

PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 3 SINABANG

¹⁾Putri Efa Juanita, ²⁾Ainun Mardhiah, ³⁾Sri Ismulyati

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Serambi Mekkah, Aceh, Indonesia

Article Info

Article history:

Received: 15 Februari 2024

Revised: 23 Mei 2024

Accepted: 28 Juni 2024

Keywords: soal HOTS, kemampuan kognitif dan IPAS

Email Corresponding Author:

ainunmardhiah@serambimekkah.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa melalui penggunaan media ular tangga pada materi Asam Basa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Sinabang, diketahui bahwa saat pembelajaran terlaksana secara maksimal, peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dan cenderung aktif, sehingga berpengaruh pada kualitas pembelajarannya. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA dengan jumlah 21 orang. Data hasil belajar tahap awal dapat diperoleh dari pemberian soal pre-test yang di persentasekan dari hasil belajar, maka dapat diketahui nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada soal pre-test secara keseluruhan hanya dua orang yang tuntas. Peneliti melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran menggunakan Media Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data post-test yang telah dilakukan, diperoleh hasil belajar siswa kelas XI SMAN 3 Sinabang pada materi Asam Basa sudah mencapai ketuntasan secara individu yaitu 80,95. Dari hasil angket semua siswa merasa senang dan termotivasi belajar dengan menggunakan media ular tangga. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga pada materi asam basa dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas XI SMAN 3 Sinabang.

How to Cite:

Juanita, P.E., Mardhiah, A. & Ismulyati, S. (2024). "PENGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 3 SINABANG". *JS Edu: Jurnal Seramoe Education*, 1 (2): 329-338

PENDAHULUAN

Kimia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran kimia adalah mata pelajaran yang sangat penting karena terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan kimia yang dipelajari. Oleh karena itu, seorang guru harus bisa memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik untuk memahami dan memecahkan masalah dalam pembelajaran kimia. Peran guru dalam mengarahkan peserta didik untuk memecahkan masalah dalam

pembelajaran kimia sangatlah penting. Guru juga sangat berpengaruh dalam pengelolaan kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Melihat peserta didik secara aktif dalam pembelajaran membuat peserta didik akan fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung dan akan lebih mudah membuat peserta didik memahami konsep – konsep dalam kimia. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Sinabang, diketahui bahwa saat pembelajaran terlaksana secara maksimal, peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dan cenderung aktif, sehingga berpengaruh pada kualitas pembelajarannya.

Suasana pembelajaran di kelas akan lebih menarik jika guru menyampaikan materi melalui media pembelajaran. Peserta mengingat pembelajaran kimia dibandingkan dengan menghafal akan membuat peserta didik lebih cepat lupa. Tujuan utama dari penggunaan alat peraga. Menurut Suherman dan Winataputra (1992) mengatakan bahwa, agar konsep-konsep atau ide-ide dalam kimia yang sifatnya abstrak itu dapat dikaji, dipahami dan dicapai oleh penalaran peserta didik, terutama peserta didik yang masih berada pada tahap berpikir konkrit atau semi konkrit. Pembuatan media pembelajaran kimia harus memperhatikan dan menyesuaikan media dengan tahap berpikir peserta didik SMA, agar pembelajaran kimia lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Guru harus menyesuaikan media dengan materi yang diajarkan, agar konsep yang diajarkan tidak menjadi lebih rumit atau membingungkan.

Kenyataan menunjukkan tidak banyak guru yang menggunakan media ular tangga pada proses pembelajaran kimia di Sekolah Menengah Atas (SMA). Pembelajaran kimia memuat tentang konsep-konsep yang bersifat abstrak, tetapi masih banyak guru menyajikan pembelajaran kimia tersebut dipahami oleh peserta didik.

Proses pembelajaran membutuhkan kemampuan guru dalam memilih, menciptakan dan menggunakan media pada pembelajaran kimia. Penggunaan media dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran karena siswa dilibatkan langsung untuk menggunakan media yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

Media yang baik digunakan pada pembelajaran kimia sebaiknya media ular tangga yaitu media yang dapat dipegang, sistem ular tangga, dibolak-balik, dipotong, maupun dilipat oleh peserta didik. Karena dengan menggunakan media ular tangga ini selain bisa membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran media ini juga dapat membuat peserta didik menemukan masalah dan diharapkan dapat memecahkan masalahnya sendiri terhadap apa yang diamatinya. Media juga dapat membuat peserta didik lebih penasaran sehingga akan menarik minat peserta didik untuk mempelajari kimia (Muhsetyo, 2020).

