



## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL BELAJAR

Dian Indriyani<sup>1</sup>, Muhfahroyin<sup>2</sup>, Handoko Santoso<sup>3</sup><sup>1</sup>SMP Negeri 2 Raman Utara, <sup>2,3</sup>Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Metro,<sup>1</sup>dianindriyani1211@gmail.com, <sup>2</sup>muhfahroyin@yahoo.com., <sup>3</sup>handoko.umm@gmail.com

**Abstrak :** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis *augmented reality* terhadap hasil belajar kognitif materi sistem ekskresi manusia pada siswa Kelas VIII SMPN 2 Raman Utara. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan menggunakan *Posttest Only Control Design*, peneliti menggunakan *instrument* berupa butir soal tes uraian (*essay*) yang digunakan peneliti untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah melakukan proses belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis *Augmented Reality*. Penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis *Augmented Reality*. Data penelitian diuji hipotesis dengan *Independent Sample t-test*. Hasil uji dengan uji normalitas menunjukkan  $\text{Sig} > \alpha = 0,05$  yaitu  $0,908 > 0,05$ , dan untuk uji homogenitas didapatkan nilai  $0,715$  yang berarti terima  $H_0$  kedua populasi mempunyai varians yang homogen (sama), kemudian pada uji *Independent Sample t-test* didapatkan nilai  $\text{sig} < \alpha = 5\%$  yaitu  $0,001 < 0,05$  Sehingga ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis *augmented reality* terhadap hasil belajar kognitif materi sistem ekskresi manusia pada siswa Kelas VIII SMPN 2 Raman Utara.

**Kata kunci:** model *Discovery Learning*, hasil belajar siswa

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the effect of the augmented reality-based discovery learning model on cognitive learning outcomes of the human excretory system material in Class VIII students of SMPN 2 Raman Utara. This type of research is a quasi-experimental using the Posttest Only Control Design, the researcher uses an instrument in the form of essay test items used by researchers to measure the ability of students after carrying out the learning process using the Augmented Reality Based Discovery Learning learning model. This study used 2 classes, namely the control class using conventional learning models and the experimental class using the Augmented Reality Based Discovery Learning model. The research data was tested by the hypothesis with the Independent Sample t-test. The test results with the normality test show  $\text{Sig} > \alpha = 0.05$ , namely  $0.908 > 0.05$ , and for the homogeneity test a value of  $0.715$  is obtained, which means that accept  $H_0$ , the two populations have homogeneous (same) variance, then test the Independent Sample t-test obtained a sig value  $< \alpha = 5\%$ , namely  $0.001 < 0.05$  So that there is an influence of the augmented reality-based discovery learning model on cognitive learning outcomes of human excretory system material in Class VIII students of SMPN 2 Raman Utara.

### How to Cite

Dian, Indriyani, Muhfahroyin, Handoko Santoso. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar. *BIOLOVA* (4)2. 107-113.

Belajar ditandai dengan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak terampil menjadi terampil. Jadi, belajar adalah proses untuk berubah, dan hasil belajar adalah bentuk perubahannya. Setelah peneliti mengkaji, mempelajari dari berbagai sumber referensi yang ada maka peneliti rasa membutuhkan observasi untuk mendapatkan gambaran mengenai proses belajar mengajar di tempat penelitian, peneliti bertujuan untuk melaksanakan penelitian di SMPN 2 Raman Utara. Rosa (2017:112) bahwa Kecerdasan adalah salah satu kriteria paling penting dalam pendidikan. Kemampuan kognitif terdiri dari 6 bagian yaitu, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, Evaluasi, dan desain.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 2 Raman Utara pada hari Rabu 23 Maret 2022, peneliti memperoleh hasil yaitu pembelajaran yang ada di SMPN 2 Raman Utara kurang kondusif, terlihat dari guru memberikan tugas kepada siswa. Guru memberikan tugas siswa meresume dari buku cetak. Yuliana (2018: 25) Hasil belajar diperoleh dari minat, minat memegang peranan penting dalam menentukan arah, pola dan dimensi berfikir seseorang dalam segala aktivitasnya.

Pembelajaran di SMPN 2 Raman Utara dirasa kurang menarik dan siswa kurang diarahkan serta kurang berinteraksi dengan objek dan lingkungan dunia nyata, sehingga hasil belajar siswa rendah dan tidak mencapai KKM, oleh sebab itu diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di SMPN 2 Raman Utara.

Muhfahroyin (2021:245) mengatakan Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa dalam mengakui pengalaman masa lalunya. Hasil belajar akan terjadi pada setiap transisi, meliputi 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) sikap, 4) kecerdasan, 5) kepuasan, 6) berpikir, 7) hubungan, 8) fisik, 9) perilaku atau perilaku, dan 10) perilaku.

Peneliti juga disini mempunyai *alternative* ada baiknya jika model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis media *Augmented Reality*, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* yakni media pembelajaran 3D yang mampu menggabungkan benda virtual ke dunia nyata. teknologi *Augmented Reality* sudah ada sejak tahun 1960, sejarah *Augmented Reality* ditemukan pada tahun 1968. Teknologi ini telah berkembang pesat, dari teknologi NASA hingga pengalaman pemasaran yang imersif, *Augmented Reality* membuat tugas lebih mudah dan pastinya menyenangkan.

Hayati (2017: 12) mengatakan Ciri hasil belajar yakni perubahan, seseorang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dan tidak bias menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu dan tidak terampil menjadi terampil.

Mustaqim (2017: 37) mengatakan *Augmented Reality* merupakan aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang diproyeksi dalam sebuah lingkungan nyata dalam waktu yang bersamaan.

Dengan penggabungan *Augmented reality* yang digunakan dalam model pembelajaran *Discovery learning*, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Discovery learning* berbasis *Augmented reality* terhadap hasil belajar siswa.

## METODE

Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti menggunakan *Quasi Eksperimental Design* (Eksperimen semu), dimana penelitian ini tidak dapat mengontrol semua sarana eksternal yang ada, dalam hal ini maksudnya mempengaruhi jalurnya eksperimen. Dalam penelitian ini peneliti hanya memakai 2 kelompok, Kelompok yang awal ialah kelompok yang memakai perlakuan ataupun kelompok yang memakai model

pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* serta kelompok kedua ialah kelompok pengendali.

Tabel 1. Desain Eksperimen

	Kelas	Perlakuan	Posttest
R	Eksperimen (T)	<i>Discovery Learning</i> berbasis <i>Augmented Reality</i>	O <sub>1</sub> (Diberi perlakuan)
R	Kontrol (C)	Model pembelajaran Konvensional	O <sub>2</sub> (Tidak diberi perlakuan)

Keterangan:

R: Random (kelas sampel)

T: Perlakuan

O1: Nilai posttest kelompok yang diberi perlakuan *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality*.

O2: Nilai posttest kelompok yang tidak diberi perlakuan *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality*.

Percobaan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yang masing-masing kelompok dipilih secara random. Random, artinya sampel akan menggunakan contoh yang memberikan jalur yang sama untuk setiap segmen populasi. Jumlah populasi penelitian ini sebanyak 101 siswa dan yang akan dijadikan sampel penelitian ini adalah 51 siswa. 51 siswa dipilih sebagai panutan. Kelompok pertama adalah kelompok eksperimen dan kelompok kedua adalah kelas kontrol. Posttest diberikan setelah pelatihan.

**HASIL**

**a. Uji Normalitas**

**1) Uji Normalitas Kelompok I (Eksperimen)**

Perhitungan uji normalitas kelompok 1 (Eksperimen), perhitungan dibantu dengan menggunakan SPSS 27, Berdasarkan perhitungan dapat di ringkas hasil uji normalitas kelompok 1 (Eksperimen) dalam bentuk Tabel. Ringkasan hasil uji normalitas kelompok 1

(Eksperimen) sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas Data Kelompok (Eksperimen)

Tests of Normality			
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			
Kelas	Statistic	Df	Sig.
Posttest control	,071	26	,200*

Berdasarkan perhitungan, didapatkan hasil bahwa antara taraf signifikansi 5% (0,05) menunjukkan nilai signifikansi (*sig*)  $\geq 0,05$  yaitu menunjukkan angka  $0,908 \geq 0,05$  yang berarti populasi berdistribusi normal.

**2) Uji Normalitas Kelompok II (Konvensional)**

Perhitungan uji normalitas kelompok II (konvensional), perhitungan dibantu dengan menggunakan SPSS 27, Berdasarkan perhitungan dapat diringkas hasil uji normalitas kelompok II (Kontrol) ringkasan ada dalam bentuk Tabel 2. Ringkasan hasil uji normalitas kelompok II (Konvensional) terpapar berikut ini :

Tabel 3. Uji Normalitas Data Kelompok (Konvensional)

Tests of Normality			
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			
Kelas	Statistic	Df	Sig.
Posttest control	,071	26	,200*

Berdasarkan perhitungan, didapatkan hasil bahwa antara taraf signifikansi 5% (0,05) menunjukkan nilai signifikansi (*sig*)  $\geq 0,05$  yaitu menunjukkan angka  $0,523 \geq 0,05$  yang berarti populasi berdistribusi normal.

**b. Uji Homogenitas**

Tabel 4. Uji Homogenitas Data

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene	
		Statistic	Sig.
Hasil	Based on Mean	,135	,715
	Based on Median	,151	,699
	Based on Median and with adjusted df	,151	,699
	Based on trimmed mean	,152	,699

Berdasarkan perhitungan Sig, dapat terlihat pada taraf signifikansi yang sudah terpapar bahwa pada taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai Sig > 0,05 yang berarti terima H<sub>0</sub> diterima atau kedua populasi mempunyai varians yang homogen (sama).

**c. Uji Independent Sample t-test**

Tabel 5. Uji Independent Sample t-test

Independent Samples Test		
Levene's Test for Equality of Variances		
Significance		
	One-Sided p	Two-Sided p
Hasil	<,001	<,001
Belajar Siswa	<,001	<,001

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai Sig < 0,05 yaitu 0,001 < 0,005, sehingga dapat menolak H<sub>0</sub>, dan menerima H<sub>1</sub> atau ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* dan kemampuan belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

**PEMBAHASAN**

**1. Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa**

Penelitian ini yakni penelitian eksperimen, diberikan perlakuan dengan cara mengidentifikasi masalah hingga dapat menarik kesimpulan agar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SMP N 2 Raman Utara. Peneliti menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan atau kelas yang menggunakan model *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan atau kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Iqbal (2020: 3) bahwa *Augmented Reality* yaitu sebuah teknologi yang menggabungkan objek virtual dengan objek nyata, teknologi virtual *Reality* benar-benar membuat pengguna tenggelam dalam sebuah lingkungan sintetik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa di SMP N 2 Raman Utara. Pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP N 2 Raman Utara. Berdasarkan hasil uji mengenai hasil belajar siswa didapatkan meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* kelompok rata-rata nilai peserta didik yaitu 78,08. Hasil belajar siswa dapat meningkat karena model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality*.

Tabel 5. Hasil uji rerata

Group Statistics		
	Mean	Std. Deviation
25	78,08	10,758
26	46,65	10,534

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Sudin (2016) menyatakan bahwa dengan *Discovery Learning* siswa mampu

memahami materi dengan sebaik mungkin dan pembelajaran lebih terasa bermakna sehingga hasil belajar siswa akan meningkat karena model pembelajaran *Discovery Learning* proses nya menggunakan kegiatan dan pengalaman langsung.

Beberapa faktor dapat mempengaruhi pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya yaitu, kegiatan pertama orientasi peserta didik pada suatu permasalahan. Permasalahan berupa pemberian stimulus (Rangsangan) mengenai mekanisme Sistem Ekskresi. Menurut Yuliana (2018:25) kelebihan model *Discovery Learning* Membantu siswa mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka, Memungkinkan siswa untuk berkembang dengan cepat dan dengan kecepatan mereka sendiri, Meningkatkan tingkat minat siswa karena adanya interaksi.

Peserta didik diarahkan untuk berdiskusi maka mempunyai pandangan yang luas terhadap suatu permasalahan untuk mencari dan menemukan informasi sendiri secara mandiri, model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* sangat baik untuk diterapkan karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah (2017) mengemukakan bahwa dengan model pembelajaran *Discovery Learning* materi pembelajaran tidak di sajikan dalam bentuk finalnya, tetapi siswa diharapkan untuk mengorganisasi sendiri.

## 2. Model Konvensional terhadap Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran konvensional yakni pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara ceramah, dan guru sebagai sumber informasinya. Kegiatan peserta didik lebih kepada memperhatikan dan mendengar penjelasan yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran konvensional mempunyai langkah

pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik, diawali dengan ceramah dan tanya jawab sedangkan pada pembelajaran konvensional didapatkan rata-rata nilai peserta didik yaitu 46,65.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran konvensional hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional meningkat tetapi tidak setinggi pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality*. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* menjadikan anak menjadi, mandiri, aktif, antusias. Nurazizah (2017: 197) bahwa berpikir adalah kemampuan berinteraksi dengan kecerdasan siswa. Strategi adalah sikap yang berhubungan dengan keterampilan seperti pengetahuan dan kemampuan berpikir.

Pembelajaran dengan model *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Putrayasa (2014) yang mengemukakan bahwa *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar. model *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* ini mengajarkan siswa untuk membangun pengetahuan dari mereka sendiri dengan mengadakan suatu percobaan *Discovery* yang berarti penemuan dan menemukan sebuah prinsip dari hasil percobaan tersebut. Susanto (2021: 157) bahwa hasil belajar ini berasal dari interaksi dengan komponen pembelajaran, baik itu dirinya sendiri, guru, teman sekelas, media, atau metode pembelajaran.

Jadi, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis *Augmented Reality* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar, yaitu kemampuan kognitif siswa, mampu memecahkan permasalahan hingga sampai ke pembuktian dan bisa menarik kesimpulan.

## KESIMPULAN

Hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery learning* berbasis *Augmented Reality* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Pembelajaran dengan model pembelajaran *Discovery learning* berbasis *Augmented Reality* dapat mendorong peserta didik untuk mandiri, aktif, antusias, pada diri masing-masing peserta didik maka dengan itu dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

## SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan tentang pengaruh model pembelajaran *Discovery learning* berbasis *Augmented Reality* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi Sistem Ekskresi pada manusia di SMP N 2 Raman Utara, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik  
Khususnya pada bidang IPA/Sains diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran dan memberikan sumbangan gagasan dalam rangka meningkatkan dan peningkatan mutu hasil pembelajaran.
2. Bagi Peserta Didik  
Mendorong siswa untuk memiliki kemampuan dalam memecahkan permasalahan baik secara individu dan kelompok.

## DAFTAR RUJUKAN

Fajri, Zaenal. 2019. Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ika*, 7(1), h. 64-73.

Fitriyah., Murtadlo, Ali., Warti, Rini. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MAN Model Kota Jambi. *Jurnal Pelangi*,

9(2), h. 109-112.

Hayati. 2017. Belajar dan Pembelajaran. Magelang:Graha Cendikia.

Iqbal, M., Arifianto, D. 2020. Analisa *Augmented Reality* dalam Aplikasi Pengenalan Monumen Menggunakan Unity 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(3), h. 1-9.

Masura, F, A., Aditya, F., Ison, H, M., Dermawan, A, D., Nerisafitra, P. 2020. Aplikasi Edukasi Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality*. *Jurnal Explore*, 12(1), h. 29-35.

Mudri, F, D., Mooduto, A, H., Afyenni, R. 2021. *Augmented Reality* Perakitan Komputer. *Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 2(1), h. 14-20.

Muhfahroyin., Santoso, H. 2021. Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Melalui *Scaffolding* pada *Virtual Blended Learning* Mahasiswa Pendidikan Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian (LPPM)*, 6(2), h. 245-251.

Mustaqim, I., Kurniawan, N. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), h. 36-48.

Nurazizah, S. 2017. Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Keterampilan Berfiki Kritis Siswa SMA pada Materi Usaha Energy dengan Strategi *Writing to Learn*. *Jurnal penelitian universitas pendidikan Indonesia*, 1 (1), h. 197-202.

Oktaviano, A., Sofiana, S. 2018. Penerapan *Augmented Reality* Berbasis Android sebagai Bahan Ajar untuk Pemodelan Mesin *Injection*. *Jurnal Informatika*, 3(3), h. 14-18.

Sahimin., Nasution, N, Wahyuddin., Sahputra, E. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar PAI Siswa

- Kelas VII SMP Negeri 1 Kabanjahe Kabupaten Karo. *Jurnal Edu Riligia*, h. 152-164.
- Sinambella, P. 2017. Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran, *Jurnal Generasi Kampus*, 6(2), h. 17-23.
- Sudin, Ali., Rosarina, Gina., Sudjana, Atep. 2016. Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), h.371-380.
- Sulistyo, Edi., Mubarak, Chusni. 2014. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X tav pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi *Sound System* di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tehnik Elektro*, 3(1), h. 215-221.
- Susanto, H., Sutanto, A., Muhfahroyin. 2021. Pengaruh Pendekatan Keterampilan Proses dan Motivasi Belajar terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Bioedukasi*, 12(2), h. 157-162.
- Putrayasa, Made, I., Syahrudin, H., Margunayasa, Gede, I. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.2(1). h. 1-10.
- Rachmanto, D, A., Noval, S, M. 2018. Implementasi *Augmented Reality* sebagai Media Pengenalan Promosi Universitas Nurtanio Bandung Menggunakan Unity 3D, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(1). h. 29-37.
- Rosa, Octavia, Friska. 2017. Eksplorasi Kