

PENERAPAN MODEL *QUANTUM LEARNING* BERBANTU MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA DAERAH

Diah Tri Handayani¹⁾, Ratna Wahyu Pusari²⁾, M.Yusuf Setia Wardana³⁾

PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Email : diahmanis977@gmail.com

Abstract

The aim of researched the implementation of quantum learning model by using puzzle game in the result study of regional language in Java script material of the third grade students of SDN Jomblang 02 Kota Semarang in academic year 2018/2019. Design research was Pre-Experimental Design (non designs) by One Group Pretest-Posttest Design. Sample research were 40 students of the third grade students of SDN Jomblang 02 Semarang and take by using total sampling technique. The collected data as learning of the result study of student's regional language covering aspects were cognitive, affective and psychomotor. Data analysis in this research was t test. The result of this researched show that t count value is -9,040 with p 0,000. so that quantum learning model taught by using puzzle game of Java script material give an effect in the result study of student's Java language of Java script material of the third grade students of SDN Jomblang 02 Semarang.

Key words: *Quantum Learning Model, puzzle, regional language*

Abstrak

Tujuan penelitian ini mengetahui penerapan model *quantum learning* berbantu media permainan puzzle terhadap hasil belajar bahasa daerah materi aksara jawa kelas III SD N Jomblang 02 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019. Desain penelitian adalah *Pre-Experimental Design (non designs)* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian 40 siswa kelas III SDN Jomblang 02 Semarang yang diambil dengan teknik *total sampling*. Data yang dikumpulkan sebagai hasil belajar bahasa daerah siswa meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Teknik analisis data dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan nilai t hitung sebesar -9,040 dengan p 0,000. Jadi, model *quantum learning* berbantu media permainan puzzle pada materi aksara jawa memberikan pengaruh pada hasil belajar bahasa jawa materi aksara jawa siswa kelas III SD N Jomblang 02.

Kata kunci: *Model Quantum Learning, puzzle, bahasa daerah*

PENDAHULUAN

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Tujuan Pendidikan Nasional Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan Undang- Undang Dasar 1945 salah satunya yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan pendidikan merupakan sarana untuk mewujudkan tujuan tersebut.

Menurut undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan dirinya untuk mewakili kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan Guru Kelas III di SDN Jomblang 02 Kota Semarang, menunjukkan fakta bahwa pembelajaran Bahasa Daerah di sekolah tersebut belum mencapai hasil yang memuaskan. Menurut Ibu Kaswati selaku Guru kelas III hal ini terjadi karena beberapa permasalahan. Permasalahan pertama yaitu saat pembelajaran Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan. Guru menjelaskan materi di depan kelas kemudian siswa diminta untuk menulis materi yang sudah dijelaskan dan dilanjutkan pemberian soal-soal dari buku pedoman yang digunakan. Kegiatan pembelajaran selama ini masih terkesan berpusat pada guru dan rendahnya perhatian siswa ketika guru menjelaskan. Guru juga tidak setiap saat menggunakan media yang mendukung pembelajaran. Hal ini ternyata akan membuat siswa merasa jenuh dan mudah bosan dalam mengikuti pelajaran.

Permasalahan kedua yaitu Bahasa Daerah sering dipandang

Jurnal Sinektik

Volume 2 Nomor 1, Edisi Juni 2019

Prodi PGSD Universitas Slamet Riyadi

ISSN 2620-6560 (print) ISSN 2620-746X (online)

sebagai mata pelajaran yang kurang diminati siswa, sulit dipahami dan membosankan oleh siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan siswa kelas III SDN Jomblang 02 sebanyak 28 dari 40 siswa menyatakan bahwa mata pembelajaran Bahasa Daerah membosankan, dan mengalami kesulitan pada mata pelajaran bahasa Jawa dalam memahami materi aksara Jawa khususnya pada pengenalan aksara Jawa, sehingga hal tersebut membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Kondisi ini berdampak terhadap hasil belajar Bahasa Daerah yang rendah.

