

**PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA
PAPAN KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV
SD NEGERI GABUSBANARAN JOMBANG**

Septika Sari Hutami¹, Erna Yayuk², Yuliana Bintari³

^{1,2}PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Malang

³SD Negeri Gabusbanaran Jombang

¹septikasari19@gmail.com, ²ernayayuk17@umm.ac.id,

³yuliana.yana62@gmail.com

ABSTRACT

The conclusion obtained by the researcher is that in learning that only relies on explanations from the teacher it will make the learning atmosphere less attractive to students. So it is hoped that teaching and learning activities will provide creative and innovative learning media and facilities so that students' interest in learning increases and children's curiosity becomes strong. One of them is by introducing the cultural board concrete learning media. In this study the advice that can be given is that schools should provide facilities to help students and teachers in channeling media innovations in learning, by providing space to develop learning media independently or with media that already has advanced technology because it is in accordance with the independent curriculum where learning is centered for students, teachers are given facilities to broaden their knowledge with knowledge to make the learning atmosphere in the classroom more active and improve learning outcomes, for researchers it is hoped that they can continue this research even better with the same goal in order to get a deeper understanding. From this study the low ability of students' understanding in understanding cultural diversity material was due to the lack of teachers practicing interesting learning models. Grade IV students at SDN Gabusbanaran are the subject of research, observation and documentation are used as research evidence. The success of obtaining the criterion indicator was 85% with a minimum completeness score of 70. A total of 20 children took two tests, namely the pretest and posttest. This test is used as a reference for the success of learning outcomes that have been carried out before introducing learning media and after introducing learning media. The results obtained by children's learning outcomes increased with an average of 87.5 without anyone getting a score below the minimum value.

Keywords: PBL (Problem Based Learning), Culture Board, Learning Outcome

ABSTRAK

Kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti adalah dalam pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan dari guru saja akan menjadikan suasana belajar yang kurang menarik minat peserta didik. Sehingga diharapkan pada kegiatan belajar mengajar diberikan sarana dan fasilitas media belajar yang kreatif dan inovatif agar menjadikan minat belajar peserta didik meningkat dan rasa keingintahuan anak menjadi kuat. Salah satunya adalah dengan memperkenalkan media pembelajaran konkret Papan Budaya. Dalam penelitian ini saran yang dapat diberikan adalah

sekolah seharusnya menyediakan fasilitas untuk membantu peserta didik dan guru dalam menyalurkan inovasi media dalam pembelajaran, dengan memberikan ruang untuk mengembangkan media pembelajaran secara mandiri ataupun dengan media yang sudah memiliki teknologi canggih karena sesuai dengan kurikulum merdeka dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik, guru diberikan fasilitas untuk menambah wawasan pengetahuannya dengan ilmu untuk membuat suasana belajar dalam kelas lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar, bagi peneliti diharapkan agar dapat melanjutkan penelitian ini lebih baik lagi dengan tujuan yang sama agar mendapat pemahaman yang lebih mendalam. Dari penelitian ini rendahnya kemampuan pemahaman peserta didik dalam memahami materi keragaman budaya karena kurangnya guru mempraktikkan model pembelajaran yang menarik. Peserta didik kelas IV SDN Gabusbanaran menjadi subjek penelitian, observasi dan dokumentasi dijadikan bukti penelitian. Keberhasilan perolehan indikator kriteria sebesar 85% dengan nilai ketuntasan minimal 70. Sebanyak 20 anak melakukan dua tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes ini dijadikan acuan sebagai keberhasilan hasil belajar yang telah dilaksanakan sebelum mengenalkan media pembelajaran dan sesudah memperkenalkan media pembelajaran. Hasil yang diperoleh hasil belajar anak meningkat dengan rata-rata 87,5 tanpa ada yang mendapatkan nilai dibawah nilai minimal.

