

## **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN IPA MENGGUNAKAN MEDIA POWTOON DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Hamidaturrohmah<sup>1</sup>, Fata Zumala<sup>2</sup>, Uswatun Hasanah<sup>3</sup>, Sahnaz Suroyya<sup>4</sup>  
Program Studi PGSD FTIK UNISNU Jepara  
hamida@unisnu.ac.id

### **ABSTRACT**

*Learning media is one important component that can help teachers in the learning process and can attract the attention of students to learn. This study aims to examine the effectiveness of the use of powtoon audiovisual media to improve student learning outcomes in science subjects at SD N 2 Ngabul Annual Jepara. The method used in this study is quasi-experimental (quasi experiment research). This quasi-experimental study is conducted by giving treatment to a class, hereinafter referred to as the experimental class, which will be compared with the control class. The research subjects were grade IV SDN 2 Ngabul. The average pretest learning outcomes of the experimental group students was 58.89 and the control group was 56, 94 while the average posttest learning outcomes of the experimental group was 76.94 and the control group was 71.11. Based on the independent sample t test with a significance level  $\alpha = 5\%$ , the value obtained is  $0.040 > 0.05$  with the value of  $t_{count} > t_{table}$  is  $2.128 > 2.101$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, meaning that there is a significant difference between the experimental group learning outcomes and group. This shows that the use of powtoon audiovisual media is effective in improving student learning outcomes in the content of science lessons in elementary school.*

*Keywords: science learning, media powtoon, learning outcomes*

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media audiovisual powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD N 2 Ngabul Tahunan Jepara. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment research*). Penelitian *quasi experiment* ini dilakukan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) kepada suatu kelas yang selanjutnya disebut dengan kelas eksperimen yang akan diperbandingkan dengan kelas kontrol. Subjek penelitian adalah kelas IV SDN 2 Ngabul. Rata-rata hasil belajar pretest siswa kelompok eksperimen adalah 58,89 dan kelompok kontrol adalah 56, 94 sedangkan rata-rata hasil belajar posttest kelompok eksperimen adalah 76,94 dan kelompok kontrol adalah 71,11. Berdasarkan *independent sample t test* dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ , nilai yang diperoleh adalah  $0,040 > 0,05$  dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,128 > 2,101$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual powtoon efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPA di sekolah dasar.

Kata Kunci: pembelajaran IPA, media powtoon, hasil belajar

## **Pendahuluan**

Dunia pendidikan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman dan diikuti oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dunia pendidikan sekarang ini sangat bergantung dengan teknologi karena dapat membantu proses pembelajaran. Guru dituntut untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran yang ada, akan tetapi keberadaan sarana dan prasarana yang belum memadai menyebabkan proses pembelajaran menjadi terhambat. Selain itu, proses pembelajaran yang berlangsung masih konvensional dan belum adanya pembaharuan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar.

Menurut Fajar keberadaan media dalam suatu proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses komunikasi dalam menyampaikan ilmu pengetahuan (Fajar et al., 2017). Secara legal formal penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 81 A tahun 2013 yaitu prinsip pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran Kurikulum 2013 harus menerapkan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Adanya perkembangan teknologi maka peserta didik sekolah dasar mulai dibekali dengan kemampuan berfikir secara logis dan kritis. Sehingga pelaksanaan pembelajaran memerlukan media sebagai alat untuk menunjang peserta didik memiliki kemampuan tersebut. Kemampuan ini akan mampu mengantarkan peserta didik mencapai hasil belajar yang baik. Briggs menyatakan media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Neolaka, 2017). Sehingga media ini dapat dijadikan alat untuk memberikan pemahaman materi pada peserta didik.

Salah satu materi di sekolah dasar yang pembelajarannya sangat penting menggunakan media adalah muatan pelajaran IPA. Saat diterapkan kurikulum 2013 secara nasional dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu, Pembelajaran IPA di sekolah dasar menjadi muatan pelajaran yang diintegrasikan dengan muatan pelajaran lainnya yang dibungkus dalam satu tema. Sehingga memiliki kompleksitas yang cukup tinggi untuk dipelajari siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam mengajarkan muatan pelajaran IPA seorang guru

dituntut untuk mampu mengemas pembelajaran IPA menjadi menarik dan menyenangkan agar siswa lebih mudah memahami materi secara utuh dan menyeluruh.

Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Azhar, 2011). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sunaengsih mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi A, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh positif terhadap mutu pembelajaran dengan tingkat pengaruh sebesar 45,54 (Sunaengsih, 2016). Untuk itu, penggunaan media pembelajaran merupakan satu komponen penting yang perlu diterapkan dalam setiap pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar menunjukkan bahwa 1) kondisi pembelajaran di kelas masih kurang kondusif. Dalam proses belajar mengajar guru kelas hanya menggunakan buku ajar tanpa menggunakan referensi lain sesuai dengan materi yang diajarkan. Metode pembelajaran yang digunakan juga masih mendominasi dengan metode ceramah yang hampir terlihat di semua mata pelajaran. 2) kurang optimalnya pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran di kelas, sehingga peserta didik merasa bosan, jenuh, dan tidak mampu berkonsentrasi dengan optimal dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Hal ini berdampak pada capaian hasil belajar peserta didik di kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPA masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, atas dasar berbagai permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka perlu membuat inovasi pembelajaran dengan media yang menarik dan mampu membuat peserta didik mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan modern adalah media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan menggunakan perangkat lunak Powtoon yang merupakan suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis SaaS (Software as a Service) yang dapat diakses secara online melalui situs [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) yang dapat digunakan sebagai alat

bantu presentasi bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tampilan berbagai gambar yang menarik sehingga peserta didik tidak hanya sekedar menonton tapi juga memperhatikan secara langsung materi yang disampaikan dalam media audiovisual powtoon (Graham, 2015).

