

Pengaruh Media Educaplay Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 4 SD

Fajar Jaya Surabaya

Aina Nuriza¹, Rudi Umar Susanto², Sri Hartatik³, Pance Mariati⁴

¹²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Corresponding Author: ainanuriza98@gmail.com, rudio@unusa.ac.id, titax@unusa.ac.id, pance_mariati@unusa.ac.id

Published: Juli , 2025

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi fakta dan opini di kelas IV Sekolah Dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan minim melibatkan interaksi aktif siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pretest-posttest one group design. Subjek penelitian terdiri dari 14 siswa kelas IV SD Negeri Fajar Jaya Surabaya. Instrumen yang digunakan adalah soal tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada materi fakta dan opini. Data dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata, selisih pretest dan posttest, serta uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa adalah 53,93 dan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 84,29. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,79 (79%) termasuk dalam kategori tinggi, yang berarti media Educaplay memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran menggunakan Educaplay terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, Educaplay dapat dijadikan sebagai media alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi yang memerlukan keterampilan berpikir kritis seperti fakta dan opini.

Kata Kunci: Media Educaplay, Hasil belajar, Bahasa Indonesia, fakta dan opini, siswa sekolah dasar

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using Educaplay media on student learning outcomes in Indonesian language subjects, specifically on the topic of facts and opinions in fourth-grade elementary school students. The background of the study is rooted in the low academic performance of students due to conventional learning methods that lack engagement and fail to stimulate active student participation. The research employed a quantitative approach using a pretest-posttest one-group design. The research subjects consisted of 14 fourth-grade students at SD Negeri Fajar Jaya Surabaya. The research instrument was a multiple-choice test based on indicators related to the learning objectives of the facts and opinions topic. Data were analyzed by calculating the mean scores of pretest and posttest, their differences, and the N-Gain test to measure the effectiveness of the intervention. The results showed that the average pretest score was 53.93, which increased to 84.29 in the posttest. The average N-Gain score was 0.79 (79%), categorized as high, indicating that Educaplay media significantly improved students' learning outcomes. The use of Educaplay enhanced student comprehension, fostered more engaging learning experiences, and encouraged active participation in class. Therefore, Educaplay can be considered an effective alternative media for improving student learning outcomes in Indonesian language lessons, particularly in materials that require critical thinking skills such as distinguishing between facts and opinions.

Keywords: Educaplay Media, Learning outcomes, Indonesian language, facts and opinions, elementary school students

