



Contents lists available at [Kreatif](#)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Penggunaan Model Teknik *Role Playing* melalui Layanan Bimbingan Kelompok sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Diri pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tunjungan Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022

Novita Ariana

SMA Negeri 1 Tunjungan

rianavita20@gmail.com

INFO ARTIKEL

Kata Kunci :
Hasil Belajar
Role playing

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil proses pembelajaran bimbingan dan konseling yang selama ini dilakukan pada siswa kelas XI IPS 3 SMA N 1 Tunjungan Kab.Blora pada tahun 2021/2022. Teknik pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik role playing. Prosedur penelitian menggunakan penelitian tindakan bimbingan konseling yang terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kepercayaan diri pada siswa kelas XI IPS 3 SMA N 1 Tunjungan (2) Melatih siswa dalam meningkatkan kedisiplinan disekolah (3) Ada peningkatan pemahaman diri bagi siswa dari persentase 62,45% menjadi 81,20%. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa perilaku siswa semakin berkualitas sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing. Simpulan dari penelitian ini adalah terjadi perubahan perilaku siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Tunjungan Kabupaten Blora sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing. Saran yang diberikan adalah untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan teknik analisis statistic agar dapat mengetahui seberapa besar pengaruh atau hubungan antara pemberian layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik role playing dengan upaya meningkatkan pemahaman diri bagi siswa.

Pendahuluan

Menurut Chayatie (2010) bahwa role playing digunakan dalam pelatihan untuk melihat reaksi peserta didik dalam situasi tertentu sebelum dan setelah sesi pelatihan. Berdasarkan teori

tersebut maka melalui teknik role playing peserta didik dilatih untuk memerankan skenario sesuai masalah-masalah yang dihadapi dalam berinteraksi sosial. Role playing atau bermain peran adalah salah satu teknik dalam pendekatan kelompok yang dapat diterapkan dalam psikoterapi atau konseling.

Berdasarkan hal tersebut ternyata masih banyak siswa siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tunjungan Kabupaten Blora yang kurang mampu dalam berinteraksi sosial. Hal ini ditunjukkan dengan gejala-gejala diantaranya, terdapat peserta didik yang kurang mampu menjalin hubungan baik dengan guru, dan teman-temannya, tidak mau bekerja sama, jarang atau takut berkomunikasi dengan teman sebaya, orang tua bahkan orang yang disekitarnya, serta kurangnya memahami aturan-aturan yang terjadi dilingkungan sekolah maupun dilingkungan masyarakat. Hal ini dapat menjadi masalah apabila tidak segera di atasi, yang menyangkut bakat dan kemampuan yang ada dalam diri akan terpendam dan tidak dapat berkembang, serta sulit untuk mencapai pergaulan yang baik seperti yang diharapkan. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menjalin hubungan baik, serta jarang berkomunikasi dan tidak mau bekerja sama dengan teman sebaya, guru, maupun orang lain dapat membuat peserta didik tersebut mendapat kesulitan dalam berinteraksi sosial dan memahami aturan-aturan. Untuk itu perlu diupayakan suatu solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Guru BK atau konselor memiliki berbagai alat untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik. Wujud nyatanya adalah dengan memberikan layanan-layanan yang ada dalam bimbingan konseling, seperti layanan orientasi, layanan informasi, layanan penempatan dan penyaluran, layanan konseling individu, layanan konseling kelompok, layanan bimbingan kelompok. Sikap pendidik di sekolah tidak hanya sekedar sebagai penyampai pesan dan menuntaskan materi belaka tetapi bagaimana kita mengembangkan ide, kreatifitas, yang ada pada masing-masing peserta didik, baik itu kita sebagai guru mata pelajaran, guru kelas, maupun guru BK atau konselor sekolah. Sebagai tindak lanjut permasalahan di atas, dalam upaya meningkatkan pemahaman diri siswa maka dapat digunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Penggunaan Model Teknik Role Playing Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Diri Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tunjungan Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022".