Dalam kaitannya dengan hasil belajar, media merupakan alat yang bisa digunakan sebagai perantara dalam memahamkan materi pada peserta didik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Lestari yang menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan Powtoon sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. Dari hasil penelitian tersebut maka terbukti bahwa pembelajaran dengan menggunakan media powtoon dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Lestari, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, maka sebagai gambaran langkah solutif atas permasalahan diatas adalah dengan membuat inovasi pembelajaran IPA di sekolah dasar menggunakan media audiovisual powtoon yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya data tentang efektifnya penggunaan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan hasil belajar.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment research*). Eksperimen semu merupakan jenis penelitian untuk memperoleh informasi yang diperoleh dengan eksperimen dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015).

Dalam hal ini peneliti menggunakan subjek yang terdapat pada kelas tersebut dan tidak mengacak subyek yang ada serta tidak membentuk kelas baru. Penelitian *quasi experiment* ini dilakukan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) kepada suatu kelas yang selanjutnya disebut dengan kelas eksperimen akan diperbandingkan dengan kelas kontrol. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Ngabul Tahunan Jepara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis deskriptif, statistik deskriptif dan uji

hipotesis menggunakan aplikasi SPSS 23. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu menguji kenormalan data dengan rumus *Kolmogorov-Sminov*.

Setelah diketahui data berdistribusi normal maka uji hipotesisnya menggunakan uji *independent t test*. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu: 1) Tahap persiapan, 2) Tahap Pelaksanaan, 3) Tahap akhir.

#### 1) Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) Menentukan kelas untuk melakukan penelitian; (2) Peneliti berkoordinasi dengan guru kelas IV untuk menentukan jadwal penelitian; (3) Membuat perangkat belajar berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); (4) Melakukan validasi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran; (5) Merevisi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil validasi; (6) Membuat media pembelajaran audiovisual powtoon yang digunakan untuk penelitian.

#### 2) Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan antara lain: (1) Melakukan pretes kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran audiovisual *powtoon*; (2) Melakukan penelitian eksperimen dengan memberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual *powtoon* pada kelompok eksperimen. Sedangkan kelompok kontrol tanpa diberi perlakuan; (3) Melakukan postes pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

#### 3) Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: (1) Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian pra eksperimen dan eksperimen; (2) Menarik kesimpulan hasil penelitian; (3) Menyusun laporan penelitian.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan untuk menguji dan mendeskripsikan keefektifan bahan ajar menggunakan media Powtoon melalui uji coba produk dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen. Pemberian perlakuan dilaksanakan pada bulan November 2019 di kelas 4A SD Negeri 2 Ngabul sebagai kelompok eksperimen. Setelah selesai perlakuan, peserta didik diberi soal

posttest, sedangkan kelompok kontrol hanya diberi soal posttest tanpa adanya perlakuan.

Pada saat proses pembelajaran menggunakan produk bahan ajar media Powtoon, menunjukkan ketertarikan siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik juga sangat antusias, aktif bertanya dan berpendapat terkait pengalaman yang telah dimilikinya karena hal-hal yang dipelajari pernah dilihat dan dilakukan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu materi yang ada dalam bahan ajar membuat rasa ingin tahu siswa muncul untuk mengetahui macam-macam dari sifat dan contoh dari cahaya.

Kegiatan awal pengujian menggunakan media Powtoon adalah menggunakan kegiatan validasi soal, dengan 25 soal diberikan ke semua siswa kelas 4 SD Negeri 2 Ngabul. Ternyata, dari 25 soal yang valid hanyalah 5 soal saja. Maka dari itulah soal dikurangi hingga menghasilkan 20 soal yang dijadikan sebagai soal pretes pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

Selesai pretes guru melakukan kegiatan eksperimen untuk kelas 4A dan kelas kontrol untuk kelas 4B. Kelas eksperimen diberi penjelasan materi menggunakan benda konkret dan dikemas melalui media Powtoon, sedangkan kelas kontrol hanya diberikan pembelajaran secara konvensional. Setelah kelompok eksperimen selesai diberikan perlakuan maka dilakukan uji coba produk dengan memberikan soal postes dalam bentuk pilihan ganda yang dikerjakan oleh siswa kelas IV SD pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Setelah selesai postes langkah selanjutnya dengan menghitung nilai tes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai siswa menunjukkan hasil yang baik. Kelompok eksperimen nilai rata-ratanya lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok kontrol. Berikut data nilai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

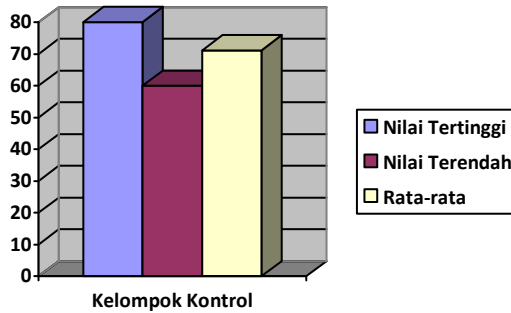
**Tabel 1 Data Nilai Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

No.	Nilai	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1.	Nilai Tertinggi	90	80
2.	Nilai Terendah	65	60
3.	Nilai Rata-rata	76,94	71,11

Sumber : Peneliti (Data Primer)

Berdasarkan tabel, nilai kelompok eksperimen dan kontrol dapat disajikan dalam diagram berikut:

**Gambar 1 Data Nilai Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**



Dari diagram tersebut, dapat diketahui bahwa data keefektifan dalam penggunaan bahan ajar yang diterapkan dalam pembelajaran mengalami perbedaan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat pada diagram yang menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pada diagram tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Nilai rata-rata pada kelompok eksperimen adalah 76,94 nilai tertinggi mendapat 90 dan nilai terendah mendapat 65. Nilai rata-rata pada kelompok kontrol adalah 71,11 nilai tertinggi mendapat 80 dan nilai terendah mendapat 60. Dari rata-rata nilai tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar dengan media Powtoon efektif digunakan dalam pembelajaran.

Setelah selesai pelaksanaan postes langkah selanjutnya adalah uji normalitas data. Uji normalitas digunakan untuk mendeskripsikan apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil uji normalitas yang diperoleh sebagai berikut :

**Tabel 2 Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Kelompok A	,177	19	,119	,937	19	,236
	Kelompok B	,175	19	,127	,913	19	,083

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas nilai signifikansi skor hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan aplikasi SPSS 23 adalah sebesar 0,119. Sedangkan nilai signifikansi skor hasil belajar siswa pada kelompok kontrol menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan aplikasi SPSS 23 adalah sebesar 0,175. Karena nilai signifikansi hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa tersebut berdistribusi normal.

Tahap berikutnya yaitu uji homogenitas, uji homogenitas dilakukan untuk mendeskripsikan apakah kedua kelompok mempunyai variansi yang sama atau tidak. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data yang digunakan homogen. Berikut hasil uji homogenitas

**Tabel 3 Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

		<b>Test of Homogeneity of Variance</b>			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,468	1	36	,498
	Based on Median	,386	1	36	,538
	Based on Median and with adjusted df	,386	1	35,997	,538
	Based on trimmed mean	,448	1	36	,508

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis yaitu dengan menggunakan rumus uji *independent sample t test* dengan nilai signifikansi (*Sig.2-tailed*). Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,040 yang berarti  $< 0,05$ , dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,128 > 2,101$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan kata lain ada perbedaan efektivitas yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Powtoon dengan pembelajaran konvensional learning yang tanpa media untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas IV SDN 1 Ngabul tahun pelajaran 2019.

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran powtoon efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Awalia yang menyatakan



bahwa media pembelajaran animasi Powtoon dapat memberikan pemahaman materi kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Dengan pemahaman pada materi maka hasil belajar siswa bisa meningkat (Awalia et al., 2019).

Keefektifan media pembelajaran powtoon diperkuat pula dengan hasil penelitian Fajar yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu” menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar ranah koognitif yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media Powtoon dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media Microsoft Power Point 2016 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di Sekolah Menengah Pertama. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media powtoon dapat dijadikan sebagai sumber belajar guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar (Fajar et al., 2017).

Efektifitas media powtoon juga diperkuat dengan hasil penelitian Ponza yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Dengan demikian video animasi yang menggunakan aplikasi powtoon ini dikembangkan dengan efektif dan layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Ponza et al., 2018) Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media powtoon efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

## **Simpulan**

Hasil temuan dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Kondisi belajar dengan menggunakan media pembelajaran powtoon lebih menarik dan tidak monoton. Hal ini dikarenakan adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dengan guru, seperti ketika guru menjelaskan materi, siswa yang kurang mengerti bertanya kepada guru dan sebaliknya siswa juga antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. (2) Penggunaan media pembelajaran powtoon efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ngabul dengan nilai rata-rata 76,9. Hasil rata-rata ini mengalami peningkatan sebesar 18,05 dari yang sebelum menggunakan media powtoon yaitu 58,98. Sedangkan hasil dari uji *independent sample t test* dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ , nilai

yang diperoleh adalah  $0,040 > 0,05$  dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,128 > 2,101$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual powtoon efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran IPA di sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 3(2), 101–114. <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/8957>
- Graham, B. (2015). *Power Up Your PowToon Studio Project*. Packt Publishing.
- Lestari. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Neolaka. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Menuju Perubahan Hidup*. Kencana.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Alfabeta.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183–190. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>