Supaya hasil belajar Bahasa Daerah meningkat dan kualitas belajar sesuai yang diharapkan perlu ditindaklanjuti. Suatu upaya yang diperlukan agar dapat memperbaiki hasil belajar dari siswa salah satunya tersebut dengan menggunakan model yang melibatkan peran siswa secara aktif dan menyenangkan salah satunya model *Quantum Learning* yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan. Sugiyanto (2009:67) menyatakan bahwa pembelajaran

quantum merupakan proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, tidak membosankan yang menjadi pilihan para guru atau fasilitator. Pembelajaran yang berprinsip untuk membawa dunia pembelajar ke dunia pengajar, dan mengantarkan dunia pengajar ke dunia pembelajar, dan mengatakan dunia pengajar ke dunia pembelajar yang lebih kita kenal dengan konsep TANDUR (Tanamkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayaka).

Keterampilan menulis aksara Jawa dengan model *quantum learning* dengan konsep tandur adalah anak bisa ditanya pengetahuan dasar mereka tentang aksara Jawa yang mereka ketahui (Tanamkan), anak diminta menuliskan macam-macam aksara Jawa kedepan kelas dan anak yang lain menyebutkan namanya (Alami dan Namai), anak diminta menyusun kepingan puzzle aksara Jawa menjadi kata-kata dalam aksara Jawa (Demonstrasikan), dan yang terakhir anak diberi evaluasi dan penghargaan atas prestasi mereka

(Ulang dan Rayakan). Jadi penerapan konsep TANDUR dalam keterampilan menulis aksara Jawa yang menekankan pada keaktifan, partisipasi, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan tersebut akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam menulis *aksara Jawa*.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan ialah *Pre-Experimental Design (non designs)* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian 40 siswa kelas III SDN Jomblang 02 Semarang yang diambil dengan teknik *total sampling*. Data yang dikumpulkan sebagai hasil belajar bahasa daerah. Data yang diperlukan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan metode tes. Tes yang digunakan adalah tes objektif. Hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif meliputi pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, aspek afektif meliputi siswa terhadap proses pembelajaran bahasa Jawa dan aspek psikomotorik meliputi keterampilan siswa dalam

mempresentasikan dan menyelesaikan permasalahan dalam tes lisan. Teknik analisis data dengan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran, diketahui bahwa pertemuan pertama memperoleh hasil aktivitas guru dalam pembelajaran sebesar 93,3% dalam kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh hasil sebesar 100,0% dalam kategori sangat baik, kemudian secara menyeluruh presentase hasil aktivitas guru dalam pembelajaran sebesar 96,7% dalam kategori sangat baik.

Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran model *quantum learning* berbantu media permainan *puzzle*, diketahui bahwa pertemuan pertama memperoleh hasil aktivitas siswa dalam pembelajaran sebesar 92,9% dalam kategori sangat baik, pertemuan kedua memperoleh hasil sebesar 100,0% dalam kategori sangat baik, secara keseluruhan presentase hasil aktivitas siswa dalam pembelajaran sebesar 96,4% dalam kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa pada materi aksara Jawa pada pembelajaran bahasa daerah meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Jurnal Sinektik

Volume 2 Nomor 1, Edisi Juni 2019

Prodi PGSD Universitas Slamet Riyadi

ISSN 2620-6560 (print) ISSN 2620-746X (online)

Jika dirangkum, maka nilai akhir berikut:

siswa pada materi aksara jawa sebagai

Tabel 1. Hasil Belajar *Post Test*

	Kognitif	Afektif	Psikomotorik	Nilai Akhir
Nilai minimal	20,0	54	25	38,0
Nilai maksimal	80,0	83	15	85,0
Nilai rata-rata	59,8	65,7	62,5	61,2

Hasil belajar siswa pada materi aksara jawa pada hasil observasi awal diketahui nilai minimal sebesar 38,0, nilai tertinggi 85,0 dan rata-rata sebesar 61,2. Jika dilihat dari standar KKM yang harus dicapai siswa pada mata pelajaran bahasa

daerah maka hasil capaian siswa belum memenuhi kriteria yaitu 62. Berikut gambaran tingkat ketuntasan belajar siswa pada pelajaran bahasa jawa materi aksara jawa sebagai berikut:

Tabel 2. Ketuntasan Belajar *Pre-test*

No	Kriteria	f (orang)	Persen (%)
1	Tidak tuntas	21	52,5
2	Tuntas	19	47,5
	Jumlah	40	100,0

Nilai ketuntasan belajar bahasa jawa materi aksara jawa di sekolah SD N Jomblang 02 sebesar 62. Hasil penelitian diketahui ketuntasan belajar siswa pada tahap pre-test sebanyak 21 siswa (52,5%) masih dalam kategori tidak tuntas dan hanya sebesar 19 siswa (47,5%) siswa sudah mencapai ketuntasan belajar, sehingga masih lebih dari 50,0%

siswa belum mencapai ketuntasan belajar materi aksara jawa.