Metode Penelitian

Setting penelitian, penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian eksperimen, peneliti menggunakan eksperimen karena dalam hal ini peneliti menggunakan suatu perlakuan untuk mengetahui suatu akibat dari perlakuan tersebut. Perlakuan dalam penelitian ini adalah layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing untuk meningkatkan pemahaman diri bagi siswa. Penelitian eksperimen ini dilakukan dengan memberi perlakuan berupa kegiatan layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing. Penelitian ini dilakukan untuk siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tunjungan, Kabupaten Blora. Waktu untuk

melakukan penelitian ini pada 5 Januari 2022. Setelah pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan pemahaman dirinya.

Desain penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). "Penelitian tindakan dapat diartikan sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dengan model siklus, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi kompetensi, dan situasi", Wardhani (2008).

Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus, dimana masing-masing siklus tersebut terdiri dari empat tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan /evaluasi, dan refleksi.

Perencanaan dalam PTBK berupa perincian kegiatan mengenai tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu peningkatan dan perbaikan suatu kondisi tertentu sesuai dengan permasalahan yang dialami untuk dipecahkan oleh guru BK. Perencanaan tersebut terdiri dari tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan yang sebelumnya sudah direncanakan dengan mengenakan tindakan kelas.

Observasi yaitu pelaksanaan yang dilakukan oleh pengamat. Ada beberapa alat bantu yang digunakan untuk mengamati, yaitu daftar riwayat kelakuan, catatan berkala, daftar cek, skala penilaian, catatan anekdot, catatan lapangan, catatan harian, log, portofolio, check list, rekaman video, foto slide, angket.

Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Refleksi dilakukan oleh pelaksana dan pengamat untuk mengevaluasi secara keseluruhan baik kekurangan dan kelebihan dari pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada setiap siklusnya sehingga jika ditemukan kekurangan dan ketidak berhasilan dari siklus tersebut dapat menentukan rencana tindakan berikutnya sebagai tindakan perbaikan layanan bimbingan dan konseling.

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Tunjungan Kabupaten Blora yang berjumlah 32 siswa. Semua siswa kelas XI IPS 3 dilibatkan dalam penelitian ini untuk mengetahui upaya meningkatkan pemahaman diri bagi siswa melalui bimbingan kelompok dengan menggunakan metode role playing.

Indikator kinerja dalam penelitian ini dilihat dari hasil perhitungan skor pre test (evaluasi awal) dan post test (evaluasi hasil). Indikator kinerja ini dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pemahaman diri siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing.

Kondisi akhir yang diharapkan dari penelitian mengenai pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing dalam upaya meningkatkan pemahaman diri bagi siswa ini adalah siswa menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dirinya sebesar 62,51 % dari kondisi awal sehingga layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman diri bagi siswa.

Tabel 1. Indikator penilaian tentang tingkat pemahaman diri siswa

Interval Kelas Skor	Kategori
81,26% - 100%	Sangat tinggi
62,51% - 81,25%	Tinggi
43,76% - 62,50%	Rendah
25% - 43,75%	Sangat rendah

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Metode observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk mengetahui Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Metode ini dilaksanakan sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas dan selama proses belajar mengajar dan pada saat penelitian tindakan kelas berlangsung.

Angket adalah suatu penyelidikan tentang masalah yang umumnya menyangkut kepentingan umum yang dilakukan dengan cara pengedaran suatu daftar pertanyaan beberapa formulir, diajukan secara tertulis kepada sejumlah subjek untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dari responden secara tertulis pula.

Jenis angket yang digunakan adalah angket pilihan ganda, subjek diminta untuk memilih salah satu sekian banyak jawaban yang telah disediakan. Angket ini untuk mengungkap mengenai pemahaman diri siswa dan layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing.

Skala yang dipakai dalam pengukuran jawaban responden dalam penelitian ini mengacu pada Skala Likert (Likert Scale). Model ini dipakai untuk mengukur sikap favourable (mendukung) dengan menggunakan skala 1-4.

Adapun penjelasan skor sebagai berikut:

STS	: Sangat Tidak Setuju	skor 1
TS	: Tidak Setuju	skor 2
S	: Setuju	skor 3
SS	: Setuju Sekali	skor 4

Metode dokumentasi adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mengumpulkan data dengan cara menggunakan dokumen-dokumen yang tersedia sebagai bahan informasi yang dibutuhkan. Metode dokumentasi digunakan dalam penelitian ini karena peneliti ingin mendapatkan data tentang nama responden, usia, riwayat pendidikan dan lain-lain.

