

**PENGEMBANGAN APLIKASI QUIVERVISION BERBASIS PENDEKATAN
INTERDISIPLINER ART AND SCIENCE PADA MATA PELAJARAN IPAS
KELAS III DI SDN 064983 MEDAN HELVETIA**

Melisa Dita Aqila¹, Lidia Simanihuruk², Irsan³, Elvi Mailani⁴,
Imelda Free Unita Manurung⁵

¹⁻⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan

¹meylisadita@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media in the form of the QuiverVision application based on an interdisciplinary art and science approach in the IPAS subject for third-grade students at SDN 064983 Medan Helvetia and to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of the developed learning media. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the developed learning media was categorized as highly feasible based on expert validation, with a material expert score of 92% and a media expert score of 93.3%. In terms of practicality, the evaluation from the educational practitioner (third-grade teacher) obtained a score of 93%, while student responses reached 96.42%, indicating that the media is highly practical for use in the learning process. Furthermore, in terms of effectiveness, the results of the pretest and posttest analysis showed an average N-gain score of 0.841 with a percentage of 84.07%, which falls into the effective category. Therefore, the Quivervision-based learning media with an interdisciplinary art and science approach is considered highly feasible, highly practical, and effective as an alternative learning media for IPAS in elementary schools.

Keywords: learning media, Quivervision, art and science, IPAS, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi Quivervision berbasis pendekatan interdisipliner *art and science* pada mata Pelajaran IPAS kelas III di SDN 064983 Medan Helvetia, serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, serta tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli materi dengan skor 92% dan validasi ahli media sebesar 93,3%, keduanya berada

dalam kategori “sangat layak”. Dari aspek kepraktisan, hasil validasi praktisi pendidikan (guru kelas III) sebesar 93% dan angket respon siswa sebesar 96,42% menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori “sangat praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan dari aspek keefektifan, berdasarkan hasil pretest dan posttest siswa diperoleh skor rata-rata N-gain sebesar 0,841 dengan persentase 84.07% yang berada dalam kategori “efektif”. Dengan demikian, media pembelajaran berupa aplikasi Quivervision berbasis pendekatan interdisipliner art and science dinyatakan sangat layak, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran

Kata Kunci: media pembelajaran, Quivervision, art and science, IPAS, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan kegiatan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan seluruh potensi dirinya meliputi: kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri serta masyarakat. Keberhasilan proses tersebut sangat dipengaruhi oleh kualitas interaksi antara guru dan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Di era digital seperti sekarang, media bukan lagi pelengkap, melainkan unsur utama yang berperan dalam menstimulasi kreativitas peserta didik dan pendidik dalam merespon kemajuan teknologi.

Keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari adanya keterkaitan berbagai faktor seperti guru, peserta didik, media pembelajaran, serta lingkungan yang mendukung. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang dapat merangsang kreativitas guru dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Dengan demikian, media menjadi elemen strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus menjawab tuntutan perkembangan teknologi yang terus berkembang (Antara & Dewantara, 2022). Perkembangan teknologi pendidikan saat ini telah menghadirkan berbagai inovasi yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran. Jika sebelumnya pembelajaran cenderung berpusat

pada penyampaian pengetahuan secara satu arah dari guru kepada peserta didik, kini pembelajaran lebih diarahkan pada proses interaksi dua arah yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan bersama guru. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu menstimulasi terjadinya komunikasi antara peserta didik dengan guru sebagai sumber informasi (Islam dkk., 2022).

Abad ke-21 juga menuntut kurikulum yang lebih fleksibel dan terpadu, dengan meniadakan batasan antardisiplin ilmu. Pemisahan bidang studi dianggap kurang selaras, terutama pada anak-anak yang memandang dunia secara luas. Kurikulum tidak boleh membelenggu perkembangan alamiah anak dengan standar orang dewasa sebaliknya, sekolah harus memberi ruang bagi mereka untuk belajar sesuai dengan dunia mereka yang unik. Salah satu kombinasi disiplin ilmu yang memiliki potensi untuk diintegrasikan adalah seni (*Art*) dan sains (*Science*).

