PENGARUH PENERAPAN TEKNIK POINTILIS DALAM MENGGAMBAR LINGKUNGAN SEKITAR TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SENI RUPA SISWA KELAS 3 MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 4 KOTA MEDAN

Khairunnisa Al Izzati[1], Putra Afriadi[2], Nurhairani[3], Apiek Gandamana[4], Try Wahyu Purnomo[5]
[1,2,3,4,5]PGSD FIP Universitas Negeri Medan
[1]khairunnisaaalizzati23@gmail.com, [2]Putraafriadi@unimed.ac.id

ABSTRACT

Creativity is one of the key 21st-century competencies that needs to be developed starting in elementary school. Visual arts education in elementary school serves as a strategic means of fostering students' creativity; however, teaching practices are still dominated by conventional techniques that lack variety, leading to a stagnation of creativity, particularly in terms of originality and elaboration. This study aims to determine the effect of applying simple pointillism techniques in drawing the surrounding environment on the improvement of visual arts creativity among third-grade students at State Elementary School 4 in Medan. This study used a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 66 students, comprising 33 students in the experimental class and 33 students in the control class. Data were collected through a practical drawing test, which was assessed using a creativity rubric based on the indicators of fluency, flexibility, originality, and elaboration, and then analyzed using an independent samples t-test. The results showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0,001 < 0,05, indicating a significant effect of applying the simple pointillism technique on the improvement of students' visual arts creativity. The average gain score for the experimental group was 12,60, which was higher than that of the control group 10,30. Improvements were observed in all four aspects of creativity, with the most significant improvements in the aspects of originality and elaboration. In addition, the application of the pointillism technique with the theme of drawing the surrounding environmentmade learning more contextual and meaningful. Thus, the simple pointillism technique is effective for use in visual arts education in elementary school.

Keywords: pointillism technique, creativity, drawing, visual arts.

ABSTRAK

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak pendidikan dasar. Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar menjadi sarana strategis untuk menumbuhkan kreativitas siswa, namun praktik pembelajaran masih didominasi oleh teknik konvensional yang kurang variatif sehingga menyebabkan stagnasi kreativitas, terutama pada aspek orisinalitas dan elaborasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan teknik pointilis sederhana dalam menggambar lingkungan sekitar terhadap peningkatan kreativitas seni rupa siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Kota Medan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design.* Sampel penelitian berjumlah 66 siswa yang terdiri

dari 33 siswa kelas eksperimen dan 33 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes praktik menggambar yang dinilai menggunakan rubrik penilaian kreativitas berdasarkan indikator kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi, kemudian dianalisis menggunakan uji t *(independent sample t-test)*. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan teknik pointilis sederhana terhadap peningkatan kreativitas seni rupa siswa. Rata-rata gain score kelompok eksperimen sebesar 12,60 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol 10,30. Peningkatan terlihat pada keempat aspek kreativitas, dengan peningkatan paling signifikan pada aspek orisinalitas dan elaborasi. Selain itu, penerapan teknik pointilis dengan tema menggambar lingkungan sekitar menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, teknik pointilis sederhana efektif digunakan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar.

Kata Kunci: teknik pointilis, kreativitas, menggambar, seni rupa.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan kognitif,afektif, dan psikomotorik peserta didik. Salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kreativitas, karena kreativitas berperan dalam membantu peserta didik menghadapi berbagai permasalahan dan mengekspresikan gagasan secara mandiri. Kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan akademik, tetapi juga dengan kemampuan berpikir divergen, imajinasi, dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pembelajaran SBdP menekankan pada pengalaman langsung, eksplorasi, serta proses berkarya, sehingga menjadi ruang yang strategis untuk menumbuhkan kreativitas siswa sejak dini (Sandi, 2020).

Urgensi ini sejalan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21 dan landasan kurikulum nasional. Kurikulum Merdeka, melalui Permendikbudristek No.16 Tahun 2022, secara eksplisit menekankan pentingnya pembelajaran yang mampu menumbuhkan prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. Fungsi strategis ini sejalan dengan hakikat pendidikan seni rupa bagi anak. Pada usia SD, anak seringkali lebih mudah

mengekspresikan gagasan dan perasaannya melalui media visual daripada verbal. Seni rupa tidak hanya berfungsi sebagai alat ekspresi kreatif, tetapi juga sebagai sarana anak untuk mengkomunikasikan perasaan, pemikiran, dan pengalaman mereka (Afriadi & Aulia, 2019). Oleh karena itu, proses berkarya seni rupa menjadi sarana penting untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif, memecahkan masalah visual, dan mengkomunikasikan ide, bukan sekedar melatih keterampilan teknis semata (Rofian, 2016).

