

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA JAWA SISWA KELAS V SDN KEDUNGGALENG MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

Maria Magdalena Saminem

SDN Kedunggaleng Jalan Semangka No.2 Kec. Wonoasih Kota Probolinggo
E_mail: mariamagda165@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan efektifitas penggunaan pembelajaran Model *Role Playing* dalam kemampuan berbahasa Jawa siswa di Kelas V SDN Kedunggaleng Kecamatan Wonoasih Kota Probolinggo. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan perilaku siswa. Rata-rata siswa yang mau mendengarkan percakapan temannya sebesar 5,56%. Rata-rata siswa yang dapat berbicara bahasa Jawa sebesar 22,22%. Rata-rata siswa yang dapat membaca teks bahasa Jawa ada peningkatan sebesar 35,19%. Rata-rata siswa yang dapat menulis bahasa Jawa ada peningkatan sebesar 37,04%. Siswa yang belajarnya tuntas dari 32 siswa, sebanyak 22 siswa.

Kata Kunci: Hasil belajar dan pembelajaran *role playing*.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Surat Keputusan Gubernur Jawa Timur Nomor: 188/188/KPTS/ 013/2005 tentang kurikulum Bahasa Jawa. Dimana Bahasa Jawa merupakan salah satu materi pelajaran muatan lokal yang wajib digunakan untuk jenjang SD dan SMP atau sederajat di seluruh wilayah Jawa Timur dengan tujuan agar siswa dapat mengenal lebih dalam terhadap lingkungan alam, sosial, dan budayanya.

Dalam Kurikulum Muatan Lokal Bahasa Jawa, pembelajaran bahasa Jawa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan para peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara

lisan maupun tulisan, dengan tujuan agar bahasa dan kebudayaan Jawa sebagai bahasa daerah tetap terjaga kelestariannya. Selain itu, pembelajaran bahasa Jawa juga diarahkan pada apresiasi terhadap hasil karya kesusastraan Jawa yang banyak mengandung nilai-nilai budi pekerti. Juga pembelajaran bahasa Jawa diarahkan untuk membekali siswa terampil berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis dengan etika yang benar. Siswa dilatih lebih banyak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, tidak dituntut lebih banyak untuk menguasai pengetahuan tentang bahasa (Utari, 2012).

Di sisi lain seiring dengan perkembangan teknologi dan arus globalisasi, bahasa Jawa terancam punah karena ditinggalkan penuturnya dengan bukti munculnya *phenomena* perubahan perilaku masyarakat dalam bertindak dan berbahasa. Dalam pergaulan keseharian masyarakat lebih suka menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa asing bahkan bahasa *slank* daripada bahasa daerah sebagai bahasa ibu, sehingga generasi berikutnya kurang memahami tentang bahasa daerahnya.

Berdasarkan observasi awal, siswa di SDN Kedunggaleng mengalami banyak kendala dalam berbicara bahasa Jawa. Siswa masih tidak terbiasa menggunakan bahasa Jawa baik baik *ngoko* apalagi bahasa *krama* di sekolah, di rumah maupun di masyarakatnya. Hal ini dikarenakan siswa di SDN Kedunggaleng dalam kesehariannya boleh dikatakan 100% menggunakan bahasa ibu atau berbahasa Madura.

Di sini, seorang guru dituntut untuk lebih kreatif menggunakan startegi mengajar untuk mengubah pola belajar siswa dari yang semula biasa saja diubah supaya menjadi lebih baik dan menarik bagi siswa, karena sering

kali teknik pengajaran yang disajikan guru kepada siswa dirasa kurang menarik dan tidak sesuai dengan kemauan siswa sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran bahasa Jawa.

Dari permasalahan tersebut penulis mencoba menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan harapan ada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Jawa. Model Pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara lebih banyak. Pembelajaran ini dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh serta dapat mengembangkan penghayatan, tanggungjawab, dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari (Huda, 2013).