Kata Kunci: PBL (*Problem Based Learning*) , Papan Budaya , Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses dimana terjadinya transfer ilmu yang menjadikan manusia belum paham atau tahu menjadi paham dan mengerti. Tujuan dari pendidikan tidak hanya berfokus pada mencerdaskan manusia pada akademik saja tetapi juga mempunyai moral dan berkepribadian baik. Suatu pembelajaran dikatakan bermakna apabila disertai dengan tingkatan pemahaman yang lebih luas dari sebelumnya. Dalam pendidikan kurikulum adalah salah satu unsur kontribusi dalam mewujudkan proses berkembangnya kualitas dari potensi peserta didik (Rofiq,p ; 10). Pendidikan dikatakan baik dapat

mengidentifikasi bangsa yang berkualitas dari pandangan dunia. Untuk meningkatkan mutu Pendidikan dibutuhkan pembelajaran yang efektif. Beberapa faktor dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu berhubungan dengan kurikulum, media dan model pembelajaran, dan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran (Ayupuji, 2018).

Menurut Kemendikbud (2014 : 27) *PBL (Problem Based Learning)*. merupakan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dan juga bekerja sama dengan peserta didik lainnya untuk

mencari solusi atau permasalahan yang ada di sekitar mereka.

Adapun indikator pemecahan masalah adalah (1) Memahami masalah (2) Membuat perencanaan masalah (3) Menyelesaikan masalah (4) Memeriksa hasil Kembali, dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai hasilnya akan meningkatkan pemecahan masalah (Rosdianwati, 2015 : 3).

PBL (Problem Based Learning) adalah model pembelajaran yang lebih memfokuskan pada pemecahan masalah yang lebih sering terjadi pada masalah di kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik secara aktif, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik memilih pilihan untuk dipelajari dan cara mempelajarinya.

Guru dapat menciptakan suasana kerjasama dengan peserta didik sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam Kerjasama ini bertujuan untuk kebaikan. Belajar di sekolah memiliki tujuan membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, nilai cara mendeskripsikan dirinya, dan cara belajar. Dalam pembelajaran di

sekolah memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam mengomunikasikan hasil dari belajar yang telah mereka peroleh. Dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelas tentunya peran dari guru adalah mampu memfasilitasi peserta didiknya dalam pemberian masalah, pertanyaan, dan memfasilitasi peserta didik dalam mengemukakan pendapat mereka dengan percaya diri dan terarah dengan baik, dengan tetap didampingi oleh guru. Selain itu, guru juga memberikan fasilitas terhadap peserta didiknya dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu atau pendukung dalam penyampaian materi yang dikemas lebih menarik agar bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan bantuan dari media pembelajaran diharapkan dapat lebih mudah digunakan dalam menyampaikan pengertian, materi atau lainnya dengan mudah dan terkonsep. Manfaat dari media pembelajaran juga menjadikan guru serta peserta didik untuk berkolaborasi dalam kegiatan belajar

yang dimana dengan media tersebut akan menciptakan perkembangan inovasi dan kreatifitas baru dalam berfikir, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar dengan efektif, baik di kelas ataupun di lingkungan luar kelas (Efendi, Supriadi, & Nuraini, 2020).

Pembelajaran yang inovatif adalah proses pembelajaran yang dirancang dengan sebaik mungkin sehingga pembelajaran berbeda atau baru dengan pembelajaran sebelumnya yang dilakukan oleh guru (Hamzah dan Nurdin, 2011:106). Pembelajaran dikatakan inovatif akan berfokus pada siswa atau peserta didik. Pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik yang beragam dari peserta didik sehingga akan menjadikan belajar lebih interaktif. Kesimpulannya pembelajaran yang inovatif sangat sesuai dengan pembelajaran saat ini.

Penggunaan media pembelajaran dalam belajar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang dimana media pembelajaran tersebut menjadi hal baru yang mereka ketahui, dimana rasa ingin tahu akan menjadikan mereka antusias terhadap belajar hal-hal yang baru. Dalam pembelajaran

IPAS pada kurikulum merdeka kelas IV sekolah dasar materi keragaman budaya, materi tersebut memerlukan banyak menghafal. Sehingga diperlukan media yang dapat menjadikan materi keragaman budaya lebih mudah dihafal dan tidak terlalu banyak di hafalkan oleh peserta didik.

Menurut Umayah (2013) media gambar dapat mempermudah guru untuk memberikan gambaran pada peserta didik untuk mengurangi kesalahan konsep, media gambar juga sering digunakan pada mata pelajaran IPA ataupun IPS karena dapat mengurangi keterbatasan pengamatan yang dilakukan.

Setelah melakukan observasi pada SDN Gabusbanaran Jombang, menjelaskan bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV masih jarang menggunakan media pada kegiatan pembelajaran. Sehingga peserta didik berpedoman pada ceramah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pada penelitian ini observer menggunakan media konkret pembelajaran untuk di praktikkan dalam kegiatan belajar mengajar materi IPAS bab Keragaman Budaya Indonesia, nama media konkret yang akan digunakan adalah Papan

Keragaman Budaya Indonesia yang dimana pada media tersebut terdapat nama-nama pulau di Indonesia dan diberikan contoh gambar-gambar kesenian daerah, senjata khas, makanan khas, suku dan alat musik yang ada di daerah Indonesia. Yang dimana gambar-gambar tersebut dijadikan satu dan dilipat dengan cara penggunaannya dibuka lipatnya agar dapat melihat keragaman apa saja yang ada di tiap-tiap daerah Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode eksperimen dan pendekatan kuantitatif dilakukan oleh penulis. “ penelitian eksperimen yaitu suatu cara untuk mencari hubungan sebab dan akibat antara dua faktor dan sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Peneliti menggunakan penelitian pra-eksperimen dalam penelitian ini, dan tanpa adanya menggunakan kelompok kontrol. Penelitian yang dirancang adalah dengan menggunakan *pretest-posttest* dan kelompok tunggal, pada kelompok eksperimen mengikuti test awal

(*pretest*) sebelum mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media “Papan Budaya Keragaman Indonesia” pada kelas IV. Dan setelah melakukan test awal peserta didik kelas IV menjalankan tes ulang (*posttest*) mengikuti pembelajaran yang sudah di kenalkan media pembelajaran oleh peneliti.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Tes Awal (*Pretest*)

Pelaksanaan *pretest* memiliki tujuan utama dalam penelitian ini adalah dengan memberikan perbandingan hasil test peserta didik sebelum diberikan perlakuan dalam kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran Papan Keragaman Budaya Indonesia. Pembuatan soal *pretest* terdiri dari 20 butir soal terdiri dari 10 soal pilihan ganda, 5 soal isian dan 5 soal essay, yang dimana setiap jawaban benar akan mendapatkan nilai atau poin pada soal pilihan ganda 1 poin, soal isian 3 poin, soal essay 5 poin dan dari jumlah poin atau nilai benar tersebut akan dikalikan 2, sedangkan untuk jawaban yang salah tidak mendapatkan nilai atau 0.

Hasil dari nilai tes awal akan disajikan pada table dibawah ini :

Tabel 1: hasil nilai pretest

HASIL PRETEST		
NO	NAMA SISWA	NILAI
1	ASP	50
2	AAP	60
3	AJ	80
4	APAZ	40
5	AES	70
6	ADA	50
7	ABP	40
8	ABK	80
9	BAP	80
10	EK	30
11	EAPD	30
12	JMFA	50
13	MRM	40
14	MRI	70
15	NIN	40
16	OAA	30
17	RDP	50
18	RM	70
19	SEA	40
20	SFK	60
MAKS		80
MIN		30
RATA - RATA		50,15

Deskripsi tabel tersebut nilai pretest peserta didik dengan memperoleh nilai maksimal atau tertinggi, adalah 80. Terdapat beberapa anak yang masih belum menuntaskan nilai yang diinginkan. Pada tabel terdapat tiga anak mendapat nilai 80, tiga anak mendapat nilai 70, dua anak dengan nilai 60, empat anak mendapat 50, lima anak mendapat 40, dan tiga anak nilainya 30 yaitu nilai terendah.

Kesimpulannya adalah nilai yang diperoleh paling banyak adalah 40 terdapat lima anak sehingga masih belum dapat memperoleh nilai maksimal, dan nilai rata-rata yang diperoleh dari kelas IV keseluruhan menjadi 50,15.

