be played by making teams. Learning media for street children are very easy to understand and have rules that players need to know before playing this learning game. In order

for this learning media game to run well, there are several elements that are prerequisites for playing, including Uno Stacko, manuals, players, and facilitators in this learning media, players must know the procedures for playing Unstack Culture.

Keywords: *Culture, Learning Media, Street Children, Unstack Culture.*

PENDAHULUAN

Budaya sebagai tradisi atau adat istiadat pada umumnya memiliki ciri khas yang berbeda-beda antara masyarakat satu dengan masyarakat lainnya. Indonesia terkenal dengan banyaknya suku, bahasa dan budaya yang menjadi ciri khas dari Indonesia dan sebagai identitas negara. Salah satu daerah di Indonesia yang memiliki keragaman budaya yang lumayan banyak yaitu provinsi Sulawesi Selatan, kota Makassar. Sulawesi Selatan memiliki budaya yang yang harus dilestarikan oleh para generasi bangsa karena seiring berjalannya waktu beberapa kebudayaan mulai menghilang ditelan zaman seperti Sinrili', Angngaru, dan komunitas Bissu (makassar terkini.id: 2018).

Pelestarian dan pengenalan nilai-nilai budaya perlu ditanamkan pada masyarakat sejak kecil sehingga nilai-nilai budaya lokal tidak luntur oleh perkembangan zaman. Menurut Alma (Musin, 2018) mengemukakan bahwa bagi Indonesia, masuknya nilai-nilai budaya barat yang

menumpang arus globalisasi merupakan ancaman bagi budaya asli yang mencitrakan lokalitas khas daerah-daerah di negeri ini. Oleh karena itu, nilai-nilai budaya lokal merupakan hal penting yang harus diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Sudah sepantasnya kita jaga dan kita lestarikan dengan baik dan seharusnya kita mulai bangga akan budaya kita sendiri, dan melestarikannya dengan sebaik dan sebisa mungkin.

Ilmu pengetahuan tentang budaya hendaknya diberikan sejak kecil, karena pada usia ini otak berkembang sangat cepat. Pengenalan dan pemahaman tentang budaya daerah sangatlah penting bagi para pemuda Indonesia sebagai generasi penerus bangsa, terutama pengenalan sejak kecil kepada anak-anak Indonesia, karena mereka adalah generasi penerus bangsa. Pengenalan terhadap budaya daerah kepada anak-anak sangatlah penting seperti pengenalan lagu-lagu daerah Indonesia, tari-tarian Indonesia, adat

istiadat dan lain-lain. Anak-anak merupakan suatu tahap kehidupan yang sangat penting dalam hal fisik, intelektual, emosional, dan pembangunan sosial. Pertumbuhan mental dan kemampuan fisik, kemajuan pada tingkat yang sangat mengherankan dan proporsi yang sangat baik, ini adalah saat ketika anak-anak sangat membutuhkan perawatan pribadi berkualitas dan pengenalan pembelajaran, terutama pada pengenalan pembelajaran budaya Indonesia.

Persoalan-persoalan anak jalanan di Sulawesi Selatan, khususnya kota Makassar menjadi sebuah masalah. Masih banyak anak jalanan tidak tertangani, saat ini, Dinas Sosial Sulawesi Selatan mencatat sebanyak 158 anak jalanan yang belum tertangani, sedangkan anak yang masuk dalam data binaan sebanyak 532 (Tribun-Timur.com, Makassar. 2019). Maka dari itu masih banyak anak jalanan tidak mendapatkan didikan terutama dalam hal memperkenalkan kebudayaan. Upaya pengenalan budaya bisa dilakukan dengan cara memperkenalkan budaya lokal daerahnya sebagai upaya pengenalan budaya Indonesia yang sangatlah beragam. Pengenalan terhadap anak jalanan bisa dilakukan

dengan memberikan pelajaran atau media pembelajaran yang memuat budaya asli daerah.

