

# PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR BERBASIS *SOCRATIC METHOD* TERHADAP NILAI INTEGRITAS SISWA SEKOLAH DASAR

Fitri Nuraini

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya  
[fitri.nuraini@upi.edu](mailto:fitri.nuraini@upi.edu)

## Abstract

This research is motivated by the erosion of honesty and responsibility which is part of the value of integrity in students in elementary schools. This is marked by the rampant violations committed by children who are still in elementary school. One of the efforts that can be made to overcome this is the use of the traditional game gobak sodor based on the socratic method. The purpose of this study is to measure, analyze, and describe the integrity value of elementary school students before and after being given the traditional game treatment of gobak sodor based on socratic methods. This research was conducted in class V of SD Laboratory UPI Tasikmalaya Campus. The method used is a pre-experiment design method type one group pretest-posttest design. The analysis used was in the form of quantitative data analysis using the Microsoft Excel 2013 and SPSS 24. Student integrity scores on pretest with an average score of 50.32. While in the posttest with an average of 66.86. The result of this study is that the traditional game of gobak sodor based on socratic method affects the integrity value of elementary school students.

**Keywords:** Traditional Game, Socratic Method, Value of Integrity.

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terkikisnya sikap jujur dan tanggung jawab yang merupakan bagian dari nilai integritas pada siswa di Sekolah Dasar. Hal ini ditandai dengan maraknya pelanggaran-pelanggaran yang dilakukan oleh anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan pemanfaatan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*. Tujuan penelitian ini ialah mengukur, menganalisis, dan mendeskripsikan nilai integritas siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya. Metode yang digunakan adalah metode *pre-experiment design* tipe *one group pretest-posttest design*. Analisis yang digunakan berupa analisis data kuantitatif menggunakan Microsoft Excel 2013 dan SPSS 24. Nilai integritas siswa pada *pretest* dengan rata-rata skor 50,32. Sedangkan pada *posttest* dengan rata-rata sebesar 66,86. Hasil dari penelitian ini yaitu permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method* berpengaruh terhadap nilai integritas siswa Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Permainan Tradisional, *Socratic Method*, Nilai Integritas.

## PENDAHULUAN

Semakin kuatnya arus globalisasi yang terjadi di Indonesia, membawa pola kehidupan, hiburan dan budaya yang baru. Hal ini otomatis memberikan dampak terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat, salah satunya pada budaya permainan tradisional. Sementara itu, yang terjadi di lapangan sangat jauh dari apa yang diharapkan yakni semakin dilupakannya budaya permainan

tradisional, sehingga dapat berakibat adanya kepunahan (Asriansyah, 2018). Dalam hal ini, perlu adanya pelestarian terhadap keutuhan budaya permainan tradisional sehingga kelestariannya tetap terjaga.

Menurut (Yunus, 2008) Permainan tradisional merupakan suatu budaya yang tumbuh dan berkembang atas kebutuhan masyarakat pada suatu daerah. Permainan tradisional dimainkan oleh anak-anak di lingkungan masyarakat umum guna menyerap kearifan lokal pada suatu daerah sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung tumbuh kembang anak dari berbagai aspek. Salah satu aspek yang diharapkan dari digencarkannya pelestarian permainan tradisional yakni aspek pembentukan karakter pada anak. Maka dari itu, pendidikan karakter merupakan hal utama dalam penerapannya di sekolah pada saat ini.

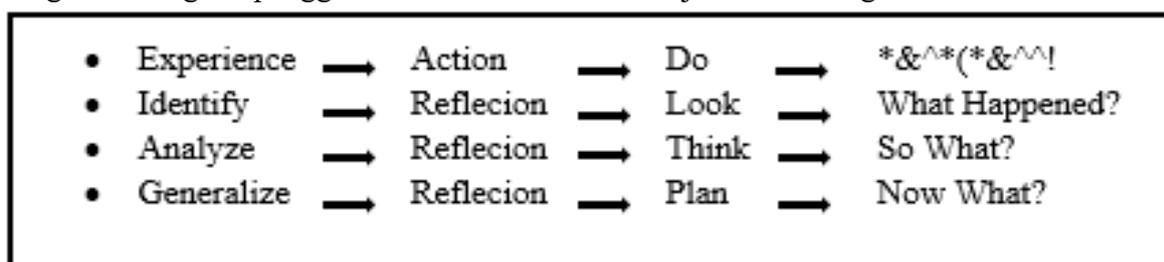
Menurut (Suryaman & Karyono, 2018) pentingnya pendidikan karakter disebabkan karena adanya fenomena yang sangat memerlukan perhatian serius terutama pada pendidikan di sekolah. Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (PMPTK) mengatakan bahwa masalah krusial pada saat ini yaitu; (1) terdegradasinya karakter generasi muda, (2) budaya nasional yang semakin luntur, (3) kehidupan berbangsa dan bernegara semakin terpuruk, (4) pendidikan karakter bangsa dalam pendidikan formal, nonformal, dan informal kurang terakomodasi, (5) tantangan era globalisasi, (6) implementasi amanat perundang-undangan kurang efektif (Kemendiknas, 2011). Pendidikan karakter pada saat ini merupakan hal yang sangat diutamakan dalam berjalannya suatu kegiatan pembelajaran, hal ini tertuang pada Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang disusun oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Terdapat lima nilai karakter utama yang dikembangkan sebagai prioritas Gerakan PPK, yakni nilai karakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Setiap nilai-nilai karakter ini memiliki beberapa subnilai sebagai pedoman dalam pelaksanaan setiap nilai karakter, contohnya sikap jujur dan tanggung jawab yang terdapat pada nilai karakter integritas. Nilai karakter integritas ini lebih jelasnya meliputi sebuah sikap tanggung jawab sebagai warga negara, terlibat aktif dalam kehidupan sosial, serta konsistensi antara tindakan dan perkataan yang berdasarkan kebenaran. Pada hal ini, permainan tradisional yang dipilih sebagai media atau alat guna melihat pengaruhnya terhadap nilai integritas adalah permainan tradisional gobak sodor. Menurut (Izatil & Hardiyanti, 2017, hlm. 71) menyatakan bahwa permainan gobak sodor dapat mengajarkan anak agar bersikap jujur. (Turangan, Willyanto, & Fadhillah, 2017, hlm. 83) mengemukakan bahwa pada permainan gobak sodor terdapat nilai-nilai karakter yang melatih kejujuran, kepatuhan, kerjasama, tanggung jawab, kerja keras, kritis, inovatif, serta melatih ketangkasan.

Sejauh ini penelitian yang melakukan identifikasi mengenai timbulnya nilai karakter integritas dari pengaruh permainan tradisional gobak sodor dengan pengembangan penelitian berbasis *socratic method* belum pernah dilakukan. *Socratic method* atau metode sokratik adalah sebuah pendekatan dalam pengajaran yang bertujuan merangsang siswa dapat menganalisis suatu masalah dan berpikir kritis tentang suatu argumen. Selanjutnya metode ini membantu siswa untuk dapat menjawab berbagai masalah dengan menuntun pada pengetahuan dan kebijaksanaan baru (Qosyim, 2007). *Socratic method* telah memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis (Susiani & Suranata, 2017); dan proses pembelajaran pada semua mata pelajaran di sekolah dasar berhasil efektif dengan menggunakan metode sokratik (Rusmana, Suryana, & Utama, 2019). Rusmana (2020, hlm.

162), mengemukakan mekanisme pengorganisasian *socratic method*. Metode ini terdiri atas empat langkah yaitu:

1. Eksperientasi (*Experience*), guru melakukan pengarahan pada upaya memfasilitasi peserta didik untuk mengekspresikan dirinya.
2. Identifikasi (*Identify*), guru melakukan proses identifikasi dan refleksi pengalaman selama proses latihan. Peserta didik diminta melihat ke dalam dirinya terkait proses latihan dan keadaan dirinya. Peserta didik mengungkapkan pikiran dan perasaan.
3. Analisis (*Analyze*), peserta didik diajak merefleksikan dan memikirkan kaitan antara proses latihan dengan kondisi sebelum melakukan proses latihan. Sehingga dapat membuat rencana perbaikan terhadap kelemahan dirinya.
4. Generalisasi (*Generalize*), peserta didik diajak membuat rencana perbaikan terhadap kelemahan yang dihadapinya. Rencana perbaikan diwujudkan pada proses latihan selanjutnya.

