JURNAL

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* DAN MEDIA WAYANG TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN SISWA KELAS III SDN NGADIREJO KEDIRI

THE INFLUENCE OF SCRAMBLE MODEL AND WAYANG MEDIA ON THE ABILITY TO RECOGNIZE THE THYPES OF WORK OF STUDENTS OF GRADE III SDN NGADIREJO KEDIRI

Oleh:

KARLINA SURYANINGTYAS

13.1.01.10.0351

Dibimbing oleh :

1. **WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd.**
2. **SUTRISNO SAHARI, S.Pd., M.P.d.**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: KARLINA SURYANINGTYAS
NPM	: 13.1.01.10.0351
Telepun/HP	: 085736799601
Alamat Surel (Email)	: karlinasurya18@gmail.com
Judul Artikel	: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* DAN MEDIA WAYANG TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN SISWA KELAS III SDN NGADIREJO KEDIRI
Fakultas – Program Studi	: FKIP - PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H Ahmad Dahlan No. 56 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui

Kediri, 27 Juli 2017

Pembimbing I,	Pembimbing II,	Penulis,
WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd	SUTRISNO SAHARI, S.Pd., M.Pd	KARLINA S.
NIDN. 0713078602	NIDN. 0713037304	13.1.01.10.0351

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* DAN MEDIA WAYANG TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL JENIS-JENIS PEKERJAAN SISWA KELAS III SDN NGADIREJO KEDIRI

KARLINA SURYANINGTYAS
13.1.01.10.0351
FKIP - PGSD
karlinasurya18@gmail.com
Wahid Ibnu Zaman, M.Pd dan Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Karlina Suryaningtyas: Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dan Media Wayang Terhadap Kemampuan Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI PGRI Kediri, 2017.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan kegiatan pembelajaran IPS di SD kelas III yang menggunakan metode ceramah secara terus menerus.. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang seperti ini terasa tidak menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran IPS menjadi kurang bermakna yang berakibat materi pembelajaran mudah dilupakan oleh siswa.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana pengaruh model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri ? (2) Bagaimana pengaruh media wayang terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri? (3) Bagaimana pengaruh model pembelajaran *scramble* dan media wayang terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri?.

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen dengan desain penelitian *sequental explanatory* yang menggunakan bentuk penelitian dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Subjek penelitian yaitu siswa kelas III SDN Ngadirejo 5 sebagai kelas kontrol, siswa kelas III SDN Ngadirejo 2 sebagai kelas eksperimen 1 dan siswa kelas III SDN Ngadirejo 3 sebagai kelas eksperimen 2.

Berdasarkan dari hasil perhitungan dengan menggunakan anova satu jalur didapatkan F_{hitung} 17,45 > F_{tabel} = 3,59, sehingga Ho ditolak. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri. (2) Media wayang berpengaruh terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri. (3)Model pembelajaran *scramble* dan media wayang berpengaruh terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri. Dengan demikian model pembelajaran *scramble* dan media wayang dapat digunakan sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.

Kata kunci : Model pembelajaran *scramble*, media wayang, mengenal jenis-jenis pekerjaan

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan menjadi salah sa-tu faktor penting dalam menentukan upaya membangun Indonesia yang lebih baik dan berkualitas. Pendidikan berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan juga harus dilaksanakan secara optimal sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan bangsa. Seperti yang dijelaskan dalam Undang - undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa :

> Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Agar tercapainya tujuan pedidikan di atas, telah ditempuh berbagai upaya yang telah dilakukan pemerintah. Upaya-upaya tersebut meliputi peningkatan kualitas guru, proses pembelajaran, pembaharuan kurikulum, serta usaha lainnya yang berkaitan dengan pendidikan. Saat ini pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan. Perubahan terjadi karena terdorong adanya pembaharuan yang dilakukan pemerintah seperti terjadinya pembaharuan kurikulum.

