

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER GOTONG ROYONG PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Alycia Resti Nurhaji^{1*}, Titin Sunaryati²

^{1, 2} PGSD FIKT Universitas Pelita Bangsa

^{1*} alyciaresti99@gmail.com ² titinsunaryati@pelitabangsa.ac.id

*Corresponding author**

ABSTRACT

The age of elementary school children is an ideal time to use learning media, especially concrete media. This research aims to develop learning media in the form of scrapbooks to strengthen the character of mutual cooperation in grade IV students at SDN Cijengkol 02, Bekasi. Scrapbooks are considered effective as a learning medium because they can facilitate interaction between students and teachers and increase students' interest in learning. This research uses the Research and Development (RnD) method, which includes the stages of design, validation, and media effectiveness testing. The results of the study show that the use of scrapbooks as a learning medium can increase the active participation of students and strengthen the character of mutual cooperation in accordance with the Pancasila Education material. In addition, this media also offers creative and interesting alternatives in delivering material, so that the learning process becomes more interactive and fun.

Keywords: *Media scrapbook, RnD, mutual cooperation character*

ABSTRAK

Usia anak sekolah dasar merupakan masa yang ideal untuk menggunakan media pembelajaran, khususnya media yang bersifat konkret. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa scrapbook guna memperkuat karakter gotong royong pada siswa kelas IV di SDN Cijengkol 02, Bekasi. Scrapbook dinilai efektif sebagai media pembelajaran karena dapat memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru serta meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD), yang mencakup tahapan desain, validasi, dan uji keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan scrapbook sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan memperkuat karakter gotong royong sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila. Selain itu, media ini juga menawarkan alternatif kreatif dan menarik dalam penyampaian materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: media , RnD , karakter gotong royong

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses mendasar yang membentuk karakter dan potensi individu, terutama di tingkat sekolah dasar, di mana siswa mengalami perkembangan kognitif dan sosial yang kritis. Namun, banyak siswa sekolah dasar merasa sulit untuk tetap terlibat dalam pembelajaran karena metode pengajaran tradisional dan kurang interaktif masih lazim di kelas (Ningrum, 2018). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif. Menanamkan nilai-nilai seperti kerja sama dan kerja tim, yang merupakan bagian penting dari kurikulum di Indonesia, seringkali sulit diajarkan dengan metode konvensional, dengan masalah ini sangat relevan bagi guru.

Media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Namun, media ini masih kurang dimanfaatkan, terutama untuk pendidikan karakter di sekolah dasar. Banyak pendidik yang masih mengandalkan pendekatan konvensional seperti perkuliahan,

yang mungkin tidak memenuhi kebutuhan belajar siswa yang berbeda (Sutiono & Hanik, 2023). Selain itu, sumber daya pendidikan yang mendukung, seperti media pembelajaran yang mendorong kolaborasi, seringkali memiliki keterbatasan dalam media pembelajaran (Wardhani, 2018). Media scrapbook adalah media dua dimensi yang dilengkapi dengan gambar, catatan, puisi, dan cuplikan kutipan yang dihimpun menjadi sebuah karya kreatif. Dengan menggunakan media scrapbook yang dikemas dan didesain semenarik mungkin, siswa dapat menjelaskan materi yang diajarkan berdasarkan gambar dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi tersebut. Siswa juga dapat menjadi lebih aktif dalam pelajaran di kelas (Ningrum, 2018).

Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN Cijengkol 02 Setu-Bekasi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menilai efektivitas media pembelajaran berbasis scrapbook dalam meningkatkan karakter gotong royong mahasiswa. Media scrapbook dipilih

karena kemampuannya menyajikan materi pembelajaran secara kreatif, menarik, dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif mahasiswa dan memperkuat karakter gotong royong.

Ada beberapa permasalahan yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran di sekolah ini, yaitu: Pertama, kurangnya ketersediaan alat peraga atau media pembelajaran yang menunjang proses belajar mengajar menjadi salah satu kendala utama. Akibatnya, guru sering dipaksa untuk menggunakan metode perkuliahan yang kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan (Ningrum, 2018). Kedua, rendahnya kesadaran siswa untuk bekerja sama dan saling membantu, serta kurangnya apresiasi terhadap perbedaan di antara mereka, memperburuk tantangan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Ketiga, variasi metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih terbatas, sehingga siswa kurang tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran

Situasi ini menunjukkan pentingnya mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan

interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Salah satu media yang diusulkan adalah pemanfaatan scrapbook sebagai alat dalam pengajaran Pendidikan Pancasila. Media scrapbook yang merupakan media dua dimensi yang berisi gambar, catatan, dan kutipan yang disusun secara kreatif, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menumbuhkan karakter gotong royong di dalamnya (Veronica et al., 2018). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran scrapbook untuk memperkuat karakter gotong royong pada siswa kelas IV SDN Cijengkol 02 Setu-Bekasi.

Penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas berbagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Contohnya, penelitian Ningrum (2018) menunjukkan dampak positif penggunaan media scrapbook dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar, yang berkontribusi pada peningkatan motivasi dan pemahaman siswa. Selain itu, penelitian Alpia et al. (2023) juga menegaskan bahwa media

scrapbook mampu secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, meskipun ada temuan-temuan ini, masih terdapat kekurangan dalam penerapan media scrapbook yang secara khusus bertujuan untuk mengembangkan karakter, terutama terkait nilai-nilai kooperatif seperti gotong royong.

Berdasarkan literatur yang ada, terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian tentang penggunaan media pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar, terutama dalam hal pengembangan karakter gotong royong pada siswa. Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media seperti scrapbook dapat meningkatkan motivasi dan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif (Ningrum, 2018; Alpia et al., 2023), terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan tersebut mencakup fokus penelitian yang umumnya hanya pada aspek motivasi dan efektivitas materi, skala penelitian yang sering kali kecil dan sulit digeneralisasi, serta metode pengukuran yang tidak cukup komprehensif dalam menilai perubahan karakter siswa. Kesenjangan yang belum teratasi

mencakup kurangnya pengembangan media yang secara spesifik dirancang untuk membentuk karakter gotong royong dan evaluasi jangka panjang dari dampak media pembelajaran seperti scrapbook terhadap karakter siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran scrapbook yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga menekankan pada pembentukan karakter gotong royong. Dengan pendekatan yang lebih menyeluruh, penelitian ini akan mengevaluasi efektivitas media scrapbook dalam jangka panjang, mencakup aspek kognitif, afektif, dan perubahan perilaku siswa, serta diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih holistik untuk pendidikan karakter di sekolah dasar.

Artikel ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap penelitian yang ada dengan memperkenalkan media pembelajaran scrapbook untuk meningkatkan karakter gotong royong pada siswa kelas IV dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini mengatasi kesenjangan yang ada dengan menawarkan solusi inovatif

berupa media pembelajaran yang kreatif dan efektif, yang sebelumnya belum banyak diterapkan dalam konteks pengembangan karakter seperti gotong royong di tingkat sekolah dasar.

Sementara penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Ningrum (2018) dan Alpia et al. (2023), menunjukkan bahwa media scrapbook dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, penelitian Anda mengambil langkah lebih lanjut dengan fokus pada pengembangan karakter, khususnya gotong royong, yang masih jarang dieksplorasi. Dengan demikian, penelitian Anda tidak hanya memperluas literatur tentang media pembelajaran, tetapi juga memperkenalkan pendekatan baru dalam membentuk karakter siswa melalui metode yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi pendidik dan peneliti lainnya yang ingin mengintegrasikan media kreatif dalam proses pembelajaran untuk pengembangan karakter di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan, atau *Research and Development (RnD)*. Metode *RnD* merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada melalui proses penelitian yang sistematis. Menurut Sugiyono (2023), metode ini melibatkan langkah-langkah untuk memvalidasi produk yang ada dan mengembangkan produk baru yang lebih efektif dan efisien. Penelitian dan pengembangan juga digunakan untuk menguji dan mengembangkan produk yang dapat mencakup media pembelajaran, materi, atau sistem pembelajaran (Ramadani, 2023).

Penelitian ini menerapkan model ADDIE, yaitu model sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami (Benny A. Pribadi, 2019). Model ini meliputi lima tahap: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Prosedur Pengembangan adalah agar meningkatkan kualitas proses pembelajaran, media pembelajaran seperti *scrapbook* dikembangkan

dengan mengikuti model ADDIE. Proses ini melibatkan lima tahap desain dan perancangan yang meliputi materi, aspek bahasa, karakteristik siswa, dan tujuan yang ingin dicapai.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Penelitian dilakukan di SDN Cijengkol 02 Setu-Bekasi. Teknik pengumpulan melakukan observasi, wawancara, serta penelitian di kelas IV dilaksanakan pada bulan Februari 2024. Subyek penelitian pada pengembangan ini terdapat dari berikut: 1 ahli materi, 1 ahli bahasa, dan 1 ahli media, 3 siswa pada uji coba perorangan, 8 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar 27 siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini

adalah media pembelajaran *scrapbook* yang bertujuan untuk meningkatkan karakter gotong royong pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas IV di sekolah dasar. Media *scrapbook* adalah jenis media visual berbentuk buku yang cocok digunakan untuk siswa tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penggunaan *scrapbook* dalam kegiatan pembelajaran sangat sesuai, karena dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membantu mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Ada beberapa tahap melalui Model ADDIE yaitu :

