

PENINGKATAN SIKAP DISIPLIN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL SISWA KELAS V SD NAHDLATUL ULAMA' YOGYAKARTA

INCREASE ATTITUDE OF DISCIPLINE USING TRADITIONAL GAMES AT FIFTH CLASS IN SD NAHDLATUL ULAMA' YOGYAKARTA

Oleh : Khusnia Ekawati, PPSD/PGSD, Universitas Negeri Yogyakarta, (cuz_syat93@ymail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap disiplin siswa kelas V SD Nahdlatul Ulama' Yogyakarta menggunakan permainan tradisional. Metode penelitian ini menggunakan metode *action research*. Pungumpulan data menggunakan angket, observasi dan wawancara. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V, sedangkan objek penelitiannya adalah sikap disiplin. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan sikap disiplin siswa dalam tiga siklus. Pada tahap pratindakan, hasilnya menunjukkan 60% dari jumlah siswa memiliki kedisiplinan kategori tinggi dan mayoritas siswa pada kategori sikap disiplin mulai terlihat. Setelah mendapatkan tindakan yang menekankan pada penjelasan peraturan, kesepakatan antar pemain, pendampingan, dan diskusi diakhir permainan, pada Siklus III hasilnya meningkat menjadi 92% dari jumlah siswa masuk dalam kedisiplinan kategori tinggi dan mayoritas sikap disiplin siswa masuk pada kategori mulai berkembang.

Kata kunci: *Permainan Tradisional, Sikap Disiplin*

Abstract

The purpose of this research is to increase attitude of discipline at fifth in SD Nahdlatul Ulama' Yogyakarta using traditional games. This research used the actions research method. Subject of this research is all student at fifth class and object of this research is attitude of discipline. Data had been collected by used questionnaires, observations, and interviews. Furthemore, data had been analyzed by quantitative and qualitative. The pre-action stage, the results showed 60% of students have high discipline category and majority of students on the category attitude of discipline began to appear. After getting the action that emphasizes the explanation of the rules, an agreement by the players, mentoring, and discussion at the end of the game, the third cycle the result is increased to 92% of students in the high discipline category and majority of students on the category began to progress.

Keywords : traditional games, attitude of discipline

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam membentuk pribadi yang cerdas, bertakwa, berbudaya serta berkarakter. Mewujudkan masyarakat berakhlak mulia, berbudaya, dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila merupakan salah satu visi pembangunan nasional dalam RPJPN 2005 – 2025. (Theresiana,dkk, 2014: 1). Salah satu langkah pemerintah yaitu melalui pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Ketika Bangsa Indonesia ingin menjadi Bangsa yang tertib dan teratur maka sikap disiplin haruslah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakatnya. Keberadaan peraturan dapat dijadikan pedoman hidup agar bersesuaian dengan hukum, nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Disiplin juga sangat penting untuk perkembangan anak untuk mewujudkan pengendalian diri dalam diri anak. Sehingga dimasa depan nantinya anak-anak dapat berkembang menjadi pribadi dewasa yang berperilaku sesuai dengan aturan dan norma

yang berlaku di masyarakat. Karakter atau budi pekerti tidaklah diwariskan, tetapi sesuatu yang dibangun secara berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, tindakan demi tindakan (Mukhlis Samani, dkk., 2005: 43). Sehingga, sebaik apapun peninggalan para leluhur untuk Bangsa Indonesia, ketika hal tersebut tidak lagi menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat sekarang, maka kebaikan tersebut akan hilang.

Kehidupan anak-anak sangat akrab dengan kegiatan bermain. Peraturan-peraturan yang terdapat dalam permainan harus diikuti oleh para pemainnya sehingga dapat membantu mengajarkan anak dalam menaati peraturan serta bertindak disiplin. Hurlock (2000: 320), mengungkapkan bahwa sebenarnya bermain bukanlah kegiatan pemborosan waktu justru terdapat pengalaman belajar yang berharga terdapat didalamnya.

Christriyati A, dkk. (1998: 56) mengungkapkan bahwa permainan anak tradisional adalah salah satu warisan dari leluhur bangsa Indonesia diyakini mengandung nilai-nilai positif yang sangat berguna bagi perkembangan jiwa anak. Hal itu dikarenakan dalam permainan tradisional menyimpan simbol-simbol yang dapat digunakan sebagai pembelajaran nilai-nilai masyarakat sekitarnya, sehingga keberadaannya memberikan sumbangan bagi pembelajaran nilai-nilai kehidupan dalam diri anak. Namun sayangnya, keberadaannya kini mulai ditinggalkan seiring semakin majunya teknologi zaman sekarang.

Permainan tradisional yang dahulu sangat digemari anak-anak dan merupakan sarana sosialisasi kini mulai terkikis keberadaannya (Sukirman D, dkk, 2004: 18). Christriyati A (dalam Sujarno, 2013: 2) mengatakan bahwa seiring perkembangan zaman, permainan tradisional mulai tergantikan oleh permainan yang *relative* baru dan modern. Disamping itu, banyak orang dewasa memandang bahwa permainan tidak memberikan sumbangan yang

berarti untuk meningkatkan prestasi anak khususnya dalam bidang akademik anak. Mayoritas beranggapan bahwa prestasi belajar siswa sangatlah penting dan perlu mendapatkan porsi belajar tambahan dengan mengikuti les-les belajar setelah jam sekolah (Marsono, 1999: 1). Hal ini sudah tentu mengurangi porsi bermain anak dalam kehidupan sehari-harinya. Permainan elektronikpun menjadi pilihan yang dipandang tepat untuk memenuhi porsi bermain anak. Padahal hal tersebut tidak seratus persen tepat. Karena manfaat aktivitas bermain anak yang dimaksudkan untuk memenuhi perkembangan anak bukan sekedar untuk memperoleh kesenangan dalam diri anak. Tapi juga terdapat manfaat lain yang bisa diambil dalam aktivitas bermain, seperti kebutuhan sosial atau ketangkasan fisik yang tidak sepenuhnya mampu diberikan oleh permainan elektronik.

Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama' merupakan sekolah berbasis pesantren dan terdapat program asrama untuk siswa kelas V dan VI. Siswa mempunyai jadwal belajar yang padat karena selain pelajaran umum, siswa juga mempelajari pelajaran keagamaan dengan lebih intensif. Walaupun begitu, disela-sela jadwal tersebut siswa mendapatkan waktu istirahat dan bermain. Seringkali siswa menghabiskan waktu istirahat tersebut dengan mengobrol di depan kelas, berlari-larian di halaman sekolah atau di komplek perumahan yang berada di sekitar sekolah atau melihat kartun animasi dengan meminjam komputer sekolah yang tersambung dengan internet. Suatu kali pernah siswa bermain air dengan wastafel yang ada di sekolah hingga menimbulkan banyak genangan air disekitarnya dan wastafel tersebut mengalami kerusakan karena tersumbat.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama Yogyakarta, muncul tanda-tanda kurang adanya kedisiplinan dalam diri siswa. Hal ini dapat dilihat pada keseharian siswa ketika di lingkungan sekolah, seperti saat siswa bermain di sekitar sekolah, saat siswa sedang dalam