Pembelajaran seni rupa di SD berperan krusial dalam mengembangkan keterampilan motorik halus siswa usia 6-12 tahun. Aktivitas menggambar, melukis, dan mewarnai, tidak hanya menghasilkan produk karya seni, tetapi juga melibatkan proses berpikir kreatif, pengamatan visual, serta keterampilan motorik halus. Namun pada hasil observasi lapangan, pembelajaran seni rupa di sekolah sering kali masih terjebak pada metode konvensional yang kurang variatif, seperti meniru contoh guru atau mewarnai gambar yang sudah ada. Praktik semacam ini menyebabkan stagnasi kreativitas, dimana aspek orisinalitas dan elaborasi siswa tidak berkembang secara optimal (Sandi, 2020). Di sinilan dibutuhkan sebuah metode yang dapat menjembatani kemampuan teknis dengan tuntutan kreatif.

Untuk menjawab tantangan stagnasi dan kebutuhan peningkatan aspek kreativitas spesifik, teknik pointillis dapat menjadi solusi alternatif. Teknik ini membentuk objek melalui susunan titik-titik, sehingga secara unik menuntut ketelitian, kesabaran, dan kepekaan visual yang berbeda dari teknik konvensional. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Nurhairani, Sugito, Suyanta, dan Haryanto (2024), bahwa pemanfaatan sumber daya lokal serta pengembangan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan. Dengan menempatkan titik secara cermat, siswa tidak hanya melatih motorik halus nya, tetapi juga didorong untuk lebih cermat mengamati detail objek dan membuat keputusan artistik, seperti kerapatan dan warna titik. Hal ini secara simultan mendorong imajinasi, orisinalitas, dan

elaborasi dalam berkarya (Anwar & Zaini, 2022).

Namun, kondisi ideal yang diharapkan dari penerapan teknik kreatif semacam ini belum tercermin di lapangan. Hasil wawancara dengan guru kelas 3-A dan 3-B serta observasi awal di MIN 4 Medan mengonfirmasi adanya kesenjangan. Pembelajaran SBdP masih didominasi teknik konvensional yakni penggunaan teknik garis dan mewarnai dan pembelajaran yang bersifat *teacher-centered,* dengan kendala alokasi waktu hanya 2JP per minggu. Ditemukan bahwa sebagian besar siswa sangat bergantung pada contoh guru dan kesulitan menuangkan ide orisinal, sehingga karya cenderung seragam dan minim elaborasi. Studi pendahuluan pada 10 April 2026 melalui pemberian tes praktik awal menggambar bebas menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas siswa secara umum masih rendah, terutama pada aspek orisinalitas dan elaborasi. Sebanyak 78% siswa masih meniru sepenuhnya contoh gambar guru, dan 82% siswa belum mampu menambahkan detail yang memadai pada gambar.

Dengan mempertimbangkan kebutuhan akan inovasi teknik menggambar, perlunya peningkatan aspek kreativitas spesifik serta kesesuaian teknik pointillis dengan tema kontekstual, maka terdapat urgensi untuk menguji efektivitasnya secara empiris. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penerapan teknik pointillis dalam menggambar lingkungan sekitar terhadap peningkatan kreativitas seni rupa siswa kelas 3 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Kota Medan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang efektif, aplikatif, dan terukur dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SBdP.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu *(quasy-experiment)*. Desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok yakni kelompok eksperimen yang akan mendapat perlakuan pembelajaran menggambar dengan teknik pointilis dan kelompok kontrol yang mendapat pembelajaran menggambar dengan teknik konvensional.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MIN 4 Medan tahun ajaran 2025/2026 yang terdiri dari dua rombongan belajar dengan total 66 siswa. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik sampling jenuh *(total sampling)*, yaitu menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel. Selurh siswa kelas 3-A sebanyak 33 siswa sebagai kelompok kontrol dan kelas 3-B sebanyak 33 siswa sebagai kelompok eksperimen.

kreativitas diukur berdasarkan empat indikator menurut Munandar (dalam Wilonia, 2020): kelancaran *(fluency),* keluwesan *(flexibility),* originalitas *(originality),* dan elaborasi *(elaboration).* Teknik pengumpulan data menggunakan tes praktik menggambar yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest dengan objek menggambar lingkungan sekitar kelas. Penilaian menggunakan rubrik penilaian kreativitas dengan skala likert 1-5 yang telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil uji validitas menunjukkan keempat indicator dinyatakan valid dengan nilai r hitung > r tabel (0,444). Uji reliabilitas menggunakan Koefisien Alpha Cronbach menghasilkan nilai r_{11} sebesar 0,81 dengan kategori tinggi, sehingga rubrik dinyatakan reliabel.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data dan statistik inferensial untuk menguji hipotesis. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan uji Levene. Uji hipotesis menggunakan uji t sampel independen *(Independent Sample T-Test)* dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa kemampuan awal kreativitas siswa pada kelas eksperimen masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 4,72. Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan teknik pointillis sederhana, diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 17,33. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kreativitas seni rupa pada siswa setelah menggunakan teknik pointillis sederhana dalam pembelajaran menggambar.