Menurut Astri (2014) mengemukakan bahwa menjadi anak jalanan bukan pilihan hidup yang diinginkan oleh setiap orang dan bukan pula pilihan yang menyenangkan, terutama terkait dengan keamanannya. Anak jalanan sering dianggap sebagai masalah bagi banyak pihak, yang disebut sebagai “sampah masyarakat”. Telah banyak peraturan dibuat untuk mengatasi fenomena ini, namun belum ada yang membuahkan hasil dan sebagian besar anak jalanan hidup dalam dunia kriminal. Memperjelas makna pesan yang disampaikan untuk pengenalan dan pelestarian budaya lokal terhadap anak jalanan maka diperlukan alat atau perantara yang dapat membantu proses pelestarian kebudayaan.

Menurut Tata Sudrajat (Astri,2014) membagi anak jalanan dalam tiga kelompok berdasarkan hubungan dengan orang tuanya, yaitu: *pertama*, anak yang putus hubungan dengan orang tuanya, tidak sekolah, dan tinggal di jalanan; *Kedua*, anak yang berhubungan tidak teratur dengan orang tuanya, tidak sekolah, kembali ke orangtuanya seminggu sekali, dua kali seminggu, dua bulan atau tiga bulan

sekali, biasa disebut anak yang bekerja di jalanan; *Ketiga*, anak yang masih sekolah atau sudah putus sekolah, kelompok ini masuk kategori anak yang rentan menjadi anak jalanan.

Masa anak-anak merupakan masa transisi ketika mereka senang bermain dari belajar. Pada masa tersebut anak-anak perlu diperkenalkan mengenai kebudayaan, lewat permainan yang sederhana. Media permainan ini pula kita dapat menanamkan nilai-nilai edukasi yang dapat membangun karakter bagi anak jalanan bahwa betapa penting pelestarian dan pengenalan kebudayaan terhadap generasi penerus. Maka dari

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menurut H. B. Sutopo, penelitian deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan data berupa kata-kata, kalimat atau gambar yang memiliki arti lebih daripada sekedar angka atau frekuensi (Sutopo, 2002:35).

Data yang digunakan peneliti adalah data sekunder yaitu Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah melalui buku,

itu peneliti membuat sebuah inovasi suatu media pembelajaran permainan Uno Stacko, untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia terutama yang ada di Sulawesi Selatan, peneliti menggagas sebuah konsep yang berjudul "*Unstack Culture: Media Pembelajaran Bagi Anak Jalanan Berbasis Uno Stacko dalam Melestarikan Kebudayaan di Kota Makassar*". Adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat mendidik serta membantu anak jalanan dalam mengenal dan melestarikan budaya daerah lokal.

jurnal, artikel, dan skripsi (Ma'arif, 2019). Sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang berupa buku, artikel, web resmi, jurnal, skripsi, dan dokumen-dokumen yang terkait dengan masalah yang diangkat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam karya tulis ilmiah ini terbagi dua yaitu dokumen dan *internet searching*.

1. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang

berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. (Sugiyono, 2017: 329).

2. Internet searching

Kegiatan yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dan informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan dikaji sehingga menjadi objek dalam penulisan ini, informasi tersebut diperoleh dari *internet searching*.

Teknik analisis data yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian kemudian mengkaji hal-hal penting dari berbagai data yaitu sebagai berikut.

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data pada karya tulis ini dilakukan dengan cara menganalisis masalah-masalah yang terjadi pada masyarakat mengenai kebudayaan, maka diberikanlah sebuah solusi dari *Unstack Culture* ini untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data yang digunakan penulis dalam penelitian ini menampilkan atau mengumpulkan data dari beberapa sumber yang berbeda.

Sumber yang digunakan yaitu buku, artikel, jurnal, skripsi.

3. Penarikan Kesimpulan

Tahap terakhir yang dilakukan yaitu melakukan proses pengambilan keputusan yang menjurus pada jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan. Data yang telah disajikan kemudian ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep *Unstack Culture*

Unstack Culture merupakan media pembelajaran berbasis *Uno Stacko* yang dimainkan atau diaplikasikan dikalangan anak-anak jalanan. Konsep media pembelajaran ini berbasis budaya dengan gambar dan penjelasan-penjelasan mengenai kebudayaan yang berada di kota Makassar. Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan menggunakan media dan penerapan media pembelajaran dapat memudahkan para anak jalanan dalam memahami kebudayaan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Tujuan permainan ini adalah menyusun menara atau balok setinggi mungkin tidak boleh sampai roboh

dan setiap balok yang diambil dapat dijawab pertanyaan-pertanyaannya.

Supaya *Unstack Culture* dapat berjalan secara baik, ada beberapa unsur yang menjadi syarat dalam bermain, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Uno Stacko

Gambar 4.1. *Uno Stacko*

Sumber: <https://www.blibli.com/amp/p/uno-stacko>

Uno stacko merupakan media pembelajaran dalam permainan *Uno Stacko* merupakan alat penting dalam permainan *Unstack Culture* ini, *uno Stacko* berfungsi sebagai alat yang akan membantu dalam pengaplikasian pelestarian kebudayaan di provinsi Sulawesi Selatan dan sebagai tempat dari pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab nantinya oleh anak jalanan. *Uno stacko* terdiri dari 45 buah balok, dengan pembuatan balok berbahan dari plastik. Setiap balok akan diisikan pertanyaan seputar kebudayaan yang ada di kota Makassar. Media pembelajaran berbasis *Uno Stacko* tersusun dan tidak boleh

robok dalam memainkan permainan ini, dan yang merobokkan akan dianggap kalah.

2. Buku Panduan *Unstack Culture*

Gambar 4.2. Buku Panduan *Unstack Culture*

Sumber: olahan peneliti

Buku panduan permainan *Unstack Culture* merupakan petunjuk dalam memainkan permainan ini. Buku ini akan memudahkan pemain dalam permainan didalam buku panduan ini terdapat kebudayaan yang ada di kota Makassar. Buku panduan *Unstack Culture* ini juga didalamnya ada tata cara bermain dan juga peraturan dalam memainkan permainan *Unstack Culture*. Fungsi dari buku panduan ini agar pemain atau anak jalanan dapat tahu tentang budaya yang ada di Kota Makassar, dan memudahkan pemain dalam menjawab pertanyaan yang ada dalam balok permainan *Unstack Culture*.

3. Pemain

Pemain dalam permainan ini merupakan orang yang akan memainkan

Unstack Culture, dan pemain itu anak jalanan yang menjadi sasaran dalam permainan *Unstack Culture*.

4. Fasilitator

Fasilitator adalah orang yang menyediakan fasilitas dan merupakan seseorang yang akan mengontrol jalannya permainan *Unstack Culture* di kalangan anak jalanan.

Aturan-aturan dalam permainan *Unstack Culture* dalam memperlancar dalam bermain pemain adalah sebagai berikut:

1. Mengambil balok pada bagian bawah atau tengah di awal permainan.
2. Mengambil balok harus menggunakan satu tangan atau hanya dengan menggunakan dua jari.
3. Menjawab pertanyaan sesuai dengan yang ada di buku panduan
4. Mengambil balok dengan bergantian dengan lawan main.
5. Bagi pemain atau anak jalanan yang tidak bisa menjawab pertanyaan dan yang merobohkan menara akan dikenakan hukuman kepada pemain yang dianggap menang.

Adapun tata cara bermain dalam permainan *Unstack culture* dalam melestarikan kebudayaan yang ada di kota Makassar adalah sebagai berikut.