Hasil belajar siswa pada materi aksara jawa pada pembelajaran bahasa daerah melalui metode pembelajaran *quantum learning* meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Jika dirangkum, maka nilai akhir siswa pada materi aksara jawa sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar *Post Test*

	Kognitif	Afektif	Psikomotorik	Nilai Akhir
Nilai minimal	50	63	38	53
Nilai	100	96	100	96

maksimal	79,1	79,6	77,2	78,2
Nilai rata-rata				

Hasil belajar siswa pada materi aksara jawa pada hasil post test diketahui nilai minimal sebesar 53,0, nilai tertinggi 96,0 dan rata-rata sebesar 78,2. Jika dilihat dari standar KKM yang harus dicapai siswa pada

mata pelajaran bahasa daerah maka hasil capaian siswa sudah memenuhi kriteria yaitu 62. Berikut gambaran tingkat ketuntasan belajar siswa pada pelajaran bahasa jawa materi aksara jawa sebagai berikut:

Tabel 4. Ketuntasan Belajar *Pre-test*

No	Kriteria	f (orang)	Persen (%)
1	Tidak tuntas	7	17,5
2	Tuntas	33	82,5
	Jumlah	40	100,0

Nilai ketuntasan belajar bahasa jawa materi aksara jawa di sekolah SD N Jomblang 02 sebesar 62. Hasil penelitian diketahui ketuntasan belajar siswa pada tahap post-test sebanyak 7 siswa (17,5%) masih

dalam kategori tidak tuntas dan hanya sebesar 33 siswa (82,5%) siswa sudah mencapai ketuntasan belajar, sehingga sudah lebih dari 50,0% siswa sudah mencapai ketuntasan belajar materi aksara jawa.

Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model *Quantum Learning* Berbantu Media Permainan *Puzzle*

Perbandingan	Pre-test	Post-test	Persentase Kenaikan (%)
Nilai rata-rata aspek kognitif	59,8	79,1	32,4
Nilai rata-rata aspek afektif	65,7	79,6	21,1
Nilai rata-rata aspek psikomotorik	60,6	77,2	27,3
Rata-rata nilai akhir	61,2	78,2	27,9
Ketuntasan belajar	19	33	73,7

Nilai rata-rata aspek kognitif siswa pada *pre test* sebesar 59,8 dan post test sebesar 79,1, rata-rata aspek afektif saat *pre test* 6,7 dan *post test* 79,6 dan pada aspek psikomotorik siswa nilai rata-rata *pre test* sebesar

60,6 dan post test sebesar 77,2, sehingga nilai akhir siswa pada pembelajaran bahasa jawa materi aksara jawa saat *pre test* sebesar 61,2 dan *post test* 78,2 serta jumlah ketuntasan belajar *pre test* sebanyak

Jurnal Sinektik

Volume 2 Nomor 1, Edisi Juni 2019

Prodi PGSD Universitas Slamet Riyadi

ISSN 2620-6560 (print) ISSN 2620-746X (online)

19 siswa mengalami peningkatan setelah *post test* menjadi 33 orang siswa.

Perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran melalui model *quantum learning* berbantu media permainan *puzzle*, terlihat mengalami peningkatan sesudah mendapatkan pembelajaran bahasa jawa pada materi aksara jawa dengan model *quantum learning* berbantu media permainan *puzzle*. Hal ini terlihat rata-rata kenaikan nilai baik pada aspek kognitif sebesar 32,4%, aspek afektif sebesar 21,1%, aspek psikomotor sebesar 27,3% dan rata-rata nilai akhir materi aksara jawa meningkat sebesar 27,9% serta ketuntasan belajar siswa pada pelajaran bahasa jawa mengalami peningkatan sebesar 73,7%.