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Widiastuti (2012) menunjukkan bahwa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jawa dengan kelas yang menggunakan teknik *role playing* lebih efektif bila dibandingkan dengan kelas yang menggunakan metode ceramah. Perbandingan nilai hitung t hitung (12.946) dan t tabel (4.20) dalam taraf signifikansi 5%

menunjukkan t hitung $>$ t tabel yaitu $12.946 > 4.20$, berarti menerima hipotesis kerja (H_a) menolak hipotesis nihil (H_0).

Model Pembelajaran *Role Playing*

Model Pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas (Hamalik, 2004) yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment*. Dalam strategi Pembelajaran *Role Playing* titik tekannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indra ke dalam suatu situasi permasalahan yang secara nyata dihadapi dan pelaksanaannya bisa di luar kelas (*out door*) maupun di dalam kelas (Huda, 2013).

Sahrudin (2012) menjelaskan beberapa keunggulan Model Pembelajaran *Role Playing*, di antaranya adalah; 1) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa karena bagi siswa merupakan pengalaman yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan, 2) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh

antusias, 3) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, 4) siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.

Namun di samping punya kelebihan ada juga kelemahannya, di antaranya ialah; 1) bermain peran memakan waktu yang banyak (*panjang.pen*), 2) siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik khususnya jika mereka tidak diarahkan atau tidak ditugasi dengan baik, 3) bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung, 4) jika siswa tidak dipersiapkan dengan baik ada kemungkinan tidak akan melakukan secara sungguh-sungguh, dan 5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

Bobby DePorter (2000) dalam Intang (2012) menjelaskan; bahwa manfaat yang dapat diambil dari Model *Role Playing* adalah: 1) dapat memberikan semacam *hidden practise*, dimana murid tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan atau istilah-istilah baku dan normatif terhadap materi yang sedang mereka

pelajari, 2)melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar, 3)dapat memberikan kepada murid kesenangan karena role playing pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia murid. Masuklah ke dunia murid, sambil kita antarkan dunia kita.

Pembelajaran Bahasa Jawa

Mempelajari bahasa ialah mempelajari dengan fokus pada penguasaan kemampuan berbahasa atau berkomunikasi melalui bahasa yang digunakan. Kemampuan berbahasa meliputi; 1)kemampuan untuk menyampaikan pesan, baik secara lisan maupun tulisan, dan 2)kemampuan memahami, menafsirkan dan menerima pesan, baik yang disampaikan secara lisan maupun tulisan melalui kegiatan menyimak dan kegiatan membaca.

Sedangkan pembelajaran bahasa Jawa meliputi aspek kemampuan berbahasa dan aspek kemampuan bersastra. Setiap aspek meliputi; keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Utari, 2012).

Berbicara secara umum diartikan sebagai suatu penyampaian maksud yang meliputi ide, pikiran, dan isi hati seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Sedangkan keterampilan berbicara bahasa Jawa yaitu berbicara menggunakan bahasa Jawa sesuai dengan kaidah atau *unggah ungguh* yang berlaku, misalnya; *krama inggil, krama lugu, ngoko alus* dst. (Nurchayani,2013).

Membaca adalah suatu proses kegiatan interaktif untuk memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis, serta memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahan tulis (Somadayo, 2011). Menulis merupakan suatu kegiatan untuk menciptakan suatu catatan atau informasi pada suatu media dengan menggunakan aksara (Asriyani. dkk., 2012).

Hasil Belajar

Sesuai dengan makna belajar itu sendiri, yaitu belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman, maka yang dikaksud dengan hasil belajar di sini adalah semua kemampuan yang dimiliki

siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010) atau apa saja yang diperoleh siswa setelah melakukan aktifitas belajar (Djamarah dan Zain, 2006) yang ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan (Hamalik, 2008), termasuk juga hasil yang dicapai siswa dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Dengan demikian dalam tulisan ini, penulis memberikan batasan hasil belajar adalah semua data prilaku siswa yang muncul dalam pengamatan selama penelitian berlangsung dan perolehan skor atau nilai tes di akhir pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kedunggaleng Kecamatan Wonoasih Kota Probolinggo dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V yang terdiri dari 32 siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan dua siklus empat kali pertemuan atau tatap muka. Sebagaimana menurut