Ringkasan langkah penggunaan *socratic method* disajikan melalui gambar berikut.



**Gambar 1.** Tahapan *Socratic Method*

**METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif *pre-eksperimen one group pretest-posttest design* untuk mencari pengaruh *treatment* tertentu dalam kondisi yang terkontrol. Hal ini merujuk pada Creswell (dalam Sugiyono 2011, hlm. 11) bahwa penelitian eksperimen dilakukan untuk menentukan hasil dari *treatment* tertentu dari sebuah penelitian. Bentuk eksperimen ini dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Kelompok tersebut diberikan tes sebelum dan sesudah diberi perlakuan khusus guna mendapatkan hasil eksperimen.



**Gambar 2.** *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

- O<sub>1</sub> = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- X = Perlakuan berupa permainan tradisional gobak sodor
- O<sub>2</sub> = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)
- O<sub>2</sub>-O<sub>1</sub> = Pengaruh dari perlakuan yang diberikan

Dalam penelitian ini akan mengungkapkan seberapa berpengaruhnya permainan tradisional berbasis *socratic method* dalam meningkatkan nilai integritas siswa sekolah dasar. Variabel yang di bahas yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen berupa permainan tradisional berbasis *socratic method* dan variabel independen berupa nilai integritas pada siswa sekolah dasar.

**HASIL DAN DISKUSI**

**Hasil**

Penelitian telah dilaksanakan di SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya. Tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melakukan *pretest* berupa angket nilai integritas. Kemudian diberikan *treatment* berupa permainan tradisional gobak sodor. Setelah *treatment* selesai dilakukan, tahapan selanjutnya yaitu *posttest*. Data yang diperoleh kemudian dibahas pada bagian ini dengan menggunakan pendekatan deskriptif dan pendekatan statistik.

Nilai hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh berdasarkan hasil jawaban siswa pada angket nilai integritas yang memiliki 2 indikator yaitu nilai kejujuran dan tanggung jawab. Pada setiap indikator terdapat 5 pertanyaan positif dan 5 pertanyaan negatif. Sehingga jumlah seluruh pertanyaan pada angket tersebut sebanyak 20 soal. Dalam setiap pertanyaan ini memiliki skor mulai dari 1 sampai dengan 4. Sehingga jika siswa memperoleh skor maksimal, maka skor totalnya adalah 80.

Hasil dari nilai integritas pada siswa kemudian dapat dikategorikan berdasarkan interval, dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 1. Interval Kategori Nilai Integritas**

No	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 \text{ Sideal}$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 \text{ Sideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 \text{ Sideal}$	Tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 \text{ Sideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 \text{ Sideal}$	Sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 \text{ Sideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5$	Rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 \text{ Sideal}$	Sangat Rendah

**Analisis Nilai Integritas Siswa pada *Pretest***

Berdasarkan hasil penilaian *pretest* yang dilakukan pada 22 siswa kelas 5A SD Laboratorium UPI Kampus Tasikmalaya, diperoleh data mengenai nilai integritas siswa berdasarkan interval kategori sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Perhitungan Nilai Integritas pada *Pretest***

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 59,95$	Sangat Tinggi	2	9,1%
2	$46,65 \leq X < 59,95$	Tinggi	11	50%
3	$33,35 \leq X < 46,65$	Sedang	9	40,9%
4	$20,05 \leq X < 33,35$	Rendah	0	0%
5	$X < 20,05$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah				100%

Tabel 2 menjelaskan secara umum hasil *pretest* siswa memiliki kategori yang berbeda-beda dengan rincian sebagai berikut: 2 orang siswa dengan persentase 9,1% dari keseluruhan siswa mendapatkan nilai sangat tinggi, 11 orang dengan persentase 50% dari keseluruhan siswa mendapatkan nilai tinggi, 9 orang siswa dengan persentase 40,1% dari keseluruhan siswa mendapatkan nilai sedang. Pada *pretest* ini rata-rata nilai integritas siswa sebesar 50,32. Apabila mengacu pada kriteria keberhasilan yang ditentukan peneliti yaitu sebesar 60, maka nilai integritas yang dimiliki siswa masih belum memadai.