Penelitian ini menggunakan pre-test dan post-test one group design. Dalam desain ini terdapat pre test (evaluasi awal) sebelum diberi perlakuan dan post test (evaluasi hasil) setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan. Dalam hal ini hanya terdapat satu kelompok eksperimen. Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Dalam penelitian ini digunakan tahap-tahap rancangan penelitian eksperimen untuk mengetahui peningkatan pemahaman diri siswa setelah mendapat layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing. Beberapa hal dilakukan dalam pelaksanaan eksperimen ini adalah sebagai berikut:

Memberikan pre test (evaluasi awal), dalam memberikan pre test (evaluasi awal) menggunakan format skala pemahaman diri siswa.

Memberikan perlakuan (treatment), perlakuan yang diberikan berupa layanan layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing.

Memberikan post test (evaluasi hasil), pengukuran setelah diberikan perlakuan (treatment) berupa layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing. Post test (evaluasi hasil) menggunakan format skala pemahaman diri siswa yang bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam pelaksanaan treatment dan untuk mengetahui adanya peningkatan pemahaman diri siswa.

Dalam penelitian ini, menggunakan analisis deskriptif persentase dengan menjelaskan hasil perhitungan skor pre test (evaluasi awal) dan post test (evaluasi hasil). Teknik analisis deskripsi persentase untuk mengetahui gambaran kemampuan perencanaan karier siswa sebelum diberikan layanan informasi karier dan setelah diberikan layanan informasi karier. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Keterangan