kegiatan belajar mengajar di kelas atau hal-hal yang berkaitan dengan ketaatan siswa terhadap peraturan-peraturan sekolah. Pada saat bel masuk kelas telah berbunyi, siswa tidak langsung memasuki kelas tetapi masih meneruskan aktivitas bermainnya hingga dipanggil oleh guru untuk segera masuk ke dalam kelas. Ketika di kelas, tak jarang siswa tidak memperhatikan pelajaran karena sedang bermain seperti bermain *glotekan* (memukul-mukul bangku) yang membuat kelas menjadi gaduh. Disamping itu, pada saat pembelajaran sedang berlangsung tak jarang siswa berjalan keluar kelas tanpa meminta ijin kepada guru yang mengajar terlebih dahulu. Berkenaan dengan peraturan sekolah, masih terdapat beberapa siswa yang tidak tertib dalam pemakaian seragam seperti memakai seragam tidak sesuai dengan jadwal atau pemakaian atribut sekolah yang kurang lengkap.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2015 sampai 4 Juni 2015 berlokasi di SD Nahdlatul Ulama' Gamping, Sleman, Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Nahdlatul Ulama' Gamping, Sleman, Yogyakarta.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrument

Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Jadi, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara dalam pelaksanaan wawancara. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket dan lembar observasi.

1. Angket

Angket yang digunakan memiliki 20 butir pernyataan berbentuk *checklist* dan tersedia 2 alternatif jawaban untuk setiap butir pernyataan yaitu "Ya" dan "Tidak". Pernyataan benar bernilai 1 dan pernyataan salah bernilai 0. Berikut tabel kisi-kisi angket kedisiplinan siswa dalam penelitian ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Angket Kedisiplinan Siswa

No	Indikator	Butir positif	Butir negatif	Jml
1	Mengetahui makna disiplin.	9, 2	10, 4,16	5
2	Menyelesaikan tugas pada waktunya	19	20, 6	3
3	Menjaga ketertiban kelas	18, 8	7	3
4	Bersama-sama (dengan teman) menjaga semua tugas terlaksana	12, 15	1, 13, 17	5
5	Mematuhi peraturan	5, 11, 14	3	4
Jumlah				20

2. Lembar Observasi

Peneliti menyiapkan lembar observasi yang digunakan untuk mengamati sikap disiplin siswa di lingkungan sekolah dan lingkungan pergaulan.

Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Sikap Disiplin Di Lingkungan Sekolah

Indikator	Aspek yang diamati	Butir Soal	Jml
Peraturan	Pelaksanaan peraturan oleh siswa	1	1
Hukuman	Pelaksanaan hukuman oleh pelanggar.	3	1
Penghargaan	Usaha dalam memperoleh penghargaan	4	1
Konsistensi	Konsistensi peraturan, hukuman serta penghargaan yang berlaku	5	1

Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Observasi Sikap Disiplin Di Lingkungan Pergaulan

Indikator	Aspek yang diamati	Butir soal	Jml
Peraturan	Pelaksanaan peraturan permainan.	5,6	2
Hukuman	Pelaksanaan hukuman permainan.	7	1
Penghargaan	Usaha dalam memperoleh penghargaan	8	1
Konsistensi	Pelaksanaan konsistensi pada permainan	9	1

Pada penilaian sikap terdapat empat kategori yang dapat digunakan yaitu belum terlihat, mulai terlihat, mulai berkembang, dan membudaya. Pada penelitian ini empat kategori tersebut disesuaikan dengan tingkatan sikap yaitu tingkat menerima, tingkat menanggapi, tingkat menghargai, dan tingkat bertanggung jawab.

Tabel 4. Kategori Penilaian Sikap Disiplin

Nilai	Kategori Sikap Disiplin	Keterangan
1	Belum Terlihat	Siswa berada pada tingkatan sikap menerima, yaitu tidak adanya timbal balik dari siswa atau cenderung menunjukkan sikap diam (cuek) terhadap stimulus (objek) yang diberikan.
2	Mulai Terlihat	Siswa berada pada tingkatan sikap menanggapi, yaitu ketika siswa menunjukkan ketertarikan pada objek dengan bertanya, berpendapat, atau menanggapi mengenai stimulus yang diberikan.
3	Mulai Berkembang	Siswa berada pada tingkatan sikap menghargai, yaitu ketika siswa dapat memahami objek dan dapat berinteraksi dengan pihak lain dengan menjelaskan, mengajak, atau mempengaruhi teman-temannya.
4	Membudaya	Siswa berada pada tingkatan sikap membudaya, yaitu ketika siswa dapat mempertanggungjawabkan semua tindakan yang dilakukan berkenaan dengan objek yang diberikan.

