

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL MARTUMBA TERHADAP HASIL BELAJAR
PSIKOMOTORIK SENI TARI SISWA KELAS V UPT
SD NEGERI 019 LUMBAN PURBA**

Novi Kristina Purba¹, Putra Afriadi², Try Wahyu Purnomo³,
Laurensia Masri Parangin Angin⁴, Fajar Sidik siregar⁵
^{1,2,3,4,5}PGSD FIP Universitas Negeri Medan
¹novikristinapurba@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Student Teams Achievement Division (STAD) cooperative learning model based on the traditional game Martumba on the psychomotor learning outcomes in dance arts of fifth-grade students at UPT SD Negeri 019 Lumban Purba. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The sample consisted of 38 students, including 19 students in the experimental class and 19 students in the control class. Data were collected using observation techniques through psychomotor assessment sheets. The results showed that the average pretest and posttest scores in the experimental class increased from 61.84 to 85.90, while in the control class they increased from 59.40 to 77.07. The hypothesis testing using the t-test indicated that $t_{count} > t_{table}$ ($5.56 > 2.02$), meaning that H_a was accepted. Therefore, the STAD cooperative learning model based on the traditional game Martumba has a significant effect on students' psychomotor learning outcomes in dance arts.

Keywords: psychomotor learning outcomes, Martumba, dance arts, STAD

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) berbasis permainan tradisional Martumba terhadap hasil belajar psikomotorik seni tari siswa kelas V UPT SD Negeri 019 Lumban Purba. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Sampel penelitian berjumlah 38 siswa yang terdiri dari 19 siswa kelas eksperimen dan 19 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi melalui lembar penilaian psikomotorik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen meningkat dari 61,84 menjadi 85,90, sedangkan pada kelas kontrol meningkat dari 59,40 menjadi 77,07. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,56 > 2,02$), sehingga H_a diterima. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis permainan tradisional Martumba berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar psikomotorik seni tari siswa.

Kata Kunci: hasil belajar psikomotorik, Martumba, seni tari, STAD

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses penting dalam mengembangkan potensi individu guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan keterampilan, sikap, dan kemampuan yang bermanfaat bagi kehidupan di masa depan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik .

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan kreativitas, karakter, dan keterampilan estetis melalui mata pelajaran Seni Budaya. Salah satu bagian penting dalam pembelajaran seni adalah seni tari, yang berperan dalam melatih kemampuan ekspresi, koordinasi gerak, keseimbangan, serta apresiasi terhadap budaya. Pembelajaran seni tari juga memiliki kontribusi dalam mengembangkan kemampuan psikomotorik siswa melalui aktivitas gerak yang terstruktur dan bermakna.

Dalam konteks budaya lokal, pembelajaran tari tradisional seperti

Tari Tor-Tor memiliki nilai yang sangat penting, khususnya bagi siswa di lingkungan masyarakat Batak Toba. Tari Tor-Tor tidak hanya mengandung nilai estetika, tetapi juga sarat makna sosial, budaya, dan spiritual. Oleh karena itu, pembelajaran tari tradisional di sekolah dasar diharapkan mampu memperkuat identitas budaya siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, disiplin, dan rasa tanggung jawab .

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran seni tari di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi di UPT SD Negeri 019 Lumban Purba, kemampuan psikomotorik siswa dalam menampilkan gerak dasar Tari Tor-Tor masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti tempo, menjaga keseimbangan, serta mengoordinasikan gerakan. Selain itu, sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan .

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari penggunaan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana guru lebih banyak mendemonstrasikan gerakan

dan siswa hanya menirukan secara berulang. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Padahal, siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai aktivitas yang melibatkan gerak dan permainan.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD). Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok, tanggung jawab individu, serta interaksi aktif antar siswa sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar. Agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa, model STAD dapat dipadukan dengan permainan tradisional yang dekat dengan kehidupan siswa.

Permainan tradisional memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Salah satu permainan tradisional yang relevan adalah Martumba, yaitu permainan khas Batak Toba yang melibatkan gerakan ritmis, keseimbangan, dan

kekompakan. Permainan ini memiliki kesesuaian dengan unsur-unsur dalam pembelajaran tari, sehingga dapat dimanfaatkan untuk melatih kemampuan psikomotorik siswa.