Hasil wawancara awal dengan guru kimia di SMA Negeri 3 Sinabang bahwa di sekolah tersebut belum pernah dilakukan penelitian khususnya dalam menggunakan media ular tangga, dikarenakan sekolah tersebut baru berjalan lebih kurang 3 tahun. Asam Basa masih dianggap sulit oleh siswa dikarenakan nilai siswa belum mencapai nilai KKM di sekolah tersebut dan nilai KKMnya adalah 75%. KKM merupakan kriteria ketuntasan belajar minimal dengan nilai antara 0-100% untuk setiap mata pelajaran dan ditentukan oleh satuan pendidikan. Dengan ditetapkannya ketuntasan minimal maka siswa tidak harus mencapai nilai 100% untuk disebut tuntas belajar, melainkan hanya dengan mencapai batas ketuntasan minimal (sebesar 75%) siswa sudah dapat dikatakan tuntas belajar.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Ekperimental merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk melakukan sebuah percobaan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat penggunaan media Ular Tangga (Arikunto 2010 : 123), terdapat satu kelas Eksperimen dimana dalam satu kelas diajarkan dengan menggunakan media Ular Tangga.

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMA Negeri 3 Sinabang, dari rabu 31 januari – senin 5 february 2024. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang akan diteliti. Teknik sampling dilakukan agar sampel yang diambil dapat mewakili populasinya, sehingga peneliti mendapatkan informasi yang cukup untuk menggambarkan populasinya. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel pasangan usia subur menggunakan teknik sampling Non Probability dengan metode Total Sampel. Dimana teknik non probability sampling adalah cara pengambilan sampel dengan semua objek atau elemen dalam populasi tidak memiliki kesempatan yang sama

untuk dipilih sebagai sampel. Metode Total Sampel merupakan teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. (Masturoh & Anggita, 2018). Peneliti menggunakan sampel sebanyak 48 responden yang memenuhi kriteria inklusi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 3 Sinabang tahun ajaran 2023-2024. Teknik pengumpulan pengambilan sampel menggunakan total sampling, dimana seluruh siswa kelas XI menjadi sampel dalam penelitian ini, sehingga di peroleh kelas XI IPA sebagai eksperimen dengan jumlah 21 siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk mengawal proses pembelajaran, peneliti memberi tes awal (*pre-test*) yang bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam memahami materi asam basa. Evaluasi awal rabu 31 januari 2024 pukul 08.00-09.30 WIB yang sampelnya adalah siswa kelas XI IPA dengan jumlah 21 orang. Data hasil belajar tahap awal dapat di peroleh dari pemberian soal pre-test yang di persentasekan dari hasil belajar yang disajikan pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1 Hasil tes awal (pre-test) siswa kelas XI IPA SMAN 3 Sinabang

NO	Nama	Nilai Pre-test	Keterangan KKM ≥ 75 %
1	AR	40	Tidak Tuntas
2	ARA	80	Tuntas
3	AS	50	Tidak Tuntas
4	APS	0	Tidak Tuntas
5	AK	40	Tidak Tuntas
6	DP	30	Tidak Tuntas
7	TGFH	80	Tuntas
8	SF	40	Tidak Tuntas
9	YS	30	Tidak Tuntas
10	WR	40	Tidak Tuntas
11	PDR	30	Tidak Tuntas
12	FRA	40	Tidak Tuntas
13	LA	50	Tidak Tuntas
14	RA	30	Tidak Tuntas
15	MF	20	Tidak Tuntas
6	SFA	30	Tidak Tuntas
17	FI	50	Tidak Tuntas
18	RF	50	Tidak Tuntas
19	GA	30	Tidak Tuntas
20	HA	60	Tidak Tuntas
21	MA	40	Tidak Tuntas

- a. Jumlah siswa yang tuntas = 2 orang
- b. Jumlah siswa yang tidak tuntas = 19 orang

$$\begin{aligned}
 \text{c. Jumlah siswa keseluruhan} &= 21 \text{ orang} \\
 P &= \frac{f}{n} \times 100 \\
 &= \frac{2}{21} \times 100 \\
 &= 9,52\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan table 4.1 maka dapat diketahui nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada soal pre-test secara keseluruhan hanya dua orang yang tuntas. Peneliti melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran menggunakan Media Ular Tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil pada penelitian akan dibandingkan dengan nilai KKM yaitu jika siswa mendapat nilai ≥ 75 maka dikategorikan tuntas secara individu.

Analisis Ketuntasan Belajar

Data penelitian ketuntasan belajar dapat diperoleh dari pemberian soal *post-test* sebanyak 10 soal yang diberikan diakhir pembelajaran pada pertemuan kedua. Data penelitian ketuntasan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dalam tabel 2 berikut ini.