Sementara itu, pada kelas control diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 4,36 dan rata-rata posttest sebesar 14,67.

Tabel 1 Rata-rata Pretes, Posttest dan *Gain Score Hasil Karya Menggambar* Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4

Kelas	N	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	Gain Score
Eksperimen	33	4,72	17,33	12,60
Kontrol	33	4,36	14,67	10,30

Rata-rata gain score kelompok eksperimen sebesar 12,60, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 10,30, dengan selisih sebesar 2,30 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknik pointilis sederhana dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas seni rupa dengan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan teknik pointilis.

Selanjutnya, untuk mengetahui normal dan homogen sebuah data dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Data	Shapiro-Wilk			Keterangan
	Statistic	df	Sig.	
Gain Score Eksperimen	,938	33	,058	Normal
Gain Score Kontrol	,962	33	,290	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi pada data *gain score* kelas eksperimen sebesar 0,058 dan kelas kontrol sebesar 0,290, yang keduanya lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	keterangan
1,691	1	64	,198	Homogen

Hasil uji homogenitas menggunakan Levene Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,198, yang berarti lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

Selanjutnya, untuk mengetahui signifikansi perbedaan kedua kelas

dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

t hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
-4,581	64	<,001	H_0 ditolak

Setelah data memenuhi uji prasyarat analisis, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*Independent Sample t-Test*). Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai t hitung sebesar -4,581 dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan teknik pointilis sederhana dalam menggambar lingkungan sekitar terhadap peningkatan kreativitas seni rupa siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Kota Medan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik pointilis sederhana memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas seni rupa siswa. Peningkatan kreativitas pada kelompok eksperimen terdapat dalam empat aspek kreativitas yang diukur. Pertama, aspek kelancaran (*fluency*) menunjukkan peningkatan yang lebih baik pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Pada *pretest*, siswa cenderung hanya menggambar satu objek utama tanpa tambahan elemen pendukung. Namun pada *posttest*, siswa kelas eksperimen mulai menambahkan elemen pendukung seperti objek tambahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Munandar (2012) yang menyatakan bahwa kelancaran adalah kemampuan menghasilkan banyak gagasan dalam waktu singkat.

Kedua, aspek keluwesan (*flexibility*) juga mengalami peningkatan signifikan. Siswa kelas eksperimen mulai mampu memvariasikan kerapatan titik untuk membedakan bagian gelap dan terang pada objek. Hal ini sejalan dengan pendapat Guilford (dalam Munandar, 2012) yang menyatakan bahwa keluwesan adalah kemampuan mengubah cara berpikir atau pendekatan serta menghasilkan gagasan yang bervariasi. Ketiga, aspek orisinalitas (*originality*) menunjukkan peningkatan paling signifikan. Pada *pretest*, 78% siswa masih meniru sepenuhnya contoh gambar guru. Namun pada *posttest*, siswa mulai menunjukkan interpretasi objek yang lebih unik dan personal, seperti menambahkan motif dekoratif

atau memilih sudut pandang berbeda dalam menggambar. Keempat, aspek elaborasi (*elaboration*) juga menunjukkan peningkatan yang menggembirakan. Siswa tidak hanya membuat titik-titik secara acak, tetapi mulai memperhatikan detail dan kerapian dalam menyusun titik serta menciptakan efek gradasi sederhana.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan teknik pointilis dalam pembelajaran seni rupa dapat meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian Kismartanto (2020) menunjukkan bahwa penerapan teknik pointilis dalam pembelajaran seni budaya dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa secara signifikan. Demikian pula penelitian Anwar & Zaini (2022) yang menyatakan bahwa teknik pointilis efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kegiatan menggambar ilustrasi. Selain itu, penelitian Prihandini (2024) juga menunjukkan bahwa teknik lukis pointilis berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan *creative thinking* pada anak usia 5-6 tahun. Sejalan dengan itu, Nurhairani, Sugito, dan Haryanto (2025) menegaskan bahwa penilaian holistik terhadap keterampilan proses dan sikap siswa sangat penting untuk mengukur keberhasilan pembelajaran berbasis praktik seperti teknik pointilis.