2. Hasil Tes Ulang (Posttest)

Setelah melakukan tes awal makapeserta didik akan diberikan kembali tes ulang atau *posttest* untuk melihat hasil dari nilai sesudah diberikan perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran Papan Keragaman Budaya. Banyaknya soal sama dengan soal yang diberikan pada *pretest*. Soal terdiri dari 20 butir, soal pilihan ganda ada 10, soal 5 isian, soal essay 5 soal.

Tabel 2 Hasil Posttest

HASIL PRETEST		
NO	NAMA SISWA	NILAI
1	ASP	80
2	AAP	90
3	AJ	100
4	APAZ	90
5	AES	90
6	ADA	80
7	ABP	70
8	ABK	100
9	BAP	100
10	EK	80
11	EAPD	70
12	JMFA	100
13	MRM	80

14	MRI	100
15	NIN	80
16	OAA	100
17	RDP	80
18	RM	90
19	SEA	100
20	SFK	70
MAKS		100
MIN		70
RATA - RATA		87,5

Untuk pemberian poin atau nilai pada tes ulang ini sama dengan penilaian yang dilakukan pada tes awal. Penilaian dari tes ini mendapatkan nilai tertinggi 100 dengan diperoleh tujuh anak, perolehan nilai 90 terdapat empat anak, nilai 80 terdapat enam anak, nilai 70 terdapat tiga anak. Rata-rata nilai kelas IV setelah mengerjakan tes ulang adalah 87,5.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan pada SDN Gabusbanaran Jombang dengan cara mengumpulkan data dari hasil observasi, uji coba tes dan juga dokumentasi sebagai bukti telah melakukan penelitian telah melakukan kegiatan penggunaan media pembelajaran Papan Keragaman Budaya Indonesia yang dapat memberikan dampak hasil belajar peserta didik kelas IV.

Dalam kegiatan ini diharapkan peserta didik memiliki pengalaman

belajar yang bermakna dimana mereka dapat belajar menggunakan media konkret dalam penyampaian materi pelajaran oleh guru. Dalam membuat media pelajaran guru melihat dulu bahan-bahan yang sesuai dengan materi yang disampaikan karena kejelasan dari konteks pembelajaran. Media pelajaran yang sudah di implementasikan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Guru juga berkomunikasi dengan baik berkolaborasi dengan anak didiknya.

Media konkret Papan Keragaman Budaya Indonesia ini memberikan banyak contoh gambar budaya Indonesia yang sudah dikelompokkan sesuai dengan pulau atau daerah yang ada di Indonesia. Gambar-gambar ini dijadikan contoh untuk memberikan pemahaman pada peserta didik agar mengetahui ketertarikan anak diperkenalkan media pembelajaran yang sebelumnya mereka belum mengetahui. Dengan adanya media tersebut dapat lebih mudah dan terkonsep saat menyampaikan materi yang dipelajari oleh peserta didik, dan

dapat membuat waktu lebih efisien sehingga suasana belajar tidak menjadi bosan karena materi sudah dijelaskan secara terstruktur agar mudah dipahami. Pada masa pendidikan sekarang banyak memanfaatkan teknologi dalam belajar, tentunya teknologi juga baik dan tepat dijadikan sebagai media belajar anak sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran konkret juga tidak kalah penting dalam kegiatan belajar mengajar saat ini, karena media tersebut diperlukan inovasi dan kreatifitas dalam menyusun ide dan model media. Dalam penyusunannya anak akan secara langsung menciptakan media tersebut dengan kreatifitas masing-masing. Membantu juga untuk mengatasi kendala keterbatasan peserta didik masih belum terlalu mengenal teknologi masa kini.

Dalam pembahasan tersebut dapat diperoleh kesimpulan analisis dimana yang diperoleh pada hasil tes dari peserta didik berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di kelas. Dari kelompok eksperimen tersebut mendapatkan perlakuan setelah tes awal atau *pretest* yang menggunakan bantuan media konkret Papan Budaya. Sebelum pelaksanaan

pretest, guru hanya menggunakan teknik ceramah dan penugasan pada peserta didiknya dengan materi yang ada di buku pelajaran saja. Teknik tersebut menjadikan peserta didik yang mudah bosan karena mereka tidak bisa dengan percaya diri mengemukakan pendapat mereka dalam belajar.