P = Presentase

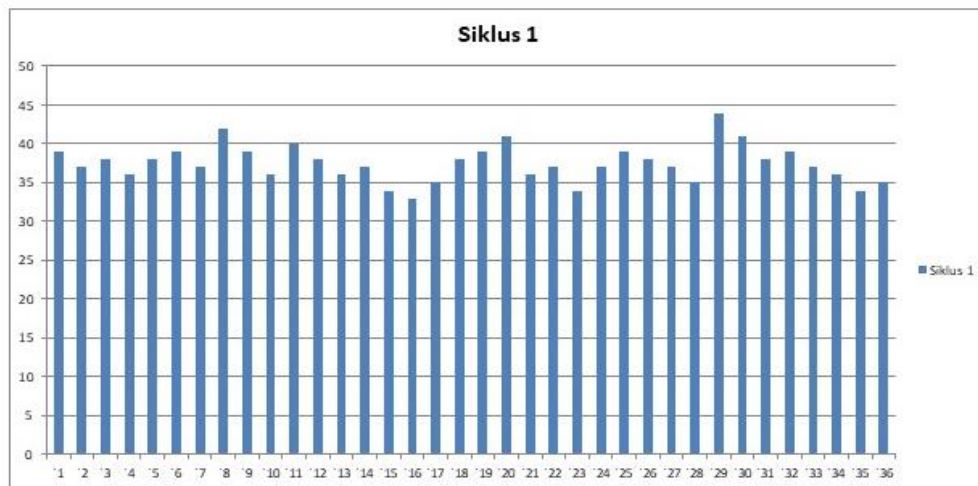
n = Skor yang diperoleh

N = Skor Total

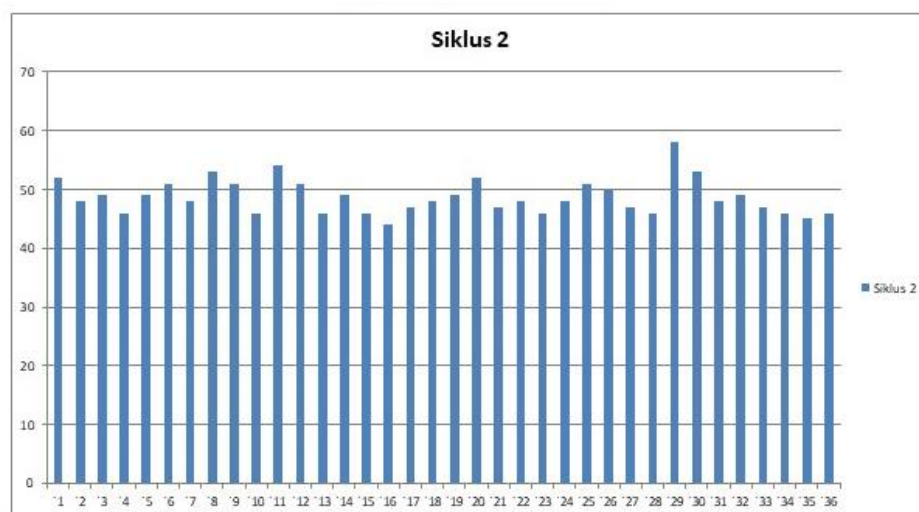
Untuk menentukan jenis deskriptif persentase yang diperoleh masing-masing indikator dalam variabel, dan perhitungan deskriptif persentase kemudian ditafsirkan kedalam kalimat.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian mengenai pemberian layanan bimbingan kelompok dengan metode role playing dalam upaya meningkatkan pemahaman diri bagi siswa, dari penelitian pada siklus I dengan menggunakan metode klasik kemudian dilanjutkan penelitian pada siklus II terdapat peningkatan pemahaman diri. Berikut hasil penelitian dapat digambarkan melalui grafik:



Gambar 1. Pemahaman Diri Siswa Siklus 1



Gambar 2. Pemahaman Diri Siswa Siklus 2

Data Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Siklus	Presentase rata-rata Observasi	Kategori
Siklus I	62,25%	Rendah
Siklus II	81,20%	Tinggi

Sumber: Data penelitian tahun 2019

Gambar 3. Tabel Data Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II

Hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji wilcoxon diperoleh jumlah jenjang kepercayaan diri yang kecil dihitung adalah 0. Sedangkan tabel untuk $n=10$ dengan tingkat signifikan 5% nilainya adalah 8. Sehingga dihitung $0 < \text{tabel } 8$ atau berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri.

Layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing dapat meningkatkan pemahaman diri siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Tunjungan Kabupaten Blora. Upaya untuk meningkatkan pemahaman diri melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing pada siswa kelas XI IPS 3 Di SMA Negeri 1 Tunjungan Blora sudah dilakukan sesuai dengan yang direncanakan. Penelitian tindakan terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Tindakan untuk siklus II ini diharapkan dapat dijadikan sebagai perbaikan yang menghasilkan peningkatan pemahaman diri bagi siswa. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk keberhasilan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan pemahaman diri bagi siswa, dimana pada siklus I belum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing. Namun pada siklus II sudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing dan hasilnya menunjukkan ada peningkatan pemahaman diri bagi siswa.

Hasil penelitian siklus I diperoleh nilai rata-rata skor observasi sebesar 62,25 % yang termasuk dalam kategori rendah, sedangkan setelah dilakukan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing nilai rata-rata skor observasi sebesar 81,20 % meningkat dan termasuk dalam kategori tinggi.

Chayat (2010) menyatakan bahwa role playing digunakan dalam pelatihan untuk melihat reaksi peserta didik dalam situasi tertentu sebelum dan setelah sesi pelatihan. Berdasarkan teori tersebut maka melalui teknik role playing peserta didik dilatih untuk memerankan skenario sesuai masalah-masalah yang dihadapi dalam berinteraksi sosial. Role playing atau bermain peran adalah salah satu teknik dalam pendekatan kelompok yang dapat diterapkan dalam psikoterapi atau konseling.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Astuti, P (2012) dengan judul Efektivitas Metode Bermain Peran (role playing) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan metode bermain peran (role playing) efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa simpulan yaitu Proses pembelajaran bimbingan dan konseling yang selama ini dilakukan pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Tunjungan Kabupaten Blora dilakukan

dengan pembelajaran konvensional yaitu dilakukan dengan memberikan informasi melalui pembelajaran dan ceramah yang disampaikan guru bimbingan dan konseling kepada siswa. Terjadi perubahan perilaku siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Tunjungan Kabupaten Blora sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing.

Perilaku siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Tunjungan Kabupaten Blora semakin berkualitas sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing. Layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik role playing dapat meningkatkan pemahaman diri siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Tunjungan Kabupaten Blora.