Meskipun demikian, pemanfaatan permainan tradisional Martumba dalam pembelajaran seni tari masih belum dilakukan secara optimal dan sistematis. Selain itu, penelitian yang mengkaji secara khusus pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis permainan tradisional Martumba terhadap hasil belajar psikomotorik siswa masih terbatas.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis permainan tradisional Martumba terhadap hasil belajar psikomotorik seni tari siswa kelas V di UPT SD Negeri 019 Lumban Purba. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran seni tari yang inovatif, aktif, dan berbasis kearifan lokal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis

penelitian quasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPT SD Negeri 019 Lumban Purba Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel penelitian berjumlah 38 siswa yang terdiri dari 19 siswa pada kelas V A sebagai kelas eksperimen dan 19 siswa pada kelas V B sebagai kelas kontrol.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) berbasis permainan tradisional Martumba, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik non-tes berupa observasi dengan instrumen lembar penilaian psikomotorik seni tari. Instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menggunakan Aiken's V menunjukkan nilai sebesar 0,802 (kategori tinggi), sedangkan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha memperoleh nilai sebesar

0,574, sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan.

Teknik analisis data meliputi uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas menggunakan uji F. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar psikomotorik siswa.

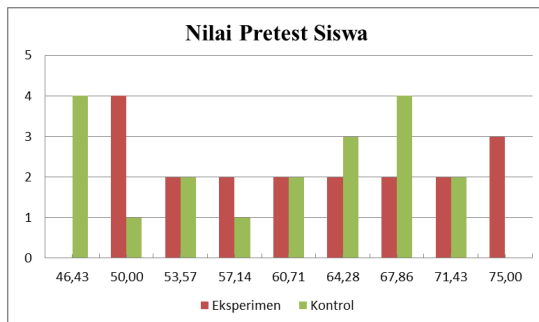
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar psikomotorik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 61,84, sedangkan kelas kontrol sebesar 59,40. Kedua kelas menunjukkan kemampuan awal yang relatif sama dan masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1 Data Nilai Pretest

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nilai	Frekuensi	No	Nilai	Frekuensi
1	50,00	4	1	46,43	4
2	53,57	2	2	50,00	1
3	57,14	2	3	53,57	2
4	60,71	2	4	57,14	1
5	64,28	2	5	60,71	2
6	67,86	2	6	64,28	3
7	71,43	2	7	67,86	4
8	75,00	3	8	71,43	2
Jumlah	1174,98	19	Jumlah	1128,56	19
Rata-rata		61,84	Rata-rata		59,40

Diagram 2 Nilai Posttest Siswa



Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen meningkat menjadi 85,90, sedangkan pada kelas kontrol menjadi 77,07. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 24,06, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 17,67.

Tabel 2 Data Nilai Posttest

Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
No	Nilai	Frekuensi	No	Nilai	Frekuensi
1	75,00	2	1	67,86	1
2	78,57	1	2	71,43	2
3	82,14	2	3	75,00	6
4	85,71	6	4	78,57	6
5	89,29	5	5	82,14	3
6	92,86	3	6	85,71	1
Jumlah	1632,14	19	Jumlah	1464,27	19
Rata-rata		85,90	Rata-rata		77,07

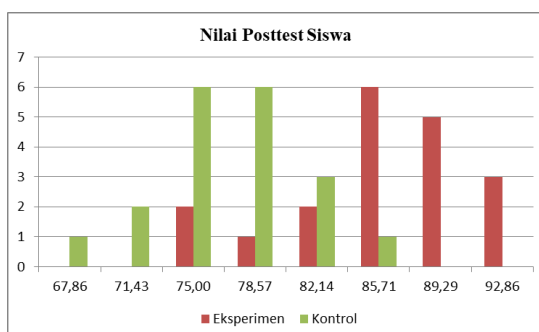


Diagram 2 Nilai Posttest Siswa

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal dengan nilai

$L_{hitung} < L_{tabel}$ pada pretest dan posttest di kedua kelas.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Uji Normalitas Kelas Eksperimen				
Data	L_{Hitung}	L_{Tabel}	Kriteria	Keterangan
Pretest	0,131	0,196	$L_{Hitung} < L_{Tabel}$	Berdistribusi Normal
Posttest	0,107	0,196	$L_{Hitung} < L_{Tabel}$	Berdistribusi Normal