Langkah selanjutnya yaitu mengolah data menggunakan SPSS 24. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui data statistik dari nilai integritas yang dimiliki siswa saat sebelum diberikan *treatment*. Hasil pengolahan data *pretest* nilai integritas siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 3. Data Statistik Hasil *Pretest***

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pre Test</i>	22	39.00	61.00	50.3182	6.67181
<i>Valid N. (listwise)</i>	22				

**Analisis Deskriptif Nilai Integritas Siswa pada *Posttest***

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada 22 siswa kelas 5A SD Laboratorium UPI Tasikmalaya dengan memberikan perlakuan berupa permainan tradisional gobak sodor, maka diperoleh data mengenai nilai integritas siswa sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Nilai Integritas pada *Posttest***

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 59,95$	Sangat Tinggi	22	100%
2	$46,65 \leq X < 59,95$	Tinggi	0	0%
3	$33,35 \leq X < 46,65$	Sedang	0	0%
4	$20,05 \leq X < 33,35$	Rendah	0	0%
5	$X < 20,05$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah				100%

Tabel diatas menjelaskan bahwa hasil *posttest* pada 22 siswa seluruhnya berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase 100%. Selanjutnya adalah mengolah data *posttest* menggunakan SPSS 24. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui data statistik nilai integritas siswa. Hasil pengolahan data *posttest* nilai integritas siswa adalah sebagai berikut:

**Tabel 5. Data Statistik Hasil *Posttest***

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Pre Test</i>	22	61.00	71.00	66.8636	2.55036
<i>Valid N. (listwise)</i>	22				

**Uji Hipotesis**

Dalam uji hipotesisi ini, peneliti menggunakan uji *paired sample test*. Analisis data *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan dalam penelitian ini, yaitu menjawab “Bagaimana pengaruh permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method* terhadap nilai integritas siswa sekolah dasar?” dengan hipotesisnya sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak ada peningkatan nilai integritas siswa setelah dilakukannya permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*.

$H_a$  : Ada peningkatan nilai integritas siswa setelah dilakukannya permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*.

Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% (0,05), maka kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

Jika  $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$ , maka  $H_0$  diterima

Jika  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak

Berikut merupakan hasil uji *paired sample test*:

**Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis**

		<i>Paired Differences</i>							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
<i>Pair1</i>	Pre Test – Post Test	-16.54	6.35	1.35	-19.36	-13.728	-12.216	21	.000

Setelah melakukan pengujian *paired sample test* maka selanjutnya adalah pengujian hipotesis sebagai berikut:

- Menentukan hipotesis  
 $H_0$  : Tidak ada peningkatan nilai integritas siswa setelah dilakukannya permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*.  
 $H_a$  : Ada peningkatan nilai integritas siswa setelah dilakukannya permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method*.
- Menentukan tingkat signifikansi  
 Tingkat signifikansi yang digunakan adalah taraf 5% (0,05). Tingkat signifikansi dalam hal ini berarti mengambil resiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya sebesar 5%.
- Menentukan  $t_{hitung}$   
 Dari gambar tabel diperoleh  $t_{hitung}$  adalah 12,216.
- Menentukan  $t_{tabel}$   
 Tabel distribusi t dicari pada  $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$  (uji 2 sisi) dengan df n-1 atau 22-1 = 21. Dengan pengujian 2 sisi (signifikansi = 0,025) hasil  $t_{tabel}$  sebesar 2,07961.
- Kriteria pengujian  
 Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima  
 Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak  
 Berdasarkan tingkat signifikansi:  
 Jika signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima  
 Jika signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  diterima
- Membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$   
 Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (12,216 > 2,07961) dan nilai signifikansi (0,000 < 0,05) maka  $H_0$  ditolak.
- Membuat kesimpulan  
 Setelah membandingkan nilai nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  serta nilai signifikansinya maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan nilai integritas siswa setelah dilakukannya permainan tradisional berbasis *socratic method*.