Hasil perhitungan dalam tabel *paired sample statistics*, diketahui bahwa besar sampel sebelum dan sesudah pembelajaran sebanyak 40 orang siswa dengan rata-rata 61,2 dan sesudah pembelajaran rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78,2. Statistik uji *paired samples test*, terlihat t hitung sebesar -9,040 dengan $p:15-25$

probabilitas (p) sebesar 0,000. Didapat nilai probabilitas (p) = 0,000 ($<0,05$) maka H_0 diterima, atau ada perbedaan hasil belajar bahasa daerah siswa sebelum dan sesudah pembelajaran model *quantum learning* berbantu media permainan *puzzle* pada materi aksara jawa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh I Nym Adi Kurniawan, I Md Suara dan I. B. Surya Manuaba (2014), yang juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti model *quantum teaching* berbantuan media audio dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar akibat dari penggunaan model *Quantum Learning*. Dimana kegiatan pembelajaran diawali dengan menumbuhkan motivasi pada siswa. Guru juga memberikan pertanyaan, menunjukkan, dan mendemonstrasikan alat peraga atau benda konkret pada awal kegiatan pembelajaran. Dimana

menghubungkan materi aksara jawa menggunakan *puzzle*. Siswa juga mengalami langsung kegiatan pembelajaran melalui diskusi serta melakukan percobaan hingga siswa berhasil memecahkan masalah dan hasil belajarnya meningkat.

Hal ini sejalan dengan pendapat De Porter, Bobbi, dan Mike Hernacki (2006: 13) dimana belajar dengan model *Quantum Learning* dapat memberikan manfaat, diantaranya: 1) menumbuhkan sikap positif, 2) meningkatkan motivasi, 3) keterampilan seumur hidup, 4) kepercayaan diri, dan 5) sukses atau hasil belajar meningkat. Dalam proses pembelajaran *Quantum Learning* ini, alat peraga atau benda konkret digunakan untuk mempermudah penerimaan konsep aksara jawa, menimbulkan rasa ingin tahu, sehingga siswa berani mencoba, dan memberikan pengalaman langsung.

Hal ini sesuai dengan pendapat Piaget (Izzaty,R.E. et al., 2013:104) bahwa tahap perkembangan berfikir anak SD adalah berada pada periode operasional konkrit. Tahap ini membutuhkan benda konkrit dalam proses pembelajaran. Guru juga menggunakan metode pembelajaran

bervariatif yang bertujuan menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar. Metode yang digunakan antara lain ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi, tutor sebaya, perlombaan antar kelompok dan lain sebagainya, serta dengan adanya penggunaan musik. Penggunaan musik ini termasuk dalam pengaturan suasana lingkungan belajar. Karena suasana yang dialami siswa di dalam kelas akan berpengaruh pada semangat belajar siswa, hal ini berimbas kepada hasil belajar siswa. Melalui musik siswa terbantu dalam berkonsentrasi saat siswa mengerjakan tugas, ketika itu juga siswa bisa menyesuaikan diri belajar dengan kondisi yang tidak menentu. Musik dapat membantu siswa fokus dengan apa yang dikerjakan, dan ketika siswa mengalami kelelahan pikiran, musik menjadi sarana relaksasi.

Selain itu, pada tahap Rayakan atau pemberian penghargaan yang diberikan oleh guru membuat siswa merasa dihargai. Siswa sangat jarang mendapatkan penghargaan atas apa yang telah mereka kerjakan. Siswa juga sangat jarang merayakan keberhasilan atas terselesaikannya

Jurnal Sinektik

Volume 2 Nomor 1, Edisi Juni 2019

Prodi PGSD Universitas Slamet Riyadi

ISSN 2620-6560 (print) ISSN 2620-746X (online)

tugas mereka dengan baik. Dalam pembelajaran *Quantum Learning*, pendapat maupun pertanyaan sekecil apapun yang diajukan siswa akan mendapatkan *reward* dan bila siswa mengalami kegagalanpun guru masih akan memberikan semangat atau motivasi. Sehingga, siswa akan memperoleh prestasi tinggi. Dengan penerapan sikap positif inilah yang dapat membuat siswa semakin menikmati belajar. Siswa semakin memiliki keinginan untuk berprestasi dan mendapatkan penghargaan yang lebih banyak lagi.