Daftar Rujukan

- Achab S., Nicolier M., Mauny F. et al. 2011. *Massive Multiplayer online Playing Games : Comparing Characteristics of Addict vs non Addict online Recruited Gamers in a French Adult Population* (Research Article) in *BMC Psychiatry* II : 144.
- Aina Mulyana. 2012. Metode Pembelajaran Bermain Peran. <http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/metode-pembelajaran-bermain-peran.html>.
- Anwar, Prabu Mangkunegara. 2014. *Evaluasi Kinerja SDM*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Astuti, P. 2012. Efektivitas Metode Bermain Peran (Role Play) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak. *Jurnal Pendidikan*, Volume 12 No. 35. Hal 110-121.
- Aydin, D. 2009. *Efectiveness Of A Group Guidance Program On Realistic Study Field Choice Among First Year High School Students*. *Jurnal of Education*, Volume 5 No. 1. Hal 67-84.
- Chayatie. 2010. Pengaruh Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kota Gorontalo. Skripsi Tidak Diterbitkan. Gorontalo: Program Sarjana Universitas Negeri Gorontalo
- Desy, Tri Haryanti. 2014. Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa Kelas IX C SMP Islam Ungaran. Skripsi Universitas Negeri Semarang.
- Dewa, Ketut Sukardi. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djuningin, Sulastriningsih. 2013. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Driessens, K. 2004. Integrating Guidance into Relational Reinforcement Learning. *Jurnal of Education*, Volume 34 No. 57. Hal 271-304.
- Hartono. 2010. Pemahaman diri dan tujuan hidup. (Online) Tersedia di <http://binham.wordpress.com/2012/04/15/pemahaman-diri-dan-tujuan-hidup>.
- Jalaludin, Rahmat, 2017. *Psikologi Komunikasi Remaja*. Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Kursin. 2014. Efektifitas Layanan Konseling Kelompok dalam Mengurangi Perilaku Agresif Siswa Panti Permadi Putra Mandiri Semarang. Online (Skripsi). UNNES (<http://lib.unnes.ac.id/3430/> di akses pada 1 maret 2014)
- Maufur, Hasan Fauzi. 2009. *Sejuta Jurus Mengajar Mengasyikkan*. Semarang: PT. Sindur Press.
- Prayitno. 2009. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Padang: Universitas Negeri Padang
- Ridwan. 2011. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Jurnal Psikologi Ilmiah*.
- Romanfajrin. 2009. *Konsep Pemahaman Diri (Artikel Konseling)*

- Rosalinda Rezky, Salmah dan Wagimin. 2013. *The Effectiveness Of Role Playing Techniques To Improve Self-Concept Of Accounting Class X Students Of Smk Negeri 4 Klaten In The Academic Year Of 2013/2014*. Jurnal bimbingan dan konseling, Vol. 1 No. 1.
- Rosmalia, Dewi. 2016. *Profesionalisasi Guru Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Pasca Sarjana Unimed
- Rouse, L. M. 2010. *Building Self-Esteem Of Female Youth Ini Goup Counseling: A Review Of Literature and Practice*. *Jurnal of counseling Psychology*, Volume 2 No. 1. Hal 2-5.
- Santoso, Hari. 2010. *Role Playing Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. (online). tersedia: <http://www.Santoso.blogspot.com/2011/07/role-playing-sebagai-salah-satu-model-pembelajaran.html>
- Siti Hartinah DS. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Sjahudi, Siradj. 2012. *Pengantar Bimbingan dan Konseling*, Surabaya: Revka Petra Media.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyati. 2013. *Keefektifan Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Role Playing Untuk Mengurangi Perilaku Agresif Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Bhineka Karya Klego Boyolali*. Skripsi Universitas Sebelas Maret.
- Tohirin. 2013. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integritas)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Wahab, Abdul Aziz. 2009. *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Walet, Dirgantoro. 2012. *Efektivitas Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Kristen Purwodadi*. Skripsi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Wardhani, IGK, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Warjito. 2010. *Konsep Pemahaman Diri*. Jakarta Jurnal.
- Novi K. 2014. *Pengaruh Layanan Konseling Kelompok Terhadap Perilaku Agresif pada siswa kelas VIII MTs At-Taqwa Jatingarang Bodeh Pernalang*. Skripsi, IKIP PGRI Semarang. (andynuriman.files.wordpress.com/2011/10/novi-kristina.pdf).