Adanya pembaharuan tersebut berdampak pula pada sistem pembelajaran di sekolah–sekolah. Guru mempunyai peran penting didalamnya karena secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Guna tercapainya tujuan pendidikan, diharapkan guru mempunyai kreatifitas dalam mengajar agar proses pembelajaran tersampaikan dengan baik oleh siswa. Kreatifitas tersebut diantaranya mampu memilih metode atau model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep mata pelajaran yang akan disampaikan. Penggunaan metode atau model pembelajaran dapat mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Salah satu mata pelajaran di SD adalah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang merupakan ilmu yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Sejak dini hendaknya siswa sudah diajarkan mengenal IPS yang bertujuan untuk menjadi warga negara yang baik yang memiliki kepedulian sosial bagi dirinya serta masya-

rakat dan negara. Menurut Sumaatmadja (2008: 1. 10), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan yang membebani mereka melainkan membekali mereka dengan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini selaras dengan penelitian (Artini, dkk 2014) yang menyatakan bahwa siswa masih belum menyadari dan merasakan manfaat pentingnya mempelajari IPS dalam kehidupannya.

Mata pelajaran IPS masih dominan menggunakan pembelajaran tradisional atau konvensional. Dimana guru masih menggunakan metode ceramah secara terus menerus. Guru berpandangan ilmu pengetahuan dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru kepikiran siswa sehingga tercipta pembelajaran yang bersifat searah. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh (Artini, dkk 2014) bahwa siswa hanya menjadi pendengar pasif yang dipaksa untuk memperhatikan. Pembelajaran yang seperti ini terasa tidak menyenangkan bagi siswa, sehingga pembelajaran IPS menjadi kurang bermakna yang berakibat materi pembelajaran mudah dilupakan oleh siswa.

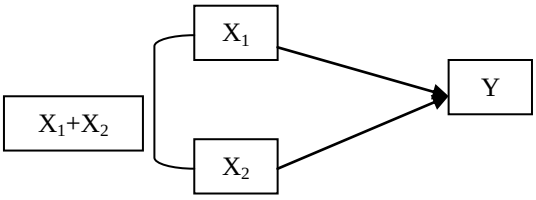
Salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan model pembelajaran yang inovatif kepada siswa. Salah satunya model pembelajaran tipe *scramble* dan media wayang. Penggunaan sebuah media dapat memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran. Media juga membantu memperjelas materi yang akan disampaikan pada saat pembelajaran. “Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”(Arsyad, 2007: 15). Penggunaan media yang menarik akan menumbuhkan minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran dan pemahaman siswa akan semakin baik. Dalam proses pembelajaran ini tercipta sebuah interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru. (Artini, dkk 2014) menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* dalam pelaksanaannya dengan cara berkelompok yang menekankan perebutan dan perjuangan. (Ramadani, 2014) dihasilkan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat membantu siswa menumbuhkan keaktifan dan keantusiasan da-

lam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, (Thata, 2016) dihasilkan bahwa model *scramble* adalah model pembelajaran yang menungkinkan semua siswa mempunyai tanggung jawab bersama dan bisa aktif serta materi yang diberikan akan terasa berkesan dan sulit dilupakan oleh siswa. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok kecil menggunakan kartu soal dan kartu jawaban, yang mengajak siswa mencari jawaban dengan cara menyusun huruf-huruf yang disusun secara acak sehingga membentuk suatu jawaban. Media yang dirasa tepat untuk mendukung model ini adalah media wayang. (Delimasa, 2012) dihasilkan bahwa boneka tangan dapat dijadikan sebagai media pembelaja-ran yang mendukung proses belajar mengajar. (Wulandari, 2014) menu-njukkan bahwa penggunaan media wayang dapat meningkatkan kete-rampilan menyimak. Media wayang sendiri merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang hendak disampaikan kepada siswa. Media wayang dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, efektif, meningkatkan minat belajar, variatif dan menyenangkan, hal ini didukung oleh (Septa dan Khoiri, 2010).

Berdasarkan uraian di atas penulis mencoba mengadakan penelitian mengenai "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* dan Media Wayang Terhadap Kemampuan Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan Siswa Kelas III SDN Ngadirejo Kediri".

II. METODE

Penelitian ini menggunakan teknik penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2013: 107) dimana penelitian eksperimen merupakan "metode yang menjadi bagian dari penelitian kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya". Sementara itu desain penelitiannya menggunakan desain penelitian *sequental explanatory* yang menggunakan bentuk penelitian dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Desain penelitian ini mencari pengaruh kedua variabel bebas terhadap variabel terikat.



Sugiyono (2013: 116)

Gambar 3.1 Desain penelitian *sequental exsplanatory*

Keterangan :

X_1 : Model Pembelajaran *Scramble*

X_2 : Media Wayang

X_1+X_2 : Model Pembelajaran *Scramble* dan Media Wayang.

Y : Kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hal ini dikarenakan data-data yang dikumpulkan berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil tes siswa.

Dalam pengujian hipotesis menggunakan uji anova satu jalur menggunakan program spss 18 sedangkan secara manual dengan menggunakan rumus yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Asumsikan bahwa data dipilih secara random, berdistribusi normal dan variannya homogen.
2. Buatlah hipotesis (HO dan H1) dalam bentuk kalimat
3. Buatlah hipotesis (HO dan H1) dalam bentuk statistik
4. Buatlah daftar statistik induk
5. Hitunglah Jumlah Kuadrat Antar Group (JKA) dengan rumus :

$$JKa = n\left[\sum \bar{x}^2 - \frac{(\sum \bar{x})^2}{k}\right]$$

Keterangan :

Jka : Jumlah kuadrat antar kelompok

n : Jumlah sampel masing-masing kelompok

$\bar{x}$: rata-rata sampel

k : banyaknya kelompok

6. Hitunglah derajat bebas Antar Group dengan rumus

$$DbA = A-1$$

Keterangan :

A : Jumlah keseluruhan group sampel

7. Hitunglah Jumlah kuadrat Rerata Antar Group (KR_A) dengan rumus :

$$KR = \frac{JK}{DB}$$

JK : Jumlah kuadrat *(some of square)*

db : derajat bebas *(degree of freedem)*

8. Hitunglah derajat bebas dalam group dengan rumus :

$$db_d = N-A$$

9. Carilah F_{hitung} dengan rumus :

$$\frac{KR_A}{KR_D}$$

10. Tentukan taraf signifikannya yaitu α = 0,05 / 5%
11. Cari F_{tabel}
12. Buatlah kesimpulan

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil analisis pengujiaan hipotesis dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri.

   Hasil perhitungan dengan menggunakan anova satu jalur diperoleh F_{hitung} = 17,45 > F_{tabel} = 3,59, dengan demikian H_0 ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan.

   Hasil rata-rata yang diperoleh siswa dengan perlakuan model pembelajaran *scramble* mengalami peningkatan dari 61 menjadi 71. Maka berdasarkan norma keputusan yang telah ditetapkan pada Bab III, dapat ditemukan hasil pengujian bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis alternatif (Ha) yang diajukan benar.

   Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri.

2. Media wayang berpengaruh terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri

   Hasil perhitungan dengan menggunakan anava satu jalur diperoleh F_{hitung} = 17,45 > F_{tabel} = 3,59, dengan demikian Ho ditolak. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media wayang terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan.

   Hasil rata-rata yang diperoleh siswa dengan perlakuan model media wayang mengalami peningkatan dari 66 menjadi 75. Maka berdasarkan norma keputusan yang telah ditetapkan pada Bab III, dapat ditemukan hasil pengujian bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak pada taraf signifikan 5% yang

berarti hipotesis alternatif (Ha) yang diajukan benar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media wayang berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri.

3. Model pembelajaran *scramble* dan media wayang berpengaruh terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri.

Hasil perhitungan dengan menggunakan anava satu jalur didapatkan $F_{hitung} = 17,45 > F_{tabel} = 3,59$, sehingga Ho ditolak. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *scramble* dan media wayang terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan.

Hasil rata-rata yang diperoleh siswa dengan perlakuan model pembelajaran *scramble* dan media wayang mengalami peningkatan dari 61 menjadi 84. Maka berdasarkan norma keputusan yang telah ditetapkan pada Bab III, dapat ditemukan hasil pengujian bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak pada taraf signifikan 5% yang berarti hipotesis alternatif (Ha) yang diajukan benar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *scramble* dan media wayang berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri.

Dari hasil ketiga analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* dan media wayang mendapatkan hasil yang paling baik. Hal ini dapat di-buktikan dengan peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa dari 61 menjadi 84.

Berdasarkan hasil analisis data uji hipotesis sebagaimana dikemukakan pada bab IV, diperoleh temuan yang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *scramble* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri

2. Media wayang berpengaruh terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri
3. Model pembelajaran *scramble* dan media wayang berpengaruh terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan siswa kelas III SDN Ngadirejo Kediri.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Artini, Ayu Sri Vidya, Wayan Sujana, Ngurah Wiyasa. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Kapten Komping Sujana*. Jurnal Vol 2 No. 1 Tahun 2014 tersedia http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/aricle/viewFile/1180/1632 (diunduh 24 April 2016)

Azwar, Saifuddin. 2012. *Reliabilitas & Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Delimasa, Klara, Ngadino Y, Samidi. 2012. *Media Boneka Tangan Dapat Meningkatkan Keterampilan Bercerita*. Jurnal Tahun 2012 tersedia http://eprints.uns.ac.id/11293/1/112-478-1-PB (diunduh 29 Oktober 2016)

Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Khoiri, Nur, Danang Septa. 2010. *Wayang Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran dan Gelombang Pada Siswa Kelas VIII SMP Purnama 1 Semarang.* Jurnal Vol 1 No. 1 April 2010 tersedia http://download.portalgaruda.org/article.php?article=6901&val=528 (diunduh 24 April 2016).

Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.

Kresna, Ardian. 2012. *Mengenal Wayang*. Yogyakarta: Laksana.

Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*: Kata Pena.

Ramadani,Triana. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Kartu Pertanyaan Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD.* Jurnal Vol 2 No. 1 Tahun 2014 tersedia https://www.google.com/search?q=jurnal+pengaruh+model+pembelajaran+scramble+berbantuan+kartu+pertanyaan+terhadap+hasil+belajar+ipa (diunduh 29 Oktober 2016).

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja-Grafindo Persada

Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sari, Ika Emyka. 2015. *Pengaruh penerapan model scramble dengan media visual terhadap kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia seperti kebhinekaan, kekayaan alam dan keramahtamahan pada siswa kelas III SDN 1 Munjungan Trenggalek.* Jurnal tahun 2015 tersedia https://simki.lp2m.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/11.1.01.10.0162.pdf (diunduh 29 Oktober 2016) .

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pegajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RND*. Bandung: Alfabeta.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.

Sumaatmadja, Nursid, dkk. 2008. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Thata, Vebby. 2012. *Pengaruh Model Scramble Didukung Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan Pada Siswa Kelas III Semester II SDN Tamanan Kecamatan Mojoroto Kota Kediri*. Tersedia https://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/12.1.01.10.00.pdf (diunduh 29 Oktober 2016).

Wulandari, Ratna. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Wayang terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negri Kasongan Bantul Yogyakarta*. Jurnal Tahun 2015 tersedia: http://eprints.uny.ac.id/25579/1/Ratna%20Wulandari11108241130.pdf (diunduh 24 April 2016).

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat. 2013. Departemen Pendidikan Nasional.

Undang - Undang RI NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia (Online), tersedia: http:-/www.jdih.bpk.go.id. (diunduh 24 April 2016).