Sukardi (2007) setiap siklus terdiri dari; 1)Perencanaan (*planning*), yaitu menyiapkan rencana pembelajaran dan merumuskan instrumen penelitian. 2)Tindakan (*action*), yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan perencanaan dalam pembelajaran (RPP). 3)Observasi (*observation*). Pada tahap observasi ini dengan dibantu teman sejawat yang diamati adalah gejala atau prilaku siswa dan guru yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. 4)Refleksi (*reflecting*), yaitu merefleksi temuan hasil observasi untuk dibuat perencanaan ulang. Evaluasi kemajuan belajar dilakukan setelah dua kali tatap muka selesai.

Materi penelitian adalah *Wulangan V Seni Budaya* yang meliputi; *Ngrungokake Crito Wayang* dan *Pacelathon*, serta *Maca*.

Kompetensi Dasar *Ngrungokake Crito Wayang* adalah Mendengarkan cerita wayang, dengan indikator siswa dapat; 1)Menyebutkan tokoh wayang dalam percakapannya, 2)Menentukan secara ringkas isi cerita. Kompetensi Dasar *pacelathon* adalah Memperagakan teks dialog dengan indikator siswa dapat; 1)Mengucapkan kalimat dialog dengan jelas dan lancar, 2)Menyampai-

kan pokok percakapan. Kompetensi Dasar *Maca* adalah Membaca Indah dengan Indikator keberhasilan siswa adalah; 1)Menyanyikan tembang macapt sesuai dengan tita laras, 2)Mengungkapkan isi tembang.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar wawancara, lembar observasi aktivitas guru maupun siswa, dan soal tes. Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

Teknik analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: reduksi data, paparan data, dan penyimpulan hasil analisis hasil penelitian dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis yang berupa angka-angka hasil dari pengumpulan data perbandingan elemen perilaku yang diamati dengan semua perilaku siswa yang muncul dan hasil belajar siswa digunakan rumus statistik sederhana yang yang telah umum digunakan.

Data observasi perilaku siswa yang diamati selama proses pembelajaran digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = prosentase perilaku siswa yang diamati

f = banyaknya perilaku siswa yang diamati

N = jumlah siswa yang hadir di dalam kelas

Analisis data tes hasil belajar siswa digunakan rumus:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M = *Mean* (nilai rerata)

$\sum fx$ = jumlah nilai seluruh siswa

N = jumlah siswa

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini yang diamati oleh observer atau teman sejawat adalah gejala atau perilaku siswa selama dalam proses pembelajaran yang dianggap positif atau yang telah ditetapkan dalam instrumen penelitian yang terdiri dari 4 item, sedangkan perilaku siswa yang di luar instrumen atau perilaku siswa yang dianggap negatif diabaikan tetapi siswa tersebut diarahkan atau diberi motivasi agar

berprilaku yang positif dan bermanfaat dalam menempuh hasil belajar.

Dari data prilaku pada tabel 1 selanjutnya dihitung prosentase dengan

cara membandingkan prilaku yang muncul dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas sebagaimana dapat diunjukkan pada tabel 2.

Adapun dari lembar observasi diperoleh data sebagai berikut;

Tabel 1. Data Prilaku Siswa

Prilaku siswa yang diamati	Siklus Pertama		Siklus Kedua	
	P ₁	P ₂	P ₁	P ₂
1. Mendengarkan percakapan teman	22	23	23	25
2. Berbicara dengan lancar	4	7	11	12
3. Membaca tek dengan lancar	9	8	16	20
4. Menulis teks bahasa Jawa	6	9	15	20

Keterangan: P₁ = Pertemuan pertama, P₂ = Pertemuan kedua

Tabel 2. Data Prosentase Prilaku Siswa

Prilaku siswa yang diamati	Siklus Pertama		Siklus Kedua	
	P ₁	P ₂	P ₁	P ₂
1. Mendengarkan percakapan teman	81,5	85,2	85,2	92,6
2. Berbicara dengan lancar	14,8	25,9	40,7	44,4
3. Membaca tek dengan lancar	33,3	29,6	59,3	74,1
4. Menulis teks bahasa Jawa	22,2	33,3	55,6	74,1
Jumlah seluruh siswa dalam kelas	32	32	32	32