1. Semua unsur-unsur yang mendukung dalam permainan *Unstack Culture* harus ada, yaitu *Uno Stacko*, buku panduan, pemain, dan fasilitator.
2. Permainan *Unstack Culture* dimainkan 2-10 orang.
3. Balok-balok pada permainan *Unstack Culture* disusun menyerupai menara, pada setiap levelnya terdiri dari tiga buah balok.
4. Pada permainan *Unstack Culture* ini ada sekitar 10 balok yang menjadi balok khusus yaitu balok yang tidak ada pertanyaannya artinya pemain terbebas dari pertanyaan.
5. Fasilitator menjelaskan terlebih dahulu kebudayaan yang ada dalam buku panduan.
6. Kemudian fasilitator menjelaskan tata cara bermain kepada pemain

-
- sesuai dengan petunjuk panduan.
7. Setelah pemain memahami konsep *Unstack culture*, maka permainan siap dimulai.
 8. Pemain mengelilingi balok media pembelajara *Unstack Culture*.
 9. Untuk memilih pemain yang memulai pertama, fasilitator meminta pemain untuk melakukan suit dalam memilih pemain yang memulai pertama kali.
 10. Setelah pemain pertama sudah terpilih, pemain pertama diberi kesempatan untuk mengambil balok terlebih dahulu..
 11. Ketika diawal permainan *Unstack Culture* pemain harus memulai mengambil balok pada bagian tengah atau pada bagian bawah tidak boleh memulai mengambil dari atas.
 12. Pemain harus mengambil balok *Unstack Culture* dengan menggunakan satu tangan atau hanya bisa mengambil dengan dua jari saja.
 13. Setelah pemain pertama sudah mengambil balok pada bagian bawah atau tengah, pemain selanjutnya boleh mengambil balok pada bagian apa saja.
 14. Ketika pemain sudah mengambil balok, pemain harus bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai kebudayaan yang sudah ada dibuku panduan.
 15. Ketika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan mengenai kebudayaan yang ada dalam balok *Unstack Culture*, pemain akan dikenakan hukuman atau sanksi.
 16. Hukuman diberikan kepada pemain yang tidak bisa menjawab pertanyaan dan yang memberikan hukuman yaitu pemain yang lain.
 17. Hukuman atau sanksi yang diberikan masih berkaitan dengan kebudayaan, contohnya, seperti: menyuruh pemain yang kalah menyanyikan lagu daerah, menyebutkan rumah adat di Indonesia, pakaian, dan sebagainya yang berkaitan dengan kebudayaan Indonesia.
 18. Pemain yang berhasil menjawab pertanyaan yang ada dalam balok *Unstack*

Culture, selanjutnya pemain menyimpan balok yang sudah diambil dan dijawab pada bagian atas dan kembali menyusun menara.

19. Bagi pemain yang merobohkan menara dianggap kalah dan kembali diberikan hukuman kepada pemain yang menang.
20. Untuk memenangkan permainan *Unstack Culture* pemain harus bisa menjawab semua pertanyaan yang diambil dalam balok, dan jangan sampai merobohkan menara yang tersusun.
21. Robohnya menara menandakan berakhirnya permainan *Unstack Culture*.
22. Ketika permainan telah selesai, kebudayaan yang tidak dapat dijelaskan oleh pemain akan di jelaskan oleh fasilitator.

Pada media pembelajaran *Unstack Culture* ini, permainannya agak berbeda dengan permainan *Uno Stacko* pada umumnya. Permainan *Uno Stacko* biasanya ada tanda-tanda khusus atau aturan-aturan pada balok *Uno*

23. *Stacko*, akan tetapi pada permainan *Unstack Culture* tanda-tanda seperti itu dihilangkan dan aturannya kita buat berbeda dan lebih simple agar anak jalanan atau pemain dengan mudah memahami cara bermain *Unstack Culture* dan proses belajar mengenai kebudayaan dalam permainan ini dapat tersampaikan.

B. Manfaat *Unstack Culture*

Media pembelajaran *Unstack Culture* merupakan konsep bermain sambil belajar kepada anak jalanan untuk dapat memperkenalkan dan dapat melestarikan kebudayaan yang ada di kota makassar. Metode pembelajaran *Unstack Culture* akan membantu dalam proses pengajaran kepada anak jalanan. Ada beberapa manfaat dalam media pembelajaran *Unstack Culture* ini, yaitu.