Konsistensi atau mayoritas sikap yang ditunjukkan oleh siswa pada tiap aktivitasnya menentukan hasil tingkat sikap disiplin yang dimiliki oleh siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilaksanakan dalam penelitian ini melalui tiga tahap, yaitu mereduksi data, mendeskripsikan data, dan membuat kesimpulan. Maksudnya ialah data yang diperoleh disederhanakan terlebih dahulu lalu dideskripsikan atau ditampilkan dalam bentuk naratif dan tabular dan selanjutnya diinterpretasikan dalam bentuk pernyataan kalimat.

Pada penelitian ini terdapat dua jenis data yang dikumpulkan dan dianalisis oleh peneliti, yaitu:

1. Data kuantitatif

Data kuantitatif dapat dianalisis secara deskriptif. Pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu mencari persentase sikap disiplin yang dimiliki oleh siswa tentang kedisiplinan. Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai:

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

Keterangan :

P = persentase

f = frekuensi siswa dalam suatu kategori

N = jumlah siswa keseluruhan

Hasil persentase tersebut kemudian disesuaikan dengan teknik kategori penentuan nilai sebagai berikut :

Tabel 5. Kategori Kedisiplinan Siswa Kelas V SD Nahdlatul Ulama’ Sleman, Yogyakarta

No	Kategori	Persentase
1	Sangat Tinggi	81% - 100%
2	Tinggi	61% - 80%
3	Cukup	41% - 60%
4	Rendah	21% - 40%
5	Sangat Rendah	< 21%

2. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang sikap disiplin siswa. Ketika peneliti akan menganalisis data kualitatif berdasarkan hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil dokumentasi terdapat tahap-tahap proses coding untuk mengorganisasi data sebagai berikut:

- a. Membuat matrik dari data yang terkumpul
- b. Memberi kode untuk masing-masing sel
- c. Membaca data secara menyeluruh dan menentukan yang sesuai dengan masing-masing tema.
- d. Mengelompokkan masing-masing pernyataan ke dalam kotak-kotak sel yang sesuai
- e. Mengaitkan antar sel sehingga mengandung makna yang mempunyai kecenderungan adanya suatu hipotesis.
- a. Mendeskripsikan secara jelas atas dasar data dalam matrik sehingga menjadi suatu kesimpulan.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan observasi serta memberikan angket pratindakan untuk mengetahui tingkat sikap disiplin siswa. Cara yang digunakan dalam tindakan penelitian adalah:

1. Menyiapkan peralatan permainan dibantu oleh siswa dan kolaborator.
2. Mengkondisikan siswa untuk berkumpul dilokasi pelaksanaan permainan.
3. Membagi siswa dengan cara *pingsut*.
4. Menjelaskan peraturan permainan kepada siswa dibantu oleh kolaborator dan siswa yang telah mengetahui peraturannya.
5. Siswa menyepakati peraturan permainan yang telah dijelaskan.
6. Pengajar mendampingi (ikut serta) siswa bermain.
7. Setelah permainan selesai, siswa berdiskusi berkaitan dengan kedisiplinan dan jalannya permainan

Setelah dilaksanakan tindakan selama tiga siklus, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada sikap disiplin siswa. Berikut adalah tabel perbandingan sikap disiplin siswa pada pratindakan, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III.