Tabel 2 Hasil tes akhir (post-test) siswa kelas XI IPA SMAN 3 Sinabang

NO	Nama	Nilai Pre-test	Keterangan KKM ≥ 75 %
1	AR	100	Tuntas
2	ARA	80	Tuntas
3	AS	90	Tuntas
4	APS	90	Tuntas
5	AK	80	Tuntas
6	DP	30	Tidak Tuntas
7	TGFH	100	Tuntas
8	SF	80	Tuntas
9	YS	20	Tidak Tuntas
10	WR	80	Tuntas
11	PDR	100	Tuntas
12	FRA	80	Tuntas
13	LA	90	Tuntas
14	RA	50	Tidak Tuntas
15	MF	80	Tuntas
16	SFA	80	Tuntas
17	FI	100	Tuntas
18	RF	80	Tuntas
19	GA	0	Tidak Tuntas
20	HA	90	Tuntas
21	MA	100	Tuntas

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dilihat nilai ketuntasan belajar siswa pada soal *Post-Test*.

Sebagai berikut.

$$\text{a. Jumlah siswa yang tuntas} = 17 \text{ orang}$$

- b. Jumlah siswa yang tidak tuntas = 4 orang
 c. Jumlah siswa keseluruhan = 21 orang
- $$P = \frac{f}{n} \times 100$$
- $$= \frac{4}{21} \times 100$$
- $$= 80,95$$

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 4.2 yang telah dilakukan, diperoleh hasil belajar siswa kelas XI SMAN 3 Sinabang pada materi Asam Basa sudah mencapai ketuntasan secara individu yaitu 80,95. Dengan demikian terlihat hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran Media Ular Tangga sehingga meningkatkan hasil belajar dan dapat memotivasi siswa sehingga bersemangat dalam aktivitas sehari-hari. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dalam beberapa tahap pada materi Asam Basa sudah mencapai KKM yaitu ≥ 75 .

Pelaksanaan Proses Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

Kegiatan yang dilakukan awal adalah mengobservasi dalam lingkungan sekolah. Sebelum pembelajaran berlangsung, peneliti menciptakan suasana yang kondusif agar semua siswa siap dalam menerima pembelajaran yang akan berlangsung. Pada saat proses pembelajaran, peneliti menyiapkan materi Asam Basa sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun menggunakan pembelajaran media ular tangga. Selanjutnya memberikan soal *pri-test* pada hari senin 29 januari 2024 pada pukul 11.20-12.40 WIB, di kelas XI IPA yang berjumlah 21 siswa. Untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum memulai materi yang diberikan peneliti, kemudian peneliti menjelaskan tujuan dan model pembelajaran.

Pengamatan terhadap aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung diukur dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Pengamatan terhadap aktivitas siswa merupakan penilaian yang bertujuan untuk melihat siswa dalam proses belajar. Data hasil pengamatan yang di lakukan pada saat aktivitas pembelajaran yang berlangsung dinyatakan dalam persentase, data tersebut disajikan pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3 Hasil pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan pertama.

No	Aspek Yang Dinilai	Pengamatan 1
----	--------------------	--------------

		Skor	Pengamatan
1	Pendahuluan	4	Sangat Baik
	a. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		
	b. Siswa mengerjakan soal <i>pret-test</i>	3	Baik
2	Kegiatan Inti	3	Baik
	a. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dan motivasi		
	b. Siswa memperhatikan tujuan dan media pembelajaran yang disampaikan guru serta Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi Asam Basa	3	Baik
	c. Siswa siswa dibagi 3-5 kelompok untuk bermain game menggunakan media (Ular Tangga)	4	Sangat Baik
	d. Siswa aktif berinteraksi, memikirkan dan berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan soal	4	Sangat Baik
	e. Guru meminta kepada beberapa pasangan untuk berbagi dengan seluruh kelompok apa yang telah didiskusikannya	3	Baik
	f. Siswa menanyakan hal-hal yang belum mengerti	4	Sangat Baik
3	Penutup	3	Baik
	a. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran		
	b. Guru memberikan penguatan serta menyampaikan materi selanjutnya	4	Sangat Baik
Jumlah skor rata-rata			
Nilai skor rata-rata		Nilai $= \frac{35}{40} \times 100$ $= 87,5$	
$Nilai = \frac{(\text{Skor pengamatan 1})}{\text{Total skor}} \times 100$			

2. Pertemuan Kedua

Setelah pertemuan pertama dilakukan, kemudian melakukan kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua rabu 31 januari 2024 pada pukul 08.00- 09.20, di ruang kelas XI IPA yang berjumlah 21 siswa, dengan memberikan materi Asam Basa dengan metode ceramah dan memberikan contoh serta memberikan waktu kepada siswa untuk tanya jawab tentang materi yang dipelajari, kemudian melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, lalu siswa di bagi menjadi 3-5 tim. Di saat proses permainan ular tangga berlangsung jika salah satu tim melangkah ke kotak bertulisan jebakan akan di berikan hukuman, dan hukuman tersebut adalah pertanyaan yang mencakup materi asam basa. Jika benar akan di berikan poin untuk tambahan nilai kelompok, jika sebaliknya tim tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti maka akan diberikan hukuman yang sudah di tetapkan.

Selanjutnya setelah melakukan game ular tangga, siswa diberikan kembali lembar anket masing-masing siswa dengan 10 pertanyaan, untuk melihat respon

siswa tentang penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar dan motivasi siswa, kemudian peneliti memberikan penguatan kepada siswa tentang materi Asam Basa.

Untuk mengetahui aktivitas siswa yang diamati oleh pengamat (guru bidang studi) pengamat aktivitas siswa pada pertemuan kedua bertujuan untuk mengamati kegiatan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Data hasil observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini.

No	Aspek Yang Dinilai	Pengamatan 2	
		Skor	Pengamatan
1	Pendahuluan	4	
	c. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru		Sangat Baik
	d. Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i>	3	Baik
2	Kegiatan Inti	3	Baik
	g. Siswa menjawab pertanyaan apersepsi dan motivasi		
	h. Siswa memperhatikan tujuan dan media pembelajaran yang disampaikan guru serta Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi Asam Basa	3	Baik
	i. Siswa siswa dibagi 3-5 kelompok untuk bermain game menggunakan media (Ular Tangga)	4	Sangat Baik
	j. Siswa aktif berinteraksi, memikirkan dan berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan soal	4	Sangat Baik
	k. Guru meminta kepada beberapa pasangan untuk berbagi dengan seluruh kelompok apa yang telah didiskusikannya	3	Baik
	l. Siswa menanyakan hal-hal yang belum mengerti	4	Sangat Baik
3	Penutup	3	Baik
	c. Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran		
	d. Guru memberikan penguatan serta menyampaikan materi selanjutnya	4	Sangat Baik
Jumlah skor rata-rata			
Nilai skor rata-rata $Nilai = \frac{(\text{Skor pengamatan 1})}{\text{Total skor}} \times 100$		Nilai $= \frac{35}{40} \times 100$ $= 87,5$	

3. Pertemuan Ketiga

Setelah melakukan pertemuan pertama dan kedua selanjutnya, Pada pertemuan ketiga senin 05 februari 2024 pada pukul 11.20-12.40 WIB, peneliti memberikan soal *post-test* untuk melihat nilai akhir kemampuan siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan sekaligus membahas soal-soal yang belum di pahami.

Berdasarkan angket yang dibagi kepada siswa pada rabu 31 januari 2024 penerapan penggunaan media Ular Tangga yang telah dilaksanakan maka dapat diketahui bahwa 93,33 % Siswa yang menanggapi positif dan merasa senang belajar dengan menggunakan media Ular Tangga karena materi yang disampaikan lebih mudah

di pahami oleh siswa sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar dan dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung semua siswa dapat berperan aktif dan setiap anggota memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan pendapat mereka. Setiap anggota kelompok terhadap kesuksesan kelompoknya dalam memperoleh skor yang baik sehingga siswa mau berusaha melakukan yang terbaik disetiap langkah pembelajaran. Sedangkan tanggapan negatif siswa terhadap pembelajaran. Sedangkan tanggapan negatif siswa terhadap metode penggunaan media Ular Tangga sebesar 06,58 % dimana siswa kurang tertarik dan tidak nyaman belajar dalam kelompok.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Motivasi terbesar adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran artinya para siswa termotivasi untuk belajar karena dalam proses belajar adanya suatu kegiatan yang menarik dalam hal ini penggunaan media pembelajaran melalui permainan Ular Tangga.
2. Semua siswa senang dan termotivasi belajar dengan menggunakan media Ular Tangga, terlihat dari hasil angket 100% menjawab “ya”.
3. Hasil belajar peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 3 Sinabang melalui media pembelajaran ular tangga pada kategori baik dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 80,95%.
4. Respon siswa terhadap penggunaan media Ular Tangga pada materi Asam Basa sangat positif, yaitu sebesar 93,33%.

REFERENSI

- Andaresta, Prilili. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Games Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas XI IPA 2 SMAN Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Tahun Ajaran 2018/19*. [Skripsi] Riau: Universitas Islam Baru Pekanbaru.
- Andini, L., & Azizah, U. (2021). Analisis Korelasi Keterampilan Metakognitif dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Keseimbangan Kimia. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 472-480.

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Febriani, Y., & Iswendi, I. (2019). Efektivitas Penggunaan Permainan Ular Tangga Kimia Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kimia Rumah Tangga Kelas VIII SMPN 34 Padang. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1(4), 1037-1044.
- Haryono, Heny Ekawati. (2019). *Kimia Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mahnun, Nunu. (2012). “Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)”. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37 (1), 27-33.
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*.
- Purwono. Joni, dkk. (2014). “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan”. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2): 127.
- Ratnaningsih, N. (2014). *Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. [Skripsi] Diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.