1. Pengajaran lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan minat anak jalanan dalam mempelajari kebudayaan.
2. Proses pengajaran dengan metode seperti ini akan membuat anak lebih bersemangat dalam

- memecahkan masalah, yaitu menyusun balok dan bisa menjawab pertanyaannya.
3. Anak jalanan akan lebih berperan aktif dalam pembelajaran karena menggunakan metode bermain sambil belajar.
 4. Keterampilan sosial anak berkaitan dengan kemampuan berinteraksi antar pemain, dalam kelompok anggota akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.
 5. Permainan ini juga akan melatih anak bersabar dalam menyelesaikan tantangan yang ada dalam permainan *Unstack Culture*.
 6. Media pembelajaran *Unstack Culture* juga akan melatih konsentrasi anak dalam menjawab pertanyaan seputar kebudayaan dan juga pada saat mengambil dan menyusun balok *Unstack Culture*.
 7. Akan menciptakan situasi belajar tanpa tekanan pada media pembelajaran *Unstack Culture*.
 8. Memudahkan kembali pengajar terhadap materi pembelajaran.
 9. Anak jalanan akan mengenali kebudayaan yang ada di sekitarnya terutama kebudayaan yang ada di kota Makassar.

KESIMPULAN

Unstack Culture dapat dimainkan 2-10 orang dan bisa dimainkan dengan membuat tim. *Unstack Culture* ini sebagai media yang akan menjadi jembatan dalam pelestarian kebudayaan dan dapat memperkenalkan kebudayaan kepada generasi penerus terutama dikalangan anak jalanan dengan belajar sambil bermain. Ada 4 yang menjadi unsur penting dalam permainan *Unstack Culture* ini yaitu, *Uno Stacko*, buku panduan, pemain, dan fasilitator.

Adapun manfaat media pembelajaran *Unstack Culture* yaitu proses pengajaran menjadi lebih menarik dan membuat anak lebih bersemangat dalam belajar mengenai kebudayaan yang ada di kota Makassar. Anak jalanan juga akan berperan aktif karena menggunakan metode belajar sambil bermain. Keterampilan sosial anak akan terlatih berkaitan dengan kemampuan berinteraksi antar pemain. Media permainan *Unstack Culture* akan menciptakan situasi belajar tanpa tertekan dan akan melatih anak untuk berbicara dengan teman-temannya serta anak jalanan akan mengenali kebudayaan yang ada di kota

Makassar dengan permainan *Unstack Culture* ini.

SARAN

Agar kiranya memanfaatkan Media Pembelajaran *Unstack Culture* sebagai Upaya Pengenalan Budaya di Kalangan anak jalanan dan melestarikan kebudayaan yang ada di Kota Makassar. Peneliti berharap hasil karya tulis ilmiah dapat dijadikan sebagai landasan atau referensi bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan bidang yang relevan dengan karya tulis ini.

DAFTAR PUSTAKA.

Astri, H. 2014. *Keterampilan Anak Jalanan di Indonesia: Faktor Penyebab, Tatanan Hidup dan Kerentanan Berperilaku Menyimpang*. *Jurnal Aspirasi*. 5 (2), 2014.

Djaman, Fachri. 2018. *Terancam Punah, 3 budaya Bugis-Makassar ini harus dilestarikan*. (Online). <https://makassar.terkini.id/terancam-punah-3-budaya-bugis-makassar-ini-harus-dilestarikan/>. Diakses pada tanggal 01 Agustus 2019 pukul 14:16.

Irawan, S. 2019. *Ratusan Anjal Berkeliaran di Makassar,*

Dinsos Kumpul Lembaga dan Pemerhati Anak.
<https://makassar.tribunnews.com/amp/2019/05/10/dinas-sosial-makassar>.

Ma'arif, Reza Faqih. 2019. *Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning pada Materi Pengukuran Pecahan untuk Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. <http://eprints.umsida.ac.id/6379/>. Diakses pada tanggal 29 Juli 2019 (09:52).

Musin, Mujali. 2018. *Implementasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Patani dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di SMA 5 Halmahera Tengah*. <http://eprints.unm.ac.id/12925/>. Diakses pada tanggal 28 Juli 2019 (14:15).

Sugiyono. 2017. *Metode Penulisan Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta

Sutopo, HB. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.