Penelitian Wulandari dkk. (2021) menunjukkan bahwa kedua disiplin ilmu ini mengedepankan proses

observasi, eksplorasi, dan kreasi sehingga saling melengkapi dalam membangun pengetahuan. Penggabungan *Art and Science* diyakini dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna di sekolah dasar. Di sisi lain, mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) mengharuskan siswa memahami konsep abstrak, seperti siklus air, sistem pernapasan, atau tata surya, padahal mereka masih berada pada tahap operasional konkret.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 Oktober 2025 bersama Ibu Zulfadillah Yuni, S.Pd., selaku wali kelas III di SDN 064983 Medan Helvetia. Dari hasil wawancara diperoleh gambaran yang cukup komprehensif mengenai kondisi nyata pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah tersebut. Sistem pembelajaran IPAS yang diterapkan di sekolah ini sedikit berbeda dengan sistem yang seharusnya diatur dalam kurikulum nasional. Berdasarkan pedoman kurikulum, semester pertama seharusnya berisi materi dari bab 1 hingga bab 4, sedangkan semester kedua memuat bab 5 hingga bab 8. Namun, di sekolah ini

pelaksanaannya dilakukan secara bergantian per bulan, yaitu bulan pertama fokus pada IPA bab 1, bulan kedua berganti ke IPS bab 5, kemudian kembali lagi ke IPA, dan begitu seterusnya. Sistem ini diterapkan dengan tujuan untuk mempermudah proses pengisian nilai rapor sehingga pembagian antara mata pelajaran IPA dan IPS terlihat lebih jelas. Meskipun demikian, sistem tersebut mengakibatkan kesinambungan materi menjadi terputus dan berpotensi membingungkan siswa karena materi tidak disampaikan secara runtut. Guru tetap mengikuti panduan dari buku pegangan guru, tetapi pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebijakan sekolah. Kurikulum Merdeka yang digunakan saat ini belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan belajar siswa kelas III. Perbedaan kebutuhan belajar siswa, keterbatasan media pembelajaran, serta penerapan sistem per bab membuat proses pembelajaran menjadi kurang efisien. Kebijakan sistem ini cukup memberatkan, karena guru yang sebelumnya sudah menyusun capaian pembelajaran harus mengubah kembali rencana

pembelajaran dari awal. Dari sisi siswa, sistem ini juga menimbulkan kebingungan karena adanya perpindahan materi antara IPA dan IPS yang tidak saling berhubungan. Keterbatasan media pembelajaran membuat siswa cepat bosan dan tertinggal dalam memahami materi IPAS yang diajarkan.

Terkait metode pembelajaran yang digunakan, selama ini pembelajaran IPAS masih menggunakan metode ceramah. Model pembelajaran yang digunakan adalah diskusi dan tanya jawab yang masih bersifat *teacher centered learning*. Kadang-kadang guru juga mengajak siswa berimajinasi atau menggunakan media sederhana seperti lagu dan gambar untuk mendukung penjelasan. Metode yang digunakan belum mampu membuat siswa sepenuhnya fokus dan aktif di dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran *audiobook* dalam pembelajaran IPAS kelas III menunjukkan sejumlah kelemahan yang berdampak pada minat dan pemahaman siswa. Media *audiobook* hanya mengandalkan aspek pendengaran tanpa dukungan visual, sehingga siswa mengalami kesulitan

dalam memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak.

Tabel 1. Kelemahan Media Pembelajaran Audiobook

No.	Temuan di Lapangan
1.	Media <i>audiobook</i> hanya mengandalkan indera pendengaran (audio) tanpa dukungan visual
2.	Siswa cepat merasa bosan setelah beberapa menit mendengarkan <i>storytelling</i>
3.	Tidak semua siswa mampu memahami materi hanya melalui penjelasan lisan
4.	Penggunaan media cenderung monoton dan berulang
5.	Informasi yang disampaikan secara audio mudah dilupakan
6.	Kurang mendukung visualisasi materi IPAS yang kompleks
7.	Media <i>audiobook</i> belum memanfaatkan teknologi interaktif

Menurut temuan diatas, media pembelajaran *audiobook* memiliki sejumlah keterbatasan dalam mendukung pembelajaran IPAS di kelas III. Media ini belum mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan dukungan visual serta pengalaman belajar yang bersifat langsung dan interaktif. Kelemahan tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar, keterlibatan siswa,

serta pemahaman konsep pembelajaran IPAS. Dari segi minat dan keterlibatan belajar, penggunaan *audiobook* cenderung membuat siswa bersikap pasif karena mereka hanya berperan sebagai pendengar. Setelah beberapa menit pembelajaran berlangsung, perhatian siswa mulai menurun dan sebagian siswa tampak kehilangan fokus. Kurangnya variasi aktivitas serta minimnya interaksi visual menyebabkan pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Selain itu, informasi yang disampaikan melalui media *audiobook* relatif mudah dilupakan karena tidak disertai dengan visualisasi yang dapat memperkuat daya ingat siswa. Media *audiobook* juga belum memanfaatkan teknologi interaktif secara optimal, sehingga kurang relevan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi digital.

Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti aplikasi *QuiverVision* berbasis teknologi *Augmented Reality* melalui pendekatan interdisipliner *Art and*

Science. Media ini diharapkan mampu menghadirkan visualisasi objek tiga dimensi, melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan kreatif, serta membantu siswa memahami konsep IPAS yang bersifat abstrak secara lebih konkret dan bermakna. Tujuan utama penggunaan *QuiverVision* dalam pembelajaran adalah untuk mengeksplorasi dampaknya terhadap pemahaman siswa, serta menilai efektivitas AR dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi *QuiverVision* yang menerapkan pendekatan interdisipliner *art and science* pada pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar. Proses pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE model yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, sebagaimana dijelaskan oleh Keith Shelton dan George Saltsman. Penelitian

dilaksanakan di SD Negeri 064983, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan, pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 13 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki. Fokus penelitian diarahkan pada materi siklus hidup tumbuhan (vegetatif) yang diajarkan pada mata pelajaran IPAS sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi serta wawancara digunakan pada tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, angket dan lembar validasi dimanfaatkan untuk menilai tingkat kelayakan serta kepraktisan media yang dikembangkan. Sementara itu, tes *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Data mengenai kelayakan dan kepraktisan media dianalisis secara deskriptif, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain yang diperkenalkan oleh Hake, dengan kategori peningkatan tinggi (g

> 0,7), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi QuiverVision dengan pendekatan interdisipliner *art and science*, sekaligus menilai tingkat kelayakan, kepraktisan, serta efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa pada materi siklus hidup tumbuhan (vegetatif) pada pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi QuiverVision yang dikembangkan menggunakan pendekatan interdisipliner *art and science* pada materi siklus hidup tumbuhan (vegetatif) dalam pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar. Proses pengembangan media mengacu pada tahapan dalam ADDIE model, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan di SD Negeri 064983 Medan Helvetia, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah

dengan penggunaan media yang terbatas. Media yang digunakan guru sebagian besar berupa *audiobook* sehingga pembelajaran lebih menekankan aspek auditori. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu memvisualisasikan konsep sains secara lebih konkret.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti merancang media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *augmented reality* melalui aplikasi QuiverVision. Media ini dipadukan dengan pendekatan *art and science* yang mengintegrasikan aktivitas mewarnai dengan visualisasi objek tiga dimensi sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Selain media digital, dikembangkan pula bahan pendukung berupa brosur sebagai panduan penggunaan aplikasi dalam pembelajaran.

Produk yang dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi oleh ahli untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Hasil validasi oleh ahli

materi menunjukkan persentase sebesar 92% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, sistematis, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Sementara itu, validasi oleh ahli media memperoleh persentase 93,3% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, serta kemudahan penggunaan media dinilai sangat baik. Setelah dinyatakan layak, media pembelajaran kemudian diujicobakan kepada siswa kelas III yang berjumlah 28 orang. Hasil analisis kepraktisan berdasarkan penilaian praktisi pendidikan menunjukkan persentase 93,3% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 96,42%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Efektivitas media pembelajaran dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 51,88,

sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 92,01.

Tabel 2. Nilai Hasil Pre Test dan Post Test

No.	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1.	Siswa 1	52.94	88.23
2.	Siswa 2	23.52	76.47
3.	Siswa 3	52.94	88.23
4.	Siswa 4	76.47	94.11
5.	Siswa 5	41.17	88.23
6.	Siswa 6	82.35	100
7.	Siswa 7	47.05	100
8.	Siswa 8	52.94	94.11
9.	Siswa 9	41.17	76.47
10.	Siswa 10	35.29	94.11
11.	Siswa 11	64.70	82.35
12.	Siswa 12	70.58	100
13.	Siswa 13	47.05	82.35
14.	Siswa 14	47.05	88.23
15.	Siswa 15	41.17	94.11
16.	Siswa 16	58.82	94.11
17.	Siswa 17	64.70	88.23
18.	Siswa 18	76.47	100
19.	Siswa 19	29.41	82.35
20.	Siswa 20	35.29	100
21.	Siswa 21	58.82	100
22.	Siswa 22	41.17	94.11
23.	Siswa 23	23.52	88.23
24.	Siswa 24	100	100
25.	Siswa 25	47.05	100
26.	Siswa 26	64.70	100
27.	Siswa 27	35.29	82.35

28.	Siswa 28	41.17	100
Jumlah		1452.8	2576.38
Rata-Rata		51.88%	92.01%

Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan analisis menggunakan perhitungan N-gain yang diperkenalkan oleh Richard R. Hake.

Tabel 3. Tabel Uji N-Gain

Gain	Nilai	Kategori
N-gain	0.841	Tinggi
Score		
N-gain (%)	84.07%	Efektif

Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-gain sebesar 0,841 yang termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase peningkatan sebesar 84,07%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis augmented reality melalui aplikasi QuiverVision efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup tumbuhan. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes juga telah melalui proses uji kualitas yang meliputi uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *product moment* yang

diperkenalkan oleh Karl Pearson, sedangkan uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's alpha*. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai sebesar 0,702, yang menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi yang baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada aplikasi Quivervision berbasis pendekatan interdisipliner art and science pada mata pelajaran IPAS Kelas III di SDN 064983 Medan Helvetia, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan penulis dinyatakan layak untuk digunakan berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 92% yang termasuk dalam kategori "sangat layak". Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah memenuhi kriteria ketepatan konsep, keselarasan dengan kurikulum, serta penggunaan bahasa dan pendekatan yang sesuai dengan

karakteristik peserta didik di sekolah dasar. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli media memperoleh skor sebesar 93,3% yang juga berada pada kategori “sangat layak”. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek teknis, meliputi kemudahan penggunaan, desain penyajian materi, dukungan terhadap interaksi dan kolaborasi, serta pemanfaatan unsur visual dan audio yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Secara keseluruhan, media yang dikembangkan mampu menyajikan materi secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami sehingga dapat berfungsi sebagai sarana pendukung yang efektif dalam proses pembelajaran IPAS.

2. Dari sisi kepraktisan, penggunaan aplikasi *Quivervision* yang berbasis pendekatan interdisipliner *Art and Science* juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Penilaian dari praktisi, yaitu guru kelas III, memperoleh skor sebesar 93% yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media yang

dikembangkan tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga mudah digunakan oleh guru serta dapat diterapkan secara fleksibel dalam berbagai kondisi pembelajaran, baik secara individu maupun secara klasikal. Selain itu, hasil angket respon siswa yang mencapai 96,42% semakin memperkuat tingkat kepraktisan media tersebut. Siswa merasa bahwa penggunaan media membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa, tetapi juga memudahkan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas.

3. Ditinjau dari aspek keefektifan, penggunaan media interaktif ini terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai pre-test dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil perhitungan *n-gain score*, diperoleh nilai rata-rata sebesar

0,841 atau setara dengan 84,07% yang berada pada kategori “cukup efektif”. Meskipun belum mencapai tingkat efektivitas yang sangat tinggi, hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah cukup berhasil dalam membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi *Quivervision* berbasis pendekatan interdisipliner *Art and Science* dapat menjadi salah satu faktor yang memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran yang menuntut pemahaman konsep sains dan sosial seperti pada mata pelajaran IPAS.

<https://doi.org/10.23887/jills.v5i1.48533>

Islam, M. K., Sarker, M. F. H., & Islam, M. S. (2022). Promoting student-centered blended learning in higher education: A model. *Electronic Learning and Digital Media*, 19(1), 36–54.
<https://doi.org/10.1177/20427530211027721>

Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2012). *Product design and development* (5th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.

Wulandari, D. (2021). Primary school students' perception of art and science integration in classroom. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 18(1), 1–9.

DAFTAR PUSTAKA

Antara, I. G. W. S., & Dewantara, K. A. K. (2022). E-scrapbook sebagai kebutuhan pembelajaran digital berorientasi HOTS di sekolah dasar. *Jurnal Studi Pelajaran dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 5(1), 71–76.