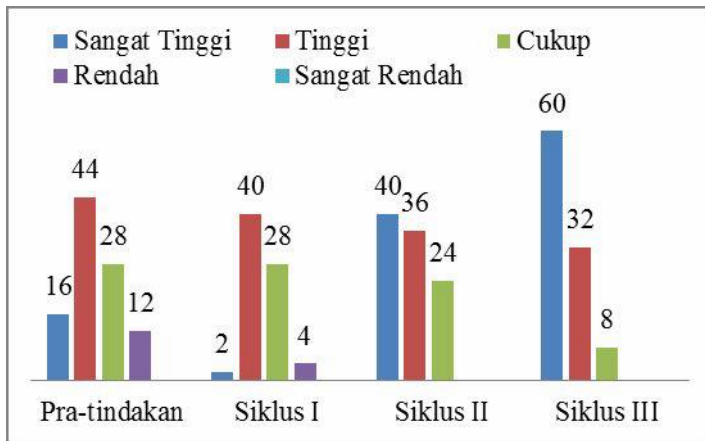
Tabel 6. Perbandingan Hasil Angket Kedisiplinan Siswa Pada Pratindakan, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

Kategori	Persentase (%) jumlah siswa			
	Pra-tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Sangat Tinggi	16	2	40	60
Tinggi	44	40	36	32
Cukup	28	28	24	8
Rendah	12	4	-	-
Sangat Rendah	-	-	-	-

Tabel 7. Perbandingan Hasil Observasi Sikap Disiplin Siswa Pada Pratindakan, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

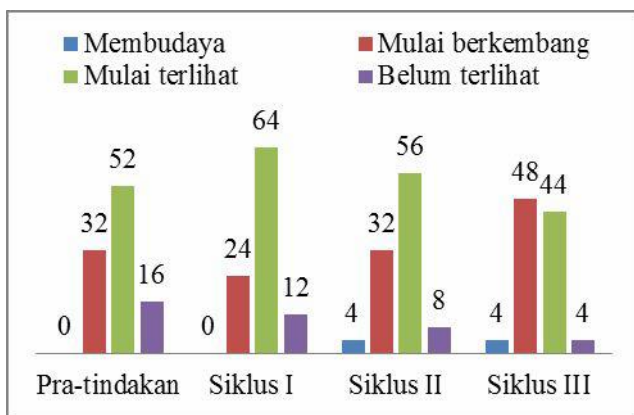
Kategori sikap disiplin	Persentase (%) jumlah siswa			
	Pra-tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Membudaya	-	-	4	4
Mulai berkembang	32	24	32	48
Mulai terlihat	52	64	56	44
Belum terlihat	16	12	8	4

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa pada setiap Siklus terdapat peningkatan pada kedisiplinan siswa. Hasil angket kedisiplinan siswa yang pada awalnya sebanyak 60% dari jumlah siswa berada pada kategori tinggi meningkat menjadi 92% dari jumlah siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1. Histogram Peningkatan Kedisiplinan Siswa.

Hasil penelitian observasi sikap disiplin siswa juga menunjukkan adanya peningkatan, walaupun dalam Siklus I terdapat penurunan jumlah siswa dalam kategori mulai berkembang jika dibandingkan hasil pratindakan. Namun, secara umum sikap disiplin mengalami peningkatan pada setiap Siklusnya. Hal ini dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Histogram Peningkatan Sikap Disiplin Siswa

Peningkatan sikap disiplin siswa tak lepas dari penggunaan permainan tradisional sebagai tindakan dalam penelitian ini. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Lev Vygotsky (Tedjasaputra, 2001: 9) yang meyakini bahwa kegiatan bermain memiliki peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Bandura (William Crain, 2007: 302) mengungkapkan bahwa faktor kunci dalam perkembangan seorang individu adalah perilaku, lingkungan dan faktor kognisi.

Berdasarkan pendapat Hurlock (2000: 93) disiplin demokratis merupakan jenis disiplin yang tepat penggunaannya dalam mengajari siswa untuk bersikap disiplin Pada permainan tradisional, siswa diajarkan bermain bersama-sama atau berkelompok dan dituntut untuk bersikap sesuai dengan yang diinginkan oleh kelompoknya. Pada awal permainan semua pemain harus menyetujui peraturan permainan dan ini membantu pemain untuk memahami sebab akibat yang akan diterima pemain ketika melanggar peraturan. Selain itu, dapat pula sebagai tempat siswa mempelajari mengenai kedisiplinan sehingga dapat membiasakan siswa untuk memiliki sikap disiplin. Selain itu pendapat dari Heddy Shri A.P. (Sukirman D,dkk, 2004: 25) tentang perspektif adaptasi dalam bermain menjelaskan bahwa aktivitas bermain dapat sebagai langkah anak untuk meningkatkan kemampuan adaptasi. Terkait hal ini, adaptasi merupakan salah satu cara membentuk atau mengubah sikap individu (Sarlito Wirawan.S. 1976: 104). Jadi aktivitas bermain dalam permainan tradisional menjadi suatu langkah bagi siswa dalam membentuk atau merubah sikap siswa termasuk sikap disiplin siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan sikap disiplin siswa kelas V SD Nahdlatul Ulama'.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan sikap disiplin siswa kelas V SD Nahdlatul Ulama' Sleman, Yogyakarta. Hasil penelitian pada pratindakan menunjukkan kedisiplinan siswa pada kategori tinggi sebanyak 60% dari jumlah siswa meningkat menjadi 92% dari jumlah siswa pada Siklus III. Disamping itu sikap disiplin siswa menunjukkan pada pratindakan 8 siswa mulai berkembang, 13 siswa mulai terlihat, dan 4 siswa belum terlihat. Pada Siklus III sikap disiplin siswa meningkat

menjadi 1 siswa membudaya, 12 siswa mulai berkembang, 11 siswa mulai terlihat dan 1 siswa belum terlihat.

Cara yang digunakan dalam penelitian ini menekankan pada penjelasan peraturan permainan pada siswa dibantu oleh siswa yang lain, kesepakatan pemain antar siswa terkait peraturan yang akan dilaksanakan, pengajar sebagai pendamping juga turut serta bermain dengan siswa agar lebih dapat mengkondisikan situasi serta menjadi penengah ketika terdapat kesalah pahaman antar siswa, memberikan kesempatan untuk siswa memilih permainan yang diinginkan serta adanya diskusi diakhir permainan terkait kedisiplinan dalam permainannya.

Saran

Guru memfasilitasi siswa dalam bermain permainan tradisional sehingga siswa dapat mengisi waktu luangnya untuk bermain permainan yang menyenangkan dan bermanfaat seperti permainan tradisional *gobag sodor* dan *jeg-jegan*. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan sebelum dilaksanakannya tindakan peneliti, siswa diberikan kesempatan untuk mengenal permainan tradisionalnya untuk mempermudah pelaksanaan tindakan penelitian. Selain itu, mempersiapkan permainan tradisional yang dapat dimainkan didalam ruangan serta aktif dalam mengajak atau memotivasi siswa agar mau berpartisipasi dalam bermain bersama. Pelaksanaan tindakan akan lebih baik dilakukan di tempat yang rindang atau pada waktu sore hari ketika cuaca sudah tidak begitu panas.

DAFTAR PUSTAKA

Christriyati Ariyani, dkk. (1998). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat*

Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan Bagian Proyek Pengkajian Dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya.

Crain, William. (2007). *Teori Perkembangan : Konsep Dan Aplikasi*, Edisi ke-3. Penerjemah: Yudi Santoso. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hurlock, Elizabeth B. (2000). *Child Development (Perkembangan Anak)*, Edisi ke-6. Penerjemah: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Z. Jakarta : Erlangga.

Maria J. Wantah. (2005). *Pengembangan Disiplin Dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.

Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, Dan Permainan : Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Sujarno, dkk. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya.

Sukirman Dhamarmulya, dkk. (1993). *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan Direktorat Sejarah Dan Nilai Tradisional.

_____. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*, Cetakan ke-3. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita A-6.

Theresiana A.Larasati, dkk. (2014). *Kajian Awal Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pada Tingkat Sekolah Dasar Di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya.