

Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Sifat Cahaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Cakranegara

Miftahurrahmah*, Moh. Irawan Zain, Muslehudin

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62, Mataram NTB, 83125. Indonesia

*Corresponding Author: miftahrhmh10@gmail.com

Article History

Received : January 05th, 2025

Revised : January 19th, 2025

Accepted : February 15th, 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 7 Cakranegara dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga sifat cahaya pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilakukan pada bulan juli 2024 dikelas V A pada semester ganjil 2024/2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. metode ini dilakukan melalui empat tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi tindakan. Keempat tahap tersebut merupakan siklus yang berlangsung secara berulang-ulang dengan langkah-langkah yang sama. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga sifat cahaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A SDN 7 Cakranegara. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I hingga ke siklus II. Pada saat pra siklus nilai rata-rata yang diperoleh ialah 58,6. Pada siklus 1 hasil belajar mengalami peningkatan tetapi masih dikatakan rendah karena nilai rata-rata yaitu 66.67. Dari penggunaan media ular tangga yang dilakukan pada siklus 1 terdapat perbaikan yang diterapkan pada siklus 2 guna untuk lebih meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai. Sehingga pada siklus 2 terdapat peningkatan yang semula nilai rata-rata 66.667 meningkat menjadi 81.25. sehingga dapat dikatakan bahwa media ular tangga sifat-sifat cahaya berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keywords: Hasil Belajar, Media pembelajaran, Ular tangga, Sifat-sifat cahaya

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan menjadi kian sangat penting karena salah satu cita-cita bangsa Indonesia yang termaktub dalam pembukaan UUD 1945 alenia ke-4 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Sebagai upaya menyiapkan generasi penerus bagi bangsa dan negara, pendidikan memiliki tanggung jawab dan peranan penting untuk mempersiapkan hal tersebut. Sekolah sebagai lembaga pendidikan menjadi tempat berlangsungnya sebuah pendidikan yang formal. Berhasil atau tidaknya sebuah proses pembelajaran ditentukan oleh kualitas desain pembelajarannya (Juliana, 2021:1). Desain pembelajaran ini memiliki peran yang penting. Karena yang membuat desain pembelajaran adalah guru langsung yang memang paham mengenai karakter siswa yang diajarnya. Baik buruknya sebuah desain pembelajaran akan berpengaruh terhadap efektivitas sebuah pembelajaran. Semakin baik

sebuah desain pembelajaran, maka semakin bermakna kegiatan belajar bagi siswa. Untuk dapat mencapai efektifitas pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang harus digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Sebagaimana pendapat Anugrah, dkk. yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau penyampai pesan/informasidalam proses belajar mengajar agar memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran (Anugrah et al., 2022). Sehingga dengan media pembelajaran, pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

Salah satu pelajaran yang membutuhkan suatu media dalam belajar mengajar agar menjadi bermakna yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. Mata pelajaran ini membutuhkan media pembelajaran karena IPA merupakan ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam yang didasarkan pada percobaan dan pengamatan manusia. Melalui adanya media pembelajaran peserta didik akan dapat melakukan percobaan dan mengamati

objek secara langsung. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPA mampu menimbulkan gairah atau rasa ingin tahu siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi peserta didik. (Ardhani et al., 2021). Tentunya dalam mempelajari materi pada mata pelajaran IPA, peserta didik tidak cukup hanya mengandalkan buku ajar saja, karena pada usianya sekolah dasar peserta didik membutuhkan benda konkret yang membantunya memahami materi dalam buku ajar tersebut (Rasyd et al., 2023). Sehingga dapat dikatakan bahwa keberadaan media pembelajaran akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Muyaroah dan Fajartia mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan dan sebagai perantara interaksi antara pengajar dengan pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kurniawati et al., 2021). Kegunaan media pembelajaran antara lain adalah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar (Kurniawati et al., 2021). Menurut Dale (dalam Ali, 2009) hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal (abstrak) (Kurniawati et al., 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar dengan cara membantu mengkonkretkan materi yang abstrak melalui pengalaman langsung. Berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa pada kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS materi sifat cahaya, peserta didik cenderung merasa bosan dan jenuh dengan luasnya cakupan mata pelajaran yang harus diikuti, dengan banyaknya materi teori menyebabkan materi sulit dipahami. Berdasarkan hasil belajar sebelumnya pada materi sifat cahaya ini didapatkan bahwa hasil belajar siswa masih banyak yang di bawah KKM.