1) *Analysis* (Analisis), tahapan tersebut sangat komprehensif terhadap kurikulum, capaian pembelajaran, tujuan, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik di kelas IV A SDN Cijengkol 02, dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. Temuan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih kurang bervariasi, yang mengakibatkan rendahnya kesadaran siswa untuk saling membantu. Untuk mengatasi kekurangan ini, tujuan pembelajaran dirumuskan untuk meningkatkan kerja sama dan pemahaman siswa tentang pentingnya gotong royong

dalam kehidupan bermasyarakat. Meskipun guru telah mencoba menggunakan media *scrapbook* sederhana, efektivitasnya belum optimal. Oleh karena itu, media *scrapbook* yang lebih menarik dan interaktif dikembangkan dengan harapan dapat memperkaya pembelajaran dan memperkuat karakter gotong royong siswa, seperti keterlibatan dalam piket kelas dan kerja kelompok.

2) *Design* (Desain) ataupun suatu rancangan. Dalam tersebut, peneliti merancang media pembelajaran berupa *scrapbook* dengan tema "Pola Hidup Bergotong Royong" untuk memperkuat karakter gotong royong pada siswa. Proses ini mencakup pemilihan tema yang sesuai dengan materi Pendidikan Pancasila, pembuatan sketsa secara manual yang kemudian diolah menggunakan aplikasi Sketchbook, serta pencetakan *scrapbook* berukuran A4 dengan desain gambar yang sederhana dan cerah. Produk akhir berbentuk buku dengan kertas art carton berukuran A4, dijilid spiral, dan berorientasi landscape, dilengkapi dengan materi pembelajaran, gambar pendukung, serta informasi tentang

penulis, yang semuanya disusun untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai gotong royong.

3) *Development*

(Pengembangan), tahapan tersebut juga telah dirancang peneliti agar mengetahui kelayakan media pembelajaran *Scrapbook*. Kelayakan dilakukan untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran *scrapbook* untuk di uji cobakan pada di kelas IV Sekolah Dasar. Uji kelayakan dilakukan oleh beberapa para validasi yaitu validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media. Adapun hasil penilaian para ahli adalah sebagai berikut :

a. Hasil Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Materi

Dalam penilaian dilakukan dengan peneliti memberikan produk berupa media *scrapbook* yang sudah siap dinilai beserta angket penilaian kepada validator ahli materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi ialah Ibu Dhea S Beliau merupakan seorang guru yang mengajar di SDN Cijengkol 02. Berikut hasil penilaian validasi ahli materi ketika sudah diperhitungkan oleh rumus diperoleh hasil pada aspek capaian yang meliputi dua indikator dengan

memperoleh skor 10 dengan skor maksimal 10 serta presentase 100%, aspek isi yang meliputi tiga indikator dengan memperoleh skor 32 dengan skor maksimal 35 serta presentase 88,57%, aspek penyajian meliputi tiga indikator memperoleh skor 29 dengan skor maksimal 30 serta presentasi 96,67%. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh dengan rata-rata 95,08% dengan kategori sangat layak.

b. Hasil Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Bahasa

Dalam penilaian dilakukan dengan peneliti memberikan produk berupa media scrapbook yang sudah siap dinilai beserta angket penilaian kepada validator ahli bahasa. Adapun validator yang menjadi ahli materi ialah Bapak Adang R, beliau merupakan seorang kepala sekolah di SDN Cijengkol 02. Berikut hasil penilaian validasi ahli bahasa ketika sudah diperhitungkan oleh rumus 7 diperoleh hasil pada aspek penggunaan basa yang meliputi dua indikator dengan memperoleh skor 28 dengan skor maksimal 30 serta presentase 93,33%, aspek ketepatan bahasa yang meliputi tiga indikator dengan memperoleh skor 31 dengan skor maksimal 35 serta presentase

88,57%, aspek typografi meliputi satu indikator memperoleh skor 8 dengan skor maksimal 10 serta presentasi 80%. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh dengan rata-rata 87,3% dengan kategori sangat layak.

c. Hasil Penilaian Kelayakan Oleh Ahli Media

Dalam penilaian dilakukan dengan peneliti memberikan produk berupa media scrapbook yang sudah siap dinilai beserta angket penilaian kepada validator ahli media. Adapun validator yang menjadi ahli media ialah Bapak Muhamad Sudharsono, Beliau merupakan seorang dosen di Universitas Pelita Bangsa. Berikut adalah hasil telah diperhitungkan yang diberikan oleh Bapak Ahmad selaku ahli media pada media pembelajaran scrapbook ini memperoleh diperoleh hasil pada aspek tampilan media yang meliputi dua indikator dengan memperoleh skor 28 dengan skor maksimal 30 serta presentase 93,33%, aspek isi yang meliputi dua indikator dengan memperoleh skor 23 dengan skor maksimal 25 serta presentase 96%, aspek efektivitas media pemilihan media meliputi tiga indikator memperoleh skor 18 dengan skor maksimal 20 serta presentasi 90%.

Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh dengan rata-rata 93,11% dengan kategori sangat layak.

4) *Implementation* (Implementasi), setelah media scrapbook dinyatakan layak oleh validator, uji coba dilakukan untuk mengukur respons siswa dan guru. Tahap implementasi dari model pengembangan ADDIE terdiri dari tiga langkah utama. Pertama, peneliti menyebarkan angket kepada siswa kelas IV A SDN Cijengkol 02 sebelum menggunakan media *scrapbook* untuk menilai karakter gotong royong mereka. Kemudian, dalam kegiatan inti, peneliti memasukkan media *scrapbook* ke dalam pembelajaran, memberikan siswa materi tentang arti, ilustrasi, dan manfaat gotong royong. Terakhir, peneliti menyebarkan angket akhir untuk mengevaluasi peningkatan karakter gotong royong setelah penggunaan media *scrapbook*.

5) *Evalution* (Evaluasi), selanjutnya evaluasi dilakukan terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, yaitu *scrapbook*, untuk memastikan efektivitas dan kelayakannya. Evaluasi ini melibatkan beberapa langkah berikut :

a. Uji Coba Perorangan perlu melibatkan 3 siswa kelas IV A, dengan hasil menunjukkan bahwa media *scrapbook* sangat menarik, dengan skor rata-rata 94,33%.

b. Uji Coba Kelompok Kecil dengan melibatkan 8 siswa kelas IV A, dengan hasil menunjukkan kemenarikan media *scrapbook* berada pada kategori sangat menarik, dengan skor rata-rata 89,09%.

c. Uji Coba Lapangan (Kelompok Besar) yang melibatkan 27 siswa kelas IV A, dan hasilnya menunjukkan bahwa media *scrapbook* sangat menarik dengan skor rata-rata 90,94%.

d. Respon Guru dalam penilaian oleh guru menunjukkan bahwa media *scrapbook* sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan skor rata-rata 90,22%.

e. Hasil efektivitas media menunjukkan angka 0,63 dari hasil perhitungan dengan menggunakan Ngain pada angket karakter gotong royong yang menunjukkan kriteria "terjadi peningkatan sedang".

Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa media *scrapbook* yang dikembangkan memiliki kemenarikan dan kepraktisan yang sangat tinggi, serta efektif dalam meningkatkan

karakter gotong royong siswa. Oleh karena itu, media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas tanpa perlu dilakukan revisi lebih lanjut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Karakter Gotong Royong Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, diperoleh kesimpulan oleh peneliti sebagai berikut :

- 1) Efektivitas media pembelajaran *scrapbook* yaitu Media pembelajaran *scrapbook* yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan karakter gotong royong siswa kelas IV. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.
- 2) Kelayakan media pembelajaran pada hasil uji coba menunjukkan bahwa media *scrapbook* tidak hanya layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar

yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

- 3) Peningkatan karakter gotong royong dalam penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa integrasi media *scrapbook* dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan karakter gotong royong siswa, ketegangan pentingnya media yang tepat dalam pengembangan karakter.

- 4) Kontribusi terhadap pembelajaran karakter akan memberikan kontribusi penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan memperkenalkan pendekatan yang lebih kreatif dan relevan untuk pengembangan karakter siswa.

- 5) Rekomendasi penggunaan media pembelajaran tersebut berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar media *scrapbook* digunakan secara lebih luas dalam pembelajaran mata pelajaran lain yang memerlukan pengembangan karakter, dengan penyesuaian yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ningrum, F. U., & Widodo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 Di SD Muhammadiyah 22 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1-10.
- Sugiyono, (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd. Edisi Ke-5*. Bandung; Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI)
- Sutiono, A. D. R., & Hanik, E. U. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Nilai Keislaman Pada Pembelajaran Ppkn Kelas II MI NU Nahdlatul Shiblyan Ngemplak Undaan Kudus. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(01), 65–79.
<https://doi.org/10.52593/Pdg.04.1.05>
- Veronica, I., Whyu Pusari, R., & Setiawardana, M. Y. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Pembelajaran Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 258.
<https://doi.org/10.23887/Jipp.V2i3.16222>
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Pengelompokan Hewan Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 2(2), 124.
<https://doi.org/10.24114/Js.V2i2.9934>
- Ramadani, A. L. (2023). Pengembangan Video Animasi Bergerak Sparkol Videoscribe Pada Materi Perubahan Makna Bagi Mahasiswa Jbsi. 10.
- Rizhardi, R., & Suryani, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Motivasi Belajar Ips Kelas Iv Sdn. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 51-59.