**Diskusi**

Hipotesisi statistik yang digunakan ialah:

- $H_0$  :  $\mu_1 > \mu_2$
- $H_a$  :  $\mu_1 < \mu_2$

Keterangan:

$H_0$  = Penggunaan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method* tidak berpengaruh terhadap nilai integritas siswa.

- $H_a$  = Penggunaan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method* berpengaruh terhadap nilai integritas siswa.
- $\mu_1$  = Skor rata-rata hasil tes awal (sebelum diberi perlakuan)
- $\mu_2$  = Skor rata-rata hasil tes akhir (setelah diberi perlakuan)

Dilihat pada tabel 3, nilai rata-rata hasil tes awal (*pretest*) adalah 50,32. Sedangkan dilihat pada tabel 5, nilai rata-rata hasil tes akhir (*posttest*) adalah 66,86. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata tes awal (*pretest*) lebih kecil daripada nilai rata-rata tes akhir (*posttest*). Hal tersebut dapat di rumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai Pretest} < \text{Nilai Posttest} \\ 50,32 < 66,86$$

Gambar 3. Hasil Uji Statistik

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis statistik yang sesuai adalah  $H_a : \mu_1 < \mu_2$ . Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method* berpengaruh terhadap nilai integritas siswa.

## KESIMPULAN

Pemberian *treatment* berupa permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method* memberikan pengaruh terhadap nilai integritas siswa. Hal ini dilihat dari keadaan siswa yang memiliki perbedaan nilai integritas sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Hasil skor yang didapatkan saat *pretest* oleh populasi sebanyak 22 orang siswa terbagi menjadi kategori sangat tinggi, tinggi, dan sedang, dengan rinciannya yaitu 2 orang siswa mendapatkan nilai sangat tinggi, 11 orang siswa mendapatkan nilai tinggi, dan 9 orang mendapatkan nilai sedang. Rata-rata nilai yang didapatkan pada *pretest* sebesar 50,32. Apabila mengacu pada ketentuan interval kategori sebesar 60,00, rata-rata yang didapatkan pada *pretest* masih belum memadai. Sedangkan hasil skor yang didapatkan saat *posttest* oleh populasi sebanyak 22 orang siswa seluruhnya mendapatkan kategori sangat tinggi, dengan rata-rata nilai 66,86. Sesuai dengan acuan pada interval kategori, rata-rata yang didapatkan pada *posttest* sudah memadai.

Penelitian ini memiliki keterlibatan atau implikasi pada dunia pendidikan dan bagi penelitian selanjutnya. Maka dari itu, implikasi dari penelitian ini ialah; (1) permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method* memberikan kontribusi terhadap peningkatan nilai integritas siswa di Sekolah Dasar; (2) hasil penelitian memberikan kontribusi bahwa penggunaan permainan tradisional gobak sodor berbasis *socratic method* dalam meningkatkan nilai integritas siswa dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan.

## REFERENSI

- Asriansyah. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 82-88.
- Izatil, H. N., & Hardiyanti, P. (2017). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Kemendiknas. (2011). *Pendidikan Karakter Bangsa: Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa Berkelanjutan (PPKBB)*. Jakarta: Dirjen PMPTK.

- Qosyim, A. (2007). *Studi Implikasi Socrates dalam Praktek Pendidikan*. Surabaya: UNESA University Press.
- Rusmana, N. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah (Metode, Teknik, dan Aplikasi)*. Bandung: Rizqi Press
- Rusmana, N., Suryana, D., & Utama, A. (2019). Collaborative Action Research Application of Socratic Methods in Learning in Primary School. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 501-514.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryaman, & Karyono, H. (2018). Revitalisasi Pendidikan Karakter Sejak Usia Dini di Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 10-18.
- Susiani, K., & Suranata, K. (2017). Implementasi metode sokratik melalui lesson study Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 27-40.
- Turangan, L., Willyanto, & Fadhillah, R. (2017). *Seni Budaya dan Warisan Olahraga dan Permainan*. Jakarta: Aku Bisa.
- Yunus, A. (2008). *Permainan Rakyat Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi Dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.