Keterangan: P₁ = Pertemuan pertama, P₂ = Pertemuan kedua

Tabel 3. Data Hasil Tes Siswa

Nilai	Siklus Pertama	Siklus Kedua
Nilai terendah	52	60
Nilai tertinggi	96	100
Jumlah	2557	2739
Rerata Kelas	79,91	85,60
Jumlah siswa yang tuntas	14	22
Jumlah seluruh siswa dalam kelas	32	32

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi perilaku siswa pada siklus I diketahui bahwa siswa masih belum tertarik

dengan pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran berbicara bahasa Jawa. Hal itu ditunjukkan dengan banyaknya jumlah siswa yang tidak

serius mengikuti pembelajaran, meskipun angka hasil pengamatan untuk mendengarkan percakapan temannya dari 32 siswa selama empat kali tatap muka dalam dua siklus cukup tinggi, yaitu bergerak dari 22, 23, 23, hingga 25 atau mencapai 81,5%; 85,2%; 85,2%; hingga 92,6% tetapi berdasarkan catatan dilakukan sambil main-main atau sambil mengganggu temannya. Hal ini memang dapat dimaklumi karena bahasa Jawa bagi siswa SDN Kedunggaleng adalah sama halnya dengan bahasa asing.

Tetapi pembelajaran tetap dilaksanakan sambil memberi motivasi kepada siswa akan pentingnya belajar dengan baik. Sehingga hasil catatan kegiatan belajar siswa mengalami kenaikan yang berarti ada perbaikan dalam pembelajaran meskipun banyak hambatan yang dihadapi.

Siswa yang dapat berbicara dengan lancar, kenaikan bergerak dari 4 orang siswa atau 14,8%; 7 orang siswa atau 25,9%; 11 orang siswa atau 40,7%; hingga 12 orang siswa atau 44,4%. Siswa yang dapat membaca teks dengan lancar bergerak dari angka 9 orang siswa atau 33,3%; 8 orang siswa atau 29,6%; 16 orang siswa atau 59,3%;

hingga 20 orang siswa atau 74,1%. Siswa yang dapat menulis teks bahasa Jawa bergerak dari 6 orang siswa atau 22,2%, 9 orang siswa atau 33,3%, 15 orang siswa atau 55,6%, dan 20 orang siswa atau 74,14%.

Catatan ketiga item ini; berbicara, membaca, dan menulis persentasenya lebih kecil bila dibandingkan dengan kegiatan mendengarkan. Hal ini terjadi karena ketiga item ini menuntut kompetensi yang lebih berat bila dibandingkan dengan tuntutan kompetensi mendengarkan. Ketika dilakukan wawancara dengan siswa, mereka menjelaskan bahwa mengucapkan merasa kesulitan walaupun mengerti maksudnya.

Jumlah siswa yang tuntas belajarnya secara individual dan perolehan rerata kelasnya ada peningkatan. Siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 14 orang atau 43,8% dan pada siklus II sebanyak 22 siswa atau 68,8%, ada peningkatan sebesar 8 orang. Sedangkan rerata kelasnya pada siklus I sebesar 79,91 dan pada II kedua sebesar 85,60, berarti ada peningkatan sebesar 5,69. Meskipun catatan ini belum menunjukkan ketercapaian ketuntasan belajar siswa

secara klasikal, karena yang tuntas hanya mencapai 68,8% tetapi selama proses pembelajaran ada perubahan atau perbaikan, yaitu di akhir siklus atau perbaikan, yaitu di akhir siklus pembelajaran 68,8% dan sebelumnya 43,8% yang berarti ada kenaikan sebesar 25%.

KESIMPULAN

Hasil observasi lapangan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa secara umum pembelajaran *Role Playing* dapat memperbaiki hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas V di SD Negeri Kedunggaleng. Catatan hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus II menunjukkan adanya peningkatan.