Penerapan teknik pointilis sederhana dalam pembelajaran menggambar membantu siswa untuk lebih mudah mengembangkan kreativitasnya karena teknik ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan konkret bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sandi (2020) yang menyatakan bahwa kegiatan menggambar memberikan ruang ekspresi yang luas bagi siswa untuk mengembangkan kreativitasnya karena siswa dapat menentukan sendiri pola, warna, dan kerapatan titik sesuai dengan persepsi visualnya. Selain itu, menurut Kismartanto (2020), teknik pointilis memiliki kelebihan karena siswa dapat berkreasi tanpa dibatasi oleh tuntutan teknis yang rumit, sehingga bersifat inklusif bagi seluruh siswa dan memberikan ruang bagi ekspresi personal.

Selain membuat pembelajaran lebih menarik, penerapan teknik pointilis sederhana juga membantu siswa mengembangkan kreativitas melalui proses menyusun titik yang melatih kesabaran dan ketelitian.

Proses menyusun titik secara bertahap mengajarkan siswa untuk tekun dan teliti dalam mengembangkan detail karyanya, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kemampuan elaborasi. Selain itu, penggunaan tema lingkungan sekitar sebagai objek menggambar membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa, sesuai dengan pendapat Sandi (2020) bahwa menggambar lingkungan sekitar memberikan kemudahan bagi siswa dalam menemukan ide karena objek sudah dikenal dan sering dilihat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik pointilis sederhana memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas seni rupa siswa kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Kota Medan.

Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji t yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan teknik pointilis sederhana efektif dalam meningkatkan kreativitas seni rupa siswa dalam menggambar lingkungan sekitar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata *gain score* kelompok eksperimen sebesar 12,60 lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol 10,30, dengan peningkatan paling signifikan pada aspek orisinalitas dan elaborasi.

Selain itu, penerapan teknik pointilis sederhana tidak hanya membantu siswa memahami teknik yang dapat digunakan dalam menggambar sebuah objek, tetapi juga membantu siswa untuk melatih kesabaran dan ketelitian dalam menggambar serta menumbuhkan apresiasi terhadap seni rupa serta lingkungan sekitarnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bernilai edukatif.

Dengan demikian, teknik pointilis sederhana terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, khususnya pada kegiatan menggambar lingkungan sekitar untuk meningkatkan kreativitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Munandar, U. (2012). *Pengembangan kreativitas anak berbakat.* Jakarta: Rineka Cipta

Jurnal:

Afriadi, P., & Aulia, S. (2019). Seni Rupa Anak yang meng-humanis. *Seminar Nasional PGSD Unimed*, 2(1), 220–239.

Anwar, C., & Zaini, I. (2022). Penerapan Teknik Pointilis Pada Gambar Ilustrasi Siswa Kelas X Smk Negeri 12 Surabaya Jurusan Seni Lukis. *Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 99–111.

Farida, Tri Purnani, W., & Saidah, H. (2020). Pengaruh Pemberian Stimulus Seni Melukis Dengan Teknik Pointilis Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Mahasiwa Kesehatan*, 1(2), 140–150.

Kismartanto, E. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Seni Budaya Materi Seni Lukis Aplikatif Menggunakan Teknik Pointilis. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 132–136.

Noorkholisoh, et al. (2026). Profil Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Kelas Atas: Analisis berdasarkan Torrance Tests of Creative Thinking. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 14(1).

Nurhairani, Sugito, & Haryanto. (2025). Exploring pedagogical content knowledge. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 21(4).

Nurhairani, Sugito, Suyanta, & Haryanto. (2024). Pemanfaatan sumber daya lokal dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(2), 145–158.

Prihandini, D. (2024). Pengaruh Teknik Lukis Pointilis terhadap Kemampuan Creative Thinking Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 72–82.

Rasidi, A. (2018). Penerapan teknik pointilis dalam menggambar motif batik. *Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 77–92.

Rofian. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Demostrasi Pada Pendidikan Seni Rupa Di Sekolah Dasar. *Malih Peddas: Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 173–181.

Sandi, N. V. (2020). Menggambar dalam Mengembangkan Kreativitas dan Bakat Siswa Sekolah Dasar. *Biormatika*, 6(1), 79-87.

Wilonia, A. (2020). Pengembangan Rubrik Penilaian Kreativitas Seni Rupa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 89–104.