Penggunaan media berbasis permainan dapat digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan penggunaan alat permainan edukasi memberikan pengalaman belajar sambil bermain karena bermain dapat menjadi sumber belajar

yang paling efektif untuk anak usia sekolah dasar (Hikmah et al., 2023). Hal ini juga dimungkinkan mampu menggali potensi yang ada dalam diri peserta didik/siswa secara maksimal di kelas, karena dalam diri peserta didik/siswa masih tertanam jiwa untuk bermain, bersaing dan berlomba (Hs & Suriningsih, 2021). Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan. Permainan ini memanfaatkan papan dengan petak bernomor, bidak dan dadu dan melibatkan lebih dari satu pemain. Menurut Karimah dkk (2014:7) media permainan ular tangga dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Menurut Afandi (2015:80) media pembelajaran ular tangga adalah pengembangan dari permainan ular tangga yang dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga adalah pengembangan dari permainan tradisional yang dimodifikasi sesuai karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media ular tangga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Souhoka, dkk yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ular Tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD kristen upunyor (souhoka et al., 2020). Dari hasil observasi dan melihat uraian latar belakang tersebut peneliti ingin menerapkan media pembelajaran ular tangga dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN 7 Cakranegara

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam bahasa inggris penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan Classroom Action Research, yaitu penelitian yang dilakukan dalam kelas. Pelaksanaan PTK ini mengikuti acuan siklus yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart, terjadi dengan proses-proses yaitu, dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 7 Cakranegara yang terletak di Jl. Diponegoro No.12, Sayang-Sayang, Kec. Cakranegara, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Pelaksanaan penelitian ini

dilaksanakan pada bulan september tahun 2024 pada siswa kelas V SDN 7 Cakranegara. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada jam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas V SDN 7 Cakranegara dengan jumlah siswa 26 orang. Siswa perempuan berjumlah 14 orang dan siswa laki-laki berjumlah 12 orang. Dalam penelitian ini peneliti sebagai pengajar sedangkan observer dalam penelitian ini adalah teman sejawat.

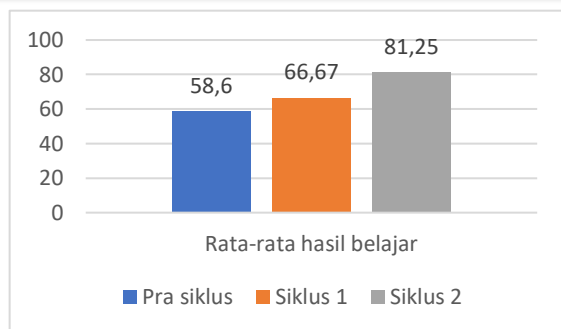
Rencana dan langkah-langkah penelitian yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap pengamatan; & (4) tahap refleksi. Sumber data penelitian berasal dari data siswa kelas V SDN 7 Cakranegara yang diharapkan dapat menampilkan perubahan hasil belajar yang terjadi setelah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan media ular tangga sifat-sifat cahaya. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada dua macam yaitu: (a) data kualitatif (aktivitas belajar mengajar) dikumpulkan melalui pengamatan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh teman sejawat dan guru setempat sebagai observer; (b) data kuantitatif (hasil belajar siswa) dikumpulkan dengan cara memberikan tes evaluasi hasil belajar pada setiap akhir siklus. Adapun cara pengambilan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) observasi; (b) tes hasil pembelajaran; & (c) dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: lembar tes hasil belajar IPAS & lembar pengamatan observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data dari hasil observasi serta data dari hasil tes tertulis. Hasil data yang diperoleh dari observasi, dan tes tertulis akan diolah dan dianalisis atas permasalahan yang telah ditemukan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adaptasi permainan ular tangga ke dalam bentuk media pembelajaran dilakukan dengan modifikasi tampilan dan aturan permainan dengan mengaitkannya dengan materi sifat-sifat cahaya. Konsep penggunaan media pembelajaran ular tangga dimodifikasi oleh penulis, dengan konsep bermainnya meliputi

1. Lakukanlah hompimpa untuk menentukan urutan bermain (siapa yang pertama, kedua, dan seterusnya)
2. Lemparkan dadu untuk melangkah pion.
 - Jika pion berhenti gambar cahaya maka kalian harus mengambil kartu cahaya dan melakukan percobaan sesuai instruksi yang ada di dalam kartu tersebut. Cara melakukan percobaan bisa kalian lihat pada buku panduan percobaan. Jika percobaan berhasil, langkahkan pion berdasarkan angka yang tertera pada kartu percobaan yang di dapat. Jika tidak berhasil melakukan percobaan maka diam ditempat. Simpanlah kartu cahaya yang kalian dapatkan.
 - Jika pion berhenti di gambar klepon maka kalian harus mengambil kartu klepon. Bacalah cerita yang ada di kartu yang kalian dapatkan. Tentukan cerita tersebut termasuk sifat cahaya yang mana. Carilah gambar sifat cahaya yang sesuai pada papan ular tangga. Jika jawaban benar maka kalian dapat melangkah sesuai dengan angka yang tertera pada gambar. Jika salah maka kalian diam di tempat. Simpanlah kartu klepon yang kalian dapatkan.
3. Lakukan permainan tersebut secara bergiliran sesuai urutan bermain yang sudah ditentukan ketika hompimpa tadi!
4. Perhatikan percobaan yang dilakukan dan kartu klepon yang dijawab oleh teman kalian agar kalian dapat menentukan mengenai benar atau salah percobaan atau jawaban kartu klepon oleh teman kalian tersebut!
5. Lakukan permainan hingga tersisa 1 orang yang kalah.

Berdasarkan observasi dan tes tertulis yang telah dilakukan berikut dijabarkan mengenai penggunaan media permainan ular tangga sifat cahaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Cakranegara pada materi sifat-sifat cahaya.



Gambar 1. Rata-rata hasil belajar

Hasil dari pelaksanaan penggunaan media ular tangga pada siklus pertama, mengindikasikan bahwa nilai rerata kelas masih berada dalam kisaran yang rendah, yaitu 66,67, masih di bawah nilai KKM. Dari total siswa, 14 siswa (53,85%) mencapai KKM, sedangkan 12 siswa (46,15%) tidak mencapai KKM. Terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran ketika menerapkan media ular tangga sifat-sifat cahaya ini. Hal ini dikarenakan siswa masih asing terhadap media ini. Kendala yang ditemukan seperti siswa tidak tau langkah yang harus dilakukan ketika mendapatkan kartu-kartu dalam permainan, peserta didik tidak dapat menjawab kartu klepon secara mandiri, siswa tidak melakukan percobaan ketika mendapatkan kartu percobaan, terdapat siswa yang kurang aktif dalam kelompok karena tidak tau cara bermain, terdapat kartu klepon yang narasinya membingungkan bagi peserta didik, peserta didik belum tau arti 6 simbol sifat cahaya yang terdapat pada papan ular tangga. Kendala tersebut membuat guru kewalahan dalam membimbing siswa dalam menggunakan media ini. Sehingga guru merasa perlu dilakukan penjelasan mengenai penggunaan media ular tangga sifat-sifat cahaya ini secara lebih rinci kepada siswa.

Selain itu, perlu dilakukan perbaikan pula dalam desain kartu klepon ular tangga, perancangan LKPD, manajemen waktu, dan manajemen kelas. Kendala tersebut merupakan hal yang perlu diatasi karena dapat mempengaruhi keberhasilan penggunaan media ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan Murtado, dkk., bahwa faktor-faktor seperti kualitas konten pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana, pemahaman penggunaan media, serta kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran turut mempengaruhi keberhasilan implementasi media pembelajaran (Murtado et al., 2023).

Selanjutnya untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih tidak tuntas dan

memenuhi nilai ketuntasan minimal, maka dilakukannya siklus ke-II menggunakan media ular tangga sifat-sifat cahaya. Dengan berkaca pada tindakan di siklus pertama, maka pelaksanaan penelitian lebih diperbaiki lagi pada siklus kedua. Di awal pembelajaran ditekankan kembali mengenai kesepakatan kelas agar pembelajaran lebih kondusif dan nyaman. Setelah dilakukan orientasi masalah melalui penampilan video, dilakukan kegiatan tanya jawab yang lebih mendalam terkait video dan contoh penerapan sifat cahaya. Hal ini dilakukan dengan harapan peserta didik dapat memahami penerapan sifat cahaya dalam kehidupan sehari-hari dan memudahkan siswa dalam menjawab kartu klepon pada permainan ular tangga yang akan dilakukan.

Selain itu, sebelum peserta didik menggunakan media ular tangga ini, guru terlebih dahulu menjelaskan terkait bagian-bagian dari media ular tangga dan cara bermainnya secara klasikal di depan kelas dengan bantuan LCD. Guru juga membatasi lama waktu melakukan permainan agar waktu pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran. Lembar kerja peserta didik juga telah disempurnakan sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas terkait kemampuan dalam menjawab kartu klepon dan melakukan percobaan sesuai dengan kartu percobaan yang telah didapatkan siswa selama permainan. Selama permainan berlangsung guru juga aktif dalam mengawasi dan membimbing setiap kelompok. Di siklus kedua, 18 siswa (69,23% dari total siswa) mendapatkan nilai di atas KKM, sementara 8 siswa (30,77% dari total siswa) yang di bawah KKM. Dengan perolehan ketuntasan siswa 69,23% dan rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan nilai 81,25, maka penelitian dilakukan hingga siklus II karena telah mencapai hasil yang diinginkan.

Menurut Souhoka, adanya peningkatan hasil belajar ini diakibatkan karena media ular tangga menjadikan siswa lebih aktif dengan melibatkan siswa dalam proses perolehan pengetahuan. Partisipasi aktif ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga informasi lebih mudah diserap (Souhoka et al., 2020). Selain itu, ular tangga memungkinkan siswa untuk mempraktikkan apa yang telah dipelajari dalam bentuk permainan. Ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda, yang bisa menjadi lebih berkesan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Lelasari, dkk.,

yang mengungkapkan bahwa pembelajaran bermakna ini penting untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Istiningsih et al., 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan (Harsiwi & Arini, 2020) yang mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran ular tangga pada materi klasifikasi makhluk hidup pada siklus I sebanyak 35,71% siswa telah mengalami peningkatan hasil belajar (mencapai nilai KKM) sedangkan pada siklus II sebanyak 85,71% siswa mencapai KKM. Artinya, ada pengaruh signifikan pada penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media ular tangga juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Souhoka, dkk yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Ular Tangga mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD kristen upunyor (souhoka et al., 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga sifat cahaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V A SDN 7 Cakranegara. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I hingga ke siklus II. Pada saat pra siklus nilai rata-rata yang diperoleh ialah 58,6. Pada siklus 1 hasil belajar mengalami peningkatan tetapi masih dikatakan rendah karena nilai rata-rata yaitu 66,67. Dari penggunaan media ular tangga yang dilakukan pada siklus 1 terdapat perbaikan yang diterapkan pada siklus 2 guna untuk lebih meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai. Sehingga pada siklus 2 terdapat peningkatan yang semula nilai rata-rata 66,667 meningkat menjadi 81,25. Sehingga dapat dikatakan bahwa media ular tangga sifat-sifat cahaya berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya. Terima kasih penulis ucapkan kepada orangtua dosen pembimbing, kepala sekolah, guru, dan siswa di SDN 7 Cakranegara serta semua pihak terkait yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216. <https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/81>
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pintar Berbasis Permainan Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>
- Hs, A. I., & Suriningsih, W. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Taman Kanak - Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 291–303. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.11381>
- Istiningsih, S., Puji Astria, F., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *Journal of Elementary Education*, 04(06), 911–920. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9578>
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860–873. <https://doi.org/10.17509/pedagogika.v8i4.41752>

- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47.
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2911>
- Rasyd, A., Tahir, M., & Erfan, M. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Operdam (Organ Peredaran Darah Manusia) Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Bagik Manis. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1b), 897–909.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1b.1296>
- Souhoka, R., Lestari, Sahetapy, S., & Kilikily, C. C. (2020). Pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa SD Kristen Upunyor. 5(1), 7571–7577.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.29783>