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

Uji Normalitas Kelas Kontrol				
Data	L_{Hitung}	L_{Tabel}	Kriteria	Keterangan
Pretest	0,134	0,196	$L_{Hitung} < L_{Tabel}$	Berdistribusi Normal
Posttest	0,157	0,196	$L_{Hitung} < L_{Tabel}$	Berdistribusi Normal

Uji homogenitas juga menunjukkan bahwa data bersifat homogen, dengan nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ baik pada pretest maupun posttest. Dari hasil perhitungan data pretest untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh $F_{hitung} = 1,032 < F_{tabel} = 2,217$ dan data posttest untuk kelas eksperimen

dan kelas kontrol diperoleh $F_{Hitung} = 1,540 < F_{Tabel} = 2,217$, maka dari pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest homogen.

Dari perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa kedua variable penelitian memiliki distribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Hal ini berarti persyaratan analisis telah terpenuhi sehingga analisis data dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan terhadap variable yang diteliti.

Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t dengan membandingkan t_{Hitung} dengan t_{tabel} . Uji hipotesis dalam hal ini menggunakan uji t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Micro soft Excel.

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	Eksperimen	Kontrol
Mean	85,90210526	77,06684211
Variance	29,0347731	18,85648947
Observations	19	19
Pooled Variance	23,94563129	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	36	
t Stat	5,565038159	
P(T<=t) one-tail	1,32561E-06	
t Critical one-tail	1,688297714	
P(T<=t) two-tail	2,65122E-06	
t Critical two-tail	2,028094001	

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa $t_{Hitung} = 5,565$ sedangkan $t_{tabel} = 2,028$, dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan $t_{Hitung} > t_{tabel}$, maka dari hal tersebut hasilnya menunjukkan bahwa Hipotesis Alternatif (H_a) diterima dan Hipotesis Nol (H_0) ditolak yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari pembelajaran menggunakan Model Kooperatif Tipe STAD Berbasis Permainan Martumba terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Seni Tari Kelas V UPT SD Negeri 019 Lumban Purba T.A 2025/2026.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis permainan tradisional Martumba efektif dalam meningkatkan hasil belajar psikomotorik siswa pada pembelajaran seni tari. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Penerapan model STAD memungkinkan siswa untuk belajar secara berkelompok, saling membantu, dan berinteraksi aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mendorong siswa untuk lebih terlibat dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka.

Integrasi permainan tradisional Martumba dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Permainan ini mengandung unsur gerak ritmis, keseimbangan, dan kekompakan yang relevan dengan pembelajaran seni tari. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami dan mempraktikkan gerakan tari secara langsung.

Sebaliknya, pembelajaran pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional cenderung membuat siswa kurang aktif, sehingga peningkatan hasil belajar tidak seoptimal kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis kearifan lokal memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada aspek psikomotorik.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan model kooperatif dan permainan tradisional dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis permainan tradisional Martumba berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar psikomotorik seni tari siswa kelas V UPT SD Negeri 019 Lumban Purba. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,56 > 2,02$) serta adanya peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Penerapan model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta kemampuan psikomotorik siswa dalam pembelajaran seni tari.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ananda, A. P., Istiningsih, S., Handika, I., Astria, F. P., & Mataram, U. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III di SDN Embung Karung*. 4(2), 293–302.
- Ansori, S., Irani, U., & Kartika, M. (2022). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Sarwadi (ed.); Cetakan pe). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Budiman, A. (2020). *Pembelajaran kooperatif tipe stad dan pengaruhnya bagi kemampuan berpikir kritis dan efikasi diri* (W. Kurniawan (ed.); cetakan Pe). Penerbit CV. Pena Persada.
- Kadek, L., Aseany, A., & Badung, K. (2021). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD*. 2(November), 450–460. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681260>
- Yulianta, S. (2020). *Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Psikomotor Guling Belakang Peserta Didik Melalui Metode Bermain Pada Kelas IV SD N Rejosari 3 Semin Gunungkidul*. 1–108.
- Utami, L., Ilahi, D. P., Ratih, A., Yenti, E., Aiken, I., & Isi, V. (2024). *ANALISIS INDEKS AIKEN UNTUK MENGETAHUI VALIDITAS ISI*. 6(1), 59–67.
- Solichin. (n.d.). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Ayo Bertauhid dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 1 Tanjung Jabung Timur*. 10, 54–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.47783/literasiologi.v10i1>
- Sulistio, A. (2022). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (COOPERATIVE LEARNING MODEL)* (S. Aditya (ed.); cetakan pe). CV. Eureka Media Aksara.
- Alfiyanti, D. G., Desyandri, Mayar, F., & Khairil Huda, A. (2023). *Seni Tari Tradisional Dalam Menanamkan Nilai Nasionalisme Di Sekolah Dasar*. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2381–2393. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.908>
- Amaliyah, A., & Rahmat, A. (2021). *Pengembangan Potensi Diri*