Miftahul, A'la (2010) model *quantum teaching* mempunyai beberapa keunggulan dan ciri khas sendiri yang unik, yaitu: (1) Adanya unsur demokrasi dalam pengajaran. Hal ini terlihat bahwa dalam penerapan *quantum teaching* terdapat unsur kesempatan yang luas kepada seluruh siswa untuk terlibat aktif dan partisipasi dalam tahap-tahap kajian terhadap suatu mata pelajaran. Tidak ada rasa diskriminatif dan membedakan antara yang satu dengan yang lainnya. Tentu ini sangat

membantu sekali dalam pembelajaran bagi siswa karena mereka mempunyai peluang dan waktu yang sama dalam proses pengajaran. sebagai akibat dari ciri yang pertama maka memungkinkan tergali dan terekspressikannya seluruh potensi dan bakat yang terdapat pada diri siswa. (2) Adanya kepuasan pada diri siswa. Hal ini sangat terlihat dari adanya pengakuan terhadap temuan dan kemampuan yang ditunjukkan oleh siswa sehingga secara proporsional anak akan mampu memahami dan mengerti akan apa yang telah disampaikan dengan cepat tanpa adanya hambatan yang besar. Karena dalam proses ini siswa akan mampu mencurahkan dan mempelajari apapun sesuai dengan keinginannya dan mereka tidak merasa ada unsur paksaan sehingga akan semakin menambah kepuasan siswa dalam pengajaran dan menambah semangat. (3) Adanya unsur pemantapan dalam menguasai materi atau suatu keterampilan. yang diajarkan. Hal ini terlihat dari adanya pengulangan terhadap sesuatu yang sudah dikuasai

siswa sehingga jika seandainya ada materi yang kurang begitu paham maka dengan sendirinya siswa akan paham karena materi yang diberikan memungkinkan untuk diulang agar keseluruhannya mampu untuk diserap. (4) Adanya unsur kemampuan pada seorang guru dalam merumuskan temuan yang dihasilkan siswa “dalam bentuk konsep, teori, model, dan sebagainya”. Ini sangat penting karena antara sang guru dan anak didik akan mampu terjalin ikatan emosional yang begitu kuat antara keduanya. Dengan demikian maka akan menjadikan belajar semakin menggembirakan.

Selain dengan model agar proses pembelajaran lebih bermakna, digunakan sebuah media pembelajaran. Yang diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk penyaluran pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Media yang digunakan dalam model ini yaitu media audio yang memadukan elemen-elemen suara, bunyi dan musik yang mengandung nilai abstrak. Musik digunakan untuk menata suasana hati, mengubah

keadaan mental siswa dan mendukung lingkungan belajar. Musik dapat merangsang, meremajakan dan memperkuat belajar baik secara sadar maupun tidak sadar. Irama, ketukan dan keharmonisan musik mempengaruhi fisiologi manusia terutama gelombang otak dan detak jantung, disamping membangkitkan perasaan dan ingatan Lozanov (dalam De Porter 2006). Musik berpengaruh kuat pada lingkungan belajar. Dari mendengarkan musik belajar lebih mudah dan cepat jika pelajar berada dalam kondisi santai dan reseptif. Arsyad (2002), media audio sendiri memiliki kelebihan yaitu: (1) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan menjangkau sasaran yang luas. (2) Mampu membangkitkan sistem dalam imajinasi. (3) Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata-kata, bunyi, dan arti dari kata itu. (4) Mampu mempengaruhi suasana dan perilaku siswa melalui musik latar dan efek suara.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa model *quantum*

Jurnal Sinektik

Volume 2 Nomor 1, Edisi Juni 2019
Prodi PGSD Universitas Slamet Riyadi
ISSN 2620-6560 (print) ISSN 2620-746X (online)

learning berbantu media permainan *puzzle* pada materi aksara jawa memberikan pengaruh pada hasil belajar bahasa jawa materi aksara jawa siswa kelas III SD N Jomblang 02. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai rata-rata sebelum dan sesudah pembelajaran dengan kenaikan nilai rata-rata sebesar 27,9% dan kenaikan ketuntasan belajar siswa sebesar 73,7%.

Miftahul, A'la. 2010. *Quantum Teaching*. Jogjakarta: DIVA Press.

Sugiyanto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif (Cetakan Ke-2)*. Surakarta: Yuma Pressindo

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. 2009. Jakarta: Sinar Grafika Offset.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

De Porter, Bobbi, dan Mike Hernacki. 2006. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.

I Nym Adi Kurniawan, I Md Suara dan I. B. Surya Manuaba. 2014. *Pengaruh Quantum Teaching Berbantu Media Audio terhadap Hasil Belajar IPS*

Izzaty, R. E., et al. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.\