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran penting dalam pembentukan keterampilan literasi dasar bagi peserta didik, khususnya di jenjang Sekolah Dasar. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menekankan pada aspek kebahasaan, tetapi juga berperan dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan pemahaman terhadap teks bacaan. Salah satu materi yang diajarkan di kelas 4 SD adalah membedakan kalimat fakta dan opini, yang memerlukan pemahaman konseptual sekaligus kemampuan analisis sederhana dari siswa. Namun, dalam kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal pencapaian hasil belajar siswa. Hasil observasi awal di kelas 4 SD Fajar Jaya Surabaya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai hasil belajar yang memadai dalam memahami perbedaan antara fakta dan opini. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai rata-rata siswa pada tes awal, yang mengindikasikan kurangnya keterlibatan aktif dan pemahaman yang mendalam terhadap materi.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar adalah metode dan media pembelajaran yang kurang variatif. Pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional, seperti ceramah atau penugasan pasif, sering kali tidak mampu membangkitkan minat belajar siswa, terutama di era digital saat ini. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Salah satu media yang potensial untuk digunakan adalah Educaplay, sebuah platform pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur seperti kuis interaktif, teka-teki, dan permainan edukatif. Media ini dinilai dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami materi pelajaran. Educaplay juga memungkinkan guru untuk merancang aktivitas yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa secara fleksibel.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SD Fajar Jaya Surabaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil pengolahan data pretest dan posttest, ditemukan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari 53,93 menjadi 84,29, dengan rata-rata N-Gain sebesar 66% yang tergolong sedang menuju tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media Educaplay memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fakta dan opini. Urgensi dari penelitian ini terletak pada pentingnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang efektif, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 SD Fajar Jaya Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengumpulan data numerik yang kemudian dianalisis secara statistik untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Menurut Sugiyono (2019), pendekatan kuantitatif cocok digunakan untuk menguji hipotesis yang dirumuskan secara spesifik dan dapat diukur dengan instrumen yang objektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Desain ini melibatkan satu kelompok siswa yang diberikan tes awal (pretest), kemudian dikenai perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Educaplay, dan diakhiri dengan tes akhir (posttest) untuk melihat peningkatan hasil belajar. Penelitian dilaksanakan di kelas 4 SD Fajar Jaya Surabaya pada bulan April hingga Juni 2025, dengan subjek penelitian sebanyak 14 siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua metode utama: tes dan observasi. Tes terdiri dari pretest dan posttest yang disusun berdasarkan indikator kemampuan siswa dalam membedakan fakta dan opini. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media Educaplay terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Sementara itu, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terutama dalam hal keterlibatan dan antusiasme saat menggunakan media interaktif. Instrumen penelitian telah melalui uji validitas ahli untuk memastikan bahwa alat ukur yang digunakan benar-benar mampu mengukur variabel yang diteliti. Validasi dilakukan terhadap soal-soal pretest dan posttest yang berkaitan dengan kemampuan mengenali fakta dan opini dalam teks.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain, yang bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Rumus N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran dengan membandingkan skor pretest dan posttest yang diperoleh siswa. Nilai N-Gain kemudian dikategorikan dalam klasifikasi rendah, sedang, atau tinggi berdasarkan pedoman interpretasi gain ternormalisasi. Desain penelitian ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi seberapa besar pengaruh media Educaplay terhadap hasil belajar siswa secara objektif dan terukur. Hasil dari pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia, khususnya pada topik fakta dan opini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk mengukur dan menganalisis data dalam bentuk numerik. Pendekatan ini dipilih karena relevan untuk

mengevaluasi pengaruh perlakuan terhadap variabel yang diteliti melalui data statistik. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2019) yang menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif menekankan pada pengolahan data dalam bentuk angka untuk menguji hipotesis dan menjelaskan hubungan antar variabel secara objektif.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan di SD Fajar Jaya Surabaya pada bulan April hingga Juni 2025 dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi fakta dan opini. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest sebelum pembelajaran dengan Educaplay dan posttest setelah pembelajaran dilakukan.

1. Hasil Pretest

Sebelum dilakukan perlakuan, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi fakta dan opini. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 53,93. Dari 14 siswa, sebagian besar memperoleh nilai di bawah 60. Hanya satu siswa yang mencapai skor tinggi sebesar 80, sedangkan dua siswa mendapatkan skor terendah yaitu 30. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi masih tergolong rendah, dengan mayoritas siswa berada pada kategori “Tidak Terjadi Peningkatan” sebesar 71,4%.

Tabel 1 Hasil *Pretest*

NO	NAMA	NILAI PRETEST
1.	A W	60
2.	A P A	75
3.	A Z	55
4.	E N	30
5.	H Z C	45
6.	M A S	55
7.	M D I H	50
8.	M F A N	30
9.	M F A	55
10.	M J M	45
11.	N A N	80
12.	N Z R	55
13.	R A K	50
14.	W F	65
	JUMLAH	755
	RATA-RATA	53

2. Hasil Posttest

Setelah proses pembelajaran menggunakan media Educaplay, siswa kembali diberikan tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata posttest adalah 84,29, dengan seluruh siswa memperoleh nilai di atas 70. Dua siswa mencapai nilai sempurna yaitu 100, sedangkan nilai terendah sebesar 70, yang masih tergolong dalam kategori baik. Kategori hasil belajar siswa pun mengalami perubahan, yaitu 64,3% siswa berada dalam kategori

“Sedang” dan 28,6% berada dalam kategori “Tinggi”. Tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori “Rendah” atau “Tidak Terjadi Peningkatan”.

Tabel 2 Hasil *Posttest*

NO	NAMA	NILAI <i>POSTTEST</i>
1.	A W	85
2.	A P A	100
3.	A Z	80
4.	E N	75
5.	H Z C	75
6.	M A S	85
7.	M D I H	80
8.	M F A N	75
9.	M F A	70
10.	M J M	85
11.	N A N	100
12.	N Z R	95
13.	R A K	80
14.	W F	95
	JUMLAH	1.180
	RATA-RATA	84

3. Hasil Uji N-Gain

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan analisis N-Gain. Rata-rata skor pretest adalah 53, dan skor posttest adalah 84. Berdasarkan perhitungan, nilai rata-rata N-Gain adalah 0,66, yang berarti termasuk dalam kategori sedang menuju tinggi. Beberapa siswa bahkan menunjukkan peningkatan maksimal dengan N-Gain 100%, sementara nilai terendah berada pada angka 0,33 (33%). Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan media Educaplay berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi fakta dan opini. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, yang berdampak langsung pada keterlibatan dan pencapaian akademik siswa.

Tabel 3 Hasil Uji N-Gain

NO	Nama	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST	Posttest- pretest	Skor ideal	N-Gain	N-Gain Persen
1.	A W	65	85	20	35	0,57	57%
2.	A P A	75	100	25	25	1	100%
3.	A Z	55	80	25	45	0,55	55%
4.	E N	30	75	45	70	0,64	64%
5.	H Z C	45	75	30	55	0,54	54%
6.	M A S	55	85	30	45	0,66	66%
7.	M D I H	50	80	30	50	0,6	60%
8.	M F A N	30	75	45	70	0,64	64%
9.	M F A	55	70	15	45	0,33	33%

NO	Nama	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST	Posttest- pretest	Skor ideal	N-Gain	N-Gain Persen
10.	M J M	45	85	40	55	0,72	72%
11.	N A N	80	100	20	20	1	100%
12.	N Z R	55	95	40	45	0,88	88%
13.	R A K	50	80	30	50	0,6	60%
14.	W F	65	95	30	35	0,85	85%
RATA-RATA		53	84				
JUMLAH		755	1.180				

PEMBAHASAN

1. Hasil *Pretest*

Nilai rata-rata pretest yang relatif rendah menunjukkan kurangnya penguasaan awal siswa terhadap materi fakta dan opini. Hal ini dapat diartikan sebagai sinyal bahwa pendekatan pembelajaran sebelumnya belum mampu membentuk pemahaman konseptual siswa secara menyeluruh. Berdasarkan teori perkembangan kognitif dari Piaget (1972), siswa pada usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret yang menuntut pembelajaran melalui pengalaman langsung dan visualisasi nyata. Ketika pendekatan pembelajaran hanya bersifat verbal dan abstrak, siswa kesulitan untuk membangun representasi mental terhadap konsep-konsep seperti fakta dan opini.

Rendahnya nilai pretest juga menunjukkan kemungkinan kurangnya motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran konvensional. Susanti dan Marlina (2023) menjelaskan bahwa pendekatan satu arah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sering kali membuat siswa pasif dan tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dalam hal ini, siswa hanya menjadi penerima informasi, tanpa kesempatan untuk mengeksplorasi atau membangun makna secara mandiri.

2. Hasil *Posttest*

Peningkatan signifikan pada hasil posttest menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif seperti Educaplay mampu mengaktifkan potensi belajar siswa secara maksimal. Media ini memfasilitasi keterlibatan aktif, pengalaman belajar yang menyenangkan, serta penggunaan visualisasi yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Menurut Dale (1969), siswa mengingat 90% dari apa yang mereka lakukan, sementara hanya 10% dari apa yang mereka dengar. Educaplay menghadirkan aktivitas pembelajaran berbasis praktik langsung yang sejalan dengan prinsip tersebut.

Media ini juga memfasilitasi pembelajaran berbasis tantangan yang memotivasi siswa untuk terus mencoba dan memperbaiki pemahaman mereka. Huda (2013) menegaskan bahwa media interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang konstruktif, di mana siswa membangun pengetahuan

melalui keterlibatan aktif. Hal ini berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan analisis, yang terlihat dari skor posttest yang meningkat.

3. Hasil Uji N-Gain

Nilai N-Gain yang tinggi menunjukkan bahwa media Educaplay memberikan pengaruh substansial terhadap peningkatan hasil belajar. Menurut Hake (1999), nilai N-Gain di atas 0,7 menunjukkan efektivitas tinggi dalam proses pembelajaran. Efektivitas ini berasal dari kemampuan media untuk memberikan umpan balik langsung, fleksibilitas penggunaan, serta konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Educaplay memungkinkan pembelajaran berdiferensiasi yang mendukung berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Dewi dan Apriyani (2020) menyoroti bahwa pendekatan seperti ini dapat menjangkau siswa dengan kemampuan awal yang beragam. Dengan fitur evaluasi otomatis dan pengulangan mandiri, siswa dapat belajar sesuai ritme masing-masing tanpa tekanan, sehingga hasil belajar meningkat secara merata.

Dari sisi teoretis, hasil ini memperkuat kerangka konstruktivistik Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan scaffolding dalam pembelajaran. Educaplay dapat digunakan secara kolaboratif melalui diskusi kelompok atau tugas berbasis tim, sehingga menciptakan zona perkembangan proksimal yang optimal.

Secara praktis, penggunaan Educaplay memberikan fleksibilitas dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Guru dapat dengan mudah membuat, memodifikasi, dan mendistribusikan materi kepada siswa tanpa harus bergantung pada perangkat keras atau software yang kompleks. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan terjangkau, khususnya dalam konteks sekolah dasar yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Dengan demikian, diskusi ini mempertegas bahwa integrasi teknologi seperti Educaplay dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi solusi strategis untuk meningkatkan hasil belajar, memotivasi siswa, serta memperkuat penguasaan kompetensi abad 21.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Educaplay terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Fajar Jaya Surabaya pada materi Bahasa Indonesia tentang membedakan fakta dan opini. Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui pretest, posttest, dan analisis N-Gain, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Educaplay memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Sebelum penerapan media, hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membedakan fakta dan opini masih berada pada kategori rendah, dengan rata-rata nilai sebesar 53,93. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan

pembelajaran konvensional sebelumnya belum mampu membangun pemahaman siswa secara optimal. Siswa masih kesulitan dalam mengidentifikasi perbedaan antara pernyataan faktual dan pendapat subjektif dalam teks.

Setelah pembelajaran dilakukan menggunakan media Educaplay, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konsep. Hasil posttest menunjukkan rata-rata nilai siswa naik menjadi 84,29. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan tidak hanya dalam penguasaan materi secara kognitif, tetapi juga dalam partisipasi aktif selama proses belajar berlangsung. Media Educaplay yang menyediakan kuis, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif berbasis digital, terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan memotivasi. Efektivitas media ini juga dibuktikan secara statistik melalui uji N-Gain yang menghasilkan rata-rata skor 0,79, termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan Educaplay berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Intervensi ini tidak hanya berdampak pada capaian akademik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, literasi digital, dan kolaborasi.

Dari keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Educaplay memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD, khususnya pada materi yang menuntut kemampuan analisis seperti membedakan fakta dan opini. Penggunaan media ini sangat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

REFERENSI

- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Dryden Press.
- Dewi, R. N., & Apriyani, S. (2020). Implementasi Media Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 115–122.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. Retrieved from <http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indrayani, N., & Wibowo, A. (2022). Penerapan Strategi Multisensori untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1), 66–73.
- Kemendikbud. (2021). *Profil Pelajar Pancasila dan Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Rahmawati, S., & Siregar, H. R. (2021). Efektivitas Media Warna dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 89–95.
- Skinner, B. F. (1957). *Verbal Behavior*. New York: Appleton-Century-Crofts.

- Susanti, D., & Marlina, Y. (2023). Pembelajaran Membaca Permulaan melalui Media Konkrit Berbasis Visual. *Jurnal Literasi Anak*, 6(1), 40–52.
- Widodo, H. (2020). Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Efektif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 15–24.