-
- Peserta Didik Melalui Proses Pendidikan. *At-Ta'Dib*, 5(1), 28–45. <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v5i1.19598>
- Aris Sunandar. (2024). Instrumen Penilaian Psikomotorik. *Analisis Kajian Literatur*, 5(1), 271.
- Aritonang, F., Prayitno, I. S. P., & Gulo, Y. (2020). Permainan Tradisional Budaya Martumba Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Anak di Batak Toba. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 6(1), 52. <https://doi.org/10.24114/antro.v6i1.16634>
- Bagus Pribadi, Ilham Arvan Junaidi, H. K. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Siswa SD N 06 Rambang Kuang. *Journal Physical Health ...*, 4(November), 221–227.
- Fatimah, N., Lolane, R., Poppy, S., Stephanie, A., & Sipayung, B. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Pembelajaran Drama di SMA Swasta Istiqlal Delitua. *Jurnal Pendidikan Agama Dan Katolik*, 1(4), 17–87. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/berkat.v1i4.244>
- Hasanah, Z. (2021). *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021 P-ISSN : - ; E-ISSN : -* <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna>. 1(1), 1–13.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Kusumasari, E. D. (2025). VALIDASI INSTRUMEN EVALUASI MENGGUNAKAN METODE AIKEN Ervita. *Jurnal Pengembangan Dan Penelitian Pendidikan*, 07(1), 154–173. <https://journalversa.com/s/index.php/jppp>
- Kusumawati, O. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124–142. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/2221>
- Maharani, S. (2020). *Jurnal Visipena*. 11(1), 99–115.
- Marcelina, S., Cahaya, S., Triana, Y.,
-

- & Hartanto, T. J. (2024). *Peningkatan Keterampilan Psikomotor dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Direct Instruction berbantuan Praktikum pada Materi Pengukuran*. 8(3), 386–396.
- Meylani, K., Putri, F., Ranti, L. R., Hosea, G., & Ringkat, F. (2024). *Artikel Model Pembelajaran Cooperative Learning*. 3(3), 1–6.
- Murthada. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Di SMP IT Muhammadiyah Takengon*. 2(1).
- Prastowo, A. (2025). *Implikasi kinerja otak terhadap pembelajaran psikomotorik di sd/mi*. 8, 96–102.
- Restu, N., Nabil, A., Wulandari, I., Yamtinah, S., Retno, S., Ariani, D., & Ulfa, M. (2022). *Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum*. 25(2), 184–191.
- Rosmanila Lubis, Khairani Hasibuan, Jamaluddin, N. F. (2025). *MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PENDIDIKAN*. 10, 346–353.
- Sit, M. (n.d.). *Perkembangan peserta didik*.
- Mandayarni, E. (2020). *KEBERADAAN TORTOR MARTUMBA PADA ETNIS*.
Jurnal :
- Sitinjak, D. K., & Hirza, H. (2023). *Makna Lagu Permainan Tradisional Budaya Martumba Di Sanggar Jolo New Samosir*. *Grenek Music Journal*, 12(1), 24. <https://doi.org/10.24114/grenek.v12i1.44233>
- Suparmi, N. K. (2023). *Pentingnya Pembelajaran Tari Tradisional Di Sekolah Dalam Menumbuhkan Rasa Cinta Budaya Siswa*. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 50–55.
- Ummah, S., & Nadlir, N. (2024). *Implementasi pembelajaran seni tari pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar*. *Imaji: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 22(2), 142–149. <https://doi.org/10.21831/imaji.v22i2.71889>
- Wulandari, A. T., & Nurgufriani, A. (2025). *Jurnal Ilmiah Insan Mulia Pengaruh Model STAD Berbasis Permainan Mpa ' a Gopa terhadap Keterampilan Motorik dan Sosial Siswa SD*. 2(2), 69–75.