Pada siklus I rata-rata perilaku siswa yang mau mendengarkan percakapan temannya mencapai 83,33% dan pada siklus II sebesar 88,89% sehingga kenaikan 5,56%. Rata-rata siswa yang berbicara bahasa Jawa, meskipun, dialek Maduranya masih kental, pada silus I mencapai 20,37% pada siklus II 42,59% berarti ada peningkatan sebesar 22,22%. Rata-rata siswa yang dapat membaca teks bahasa Jawa, pada silus I mencapai 31,48% pada siklus II sebesar 66,67% berarti ada peningkatan sebesar 35,19%. Rata-

rata siswa yang dapat menulis bahasa Jawa, pada silus I mencapai 27,78% pada siklus II sebesar 64,81% berarti ada peningkatan sebesar 37,04%.

Begitu juga dengan hasil tes siswa dari 32 orang siswa rata-rata kelasnya meningkat 5,69. Siswa yang belajarnya tuntas secara individual terjadi peningkatan sebesar 8 orang tetapi secara klasikal belum tuntas.

SARAN

Kepada segenap pembaca tulisan ini jika akan mencoba mengaplikasikan desain penelitian ini di tempat lain hendaknya dilaksanakan yang lebih kreatif dan inovatif, karena secara empiris di lapangan akan banyak hal baru yang akan ditemukan yang sebelumnya belum pernah terpikirkan.

Berdasarkan temuan di lapangan, meskipun pada dasarnya hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan, tetapi guru hendaknya dapat melaksanakan dengan penuh kesabaran karena masih banyak ditemukan perilaku siswa ketika “mendengarkan percakapan temannya” dan “memerankan tokoh berbicara dalam bahasa Jawa, dilaksanakan sambil main-main atau bergurau. Hal ini dapat saja terjadi

karena memang diterapkan pada siswa sekolah dasar yang memang masih ada kecenderungan untuk bermain. Terlebih lagi dilaksanakan di sekolah yang memang 100% siswanya dalam kesehariannya menggunakan bahasa Madura baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga atau masyarakatnya, sehingga ketika memerankan percakapan dan membaca teks yang berbahasa Jawa logat Maduranya masih kental.

Soal-soal di akhir pembelajaran diupayakan menggunakan bahasa yang sederhana yang lebih mudah dimengerti siswa sehingga hasilnya bisa lebih baik lagi. Karena menurut siswa dari hasil wawancara, salah satu penyebab mereka tidak bisa mengerjakan soal dengan baik karena tidak mengerti maksudnya soal.

DAFTAR RUJUKAN:

Asriyani, dkk. 2012. *Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Pembelajaran Aksara Jawa Di Sekolah Dasar*. Artikel: Kalam Cendekia PGSD Kebumen. Vol 1, No 2 (2012): Didaktik PGSD Kebumen.

Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta; Pustaka pelajar.

Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Cetakan ke-3.

Djamarah, B.S. dan Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Intang. 2013. *Model Pembelajaran Role Playing*. <http://pendidikanuntukindonesiaku.blogspot.com/2013/11/model-pembelajaran-role-playing-bermain.html>

Nurchayani, Endah. 2013. Upaya Peningkatan Keterampilan berbicara Bahasa Jawa Krama Menggunakan Video Pada Siswa Kelas VIII SMP 1 Kajoran Kabupaten Magelang. *Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa*. Vol.0 2 No.02, Mei 2013. Purworejo: Universitas Muhammadiyah.

Sahrudin, Sriudin. 2012. *Model Pembelajaran Role Playing dan Langkah-Langkahnya*. <http://s1pgsd.blogspot.com/2012/11/model-pembelajaran-role-playing.html>

Somadayo, S. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudjana, N. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Utari, Nur Rita Dewi. 2012. *Kemampuan Berbahasa Jawa Pada Siswa Sekolah Dasar Di SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya*. *Jurnal Skriptorium*, Vol. 1, No.3. Universitas Airlangga Surabaya.

Widiastuti, Wika. 2012. *Keefektifan Penerapan Teknik Role Playing Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Di Kelas IV SDN Tegal Panggung*. Skripsi S-1 PGSD Universitas Negeri Yogyakarta: Tidak diterbitkan.