Setelah memperkenalkan media konkret pada pembelajaran yang memiliki tampilan unik dan menarik peserta didik menjadi antusias untuk bertanya dan mencoba hal baru yang mereka temukan. Hal tersebut menjadikan suasana kelas lebih aktif dan hidup karena peserta didik akan mencari sendiri permasalahan lalu menyelesaikan dengan bernalar kritis.

Hasil penelitian di SDN Gabusbanaran Jombang, membuktikan bahwa kegiatan belajar dengan berbantuan media pembelajar Papan Budaya menghasilkan peningkatan hasil belajar, dapat dibuktikan dengan tes nilai yang awalnya masih belum dapat mencapai nilai maksimal setelah menggunakan bantuan media nilai dari peserta didik menjadi meningkat secara signifikan. Nilai rata-rata satu kelas saat awal mendapat 50,15 belum masuk kriteria

nilai maksimum, skort es ulang yang sudah menggunakan media meningkat sehingga mendapat 80,5. Dari kedua hasil tersebut telah mendapatkan bukti dengan adanya fasilitas media akan menjadikan nilai peserta didik kelas IV SDN Gabusbanaran Jombang akan lebih meningkat.

Data yang sudah diperoleh kemampuan peserta didik dapat dilihat dari perbedaan kelompok anak yang mendapatkan pengajaran dengan media Papan Budaya dan anak yang tidak mendapatkan pengajaran menggunakan media Papan Budaya. Dari perbedaan tersebut maka pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Gabusbanaran Jombang tentunya juga berbeda. Media berperan penting dalam membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan peserta didik juga lebih banyak mendapatkan pengetahuan-pengetahuan baru untuk mampu berkreatifitas dalam belajar.

D. Kesimpulan

Penelitian yang sudah dilakukan mendapatkan hasil yaitu dengan penggunaan media pembelajaran

Papan Budaya memiliki pengaruh yang baik dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Pemberian fasilitas dan sarana prasarana belajar yang baik akan menjadikan suasana belajar lebih hidup dan juga menyenangkan sehingga berpengaruh juga pada cara berpikir kristis siswa.

Dari penelitian yang dilakukan peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut :

1. Pada kegiatan belajar mengajar diharapkan adanya media pembelajaran yang dapat menunjang penyampaian materi yang disampaikan oleh guru.
2. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi poin penting guru agar menjadi profesional dalam mengajar.
3. Mengasah keterampilan atau kreatifitas peserta didik dengan memperkenalkan media pembelajaran konkret dimana peserta didik dapat secara mandiri membuat atau menciptakan media interaktif.
4. Para akademisi diharapkan dapat melanjutkan penelitian yang telah di laksanakan dengan mendapatkan

pendekatan yang berbeda, meski dengan judul yang sama untuk mengembangkan pengetahuan yang luas dan lebih dalam dalam bidang studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 77-89.
- Arianti, W. &. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4.
- Ariyani, B. &. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3.
- Faizah, U. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Serowan Wonosegoro. *Scholaria*, 28.
- Gunansyah, C. N. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *PGSD FIP UNESA*, 5.
- Hidayah, Nurul. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran.
- Hidayat, W. (2016). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Vb Sdn 1 Cakranegara Tahun Ajaran 2015/2016. 1 -14.
- Maret, M. dan Syarifuddin, H. (2021). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*. 9 (1), 106-112
- Mulyawati, M., Tantowie, T. A., & Fuadi, D. N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menghitung melalui Media Konkret Koin Warna (Kancing) pada Mata Pelajaran Matematika Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 221.
- Pricila Anindyta. 2014. *Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Regulasi Diri Siswa Kelas V*. *Jurnal Prima Edukasia* Vol.2 No.2

- Puspitasari, & Murda. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran IOC Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(2).
- Retno Triningsih. 2020. *Efektivitas Problem Based Learning dan Project Based Learning Ditinjau Dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD*. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* Vol.3 No.1
- Setyaningsih, M.D. & Dewi, N.R. (2015). Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis Scince Edutainment Tema Makanan Untuk Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*. 4(3).
- Susilowati, A. (2018) 'Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh PBL terhadap Kemandirian Belajar Siswa SD', © 2018-Indonesian Journal of Primary Education, 2(1), pp. 72–77.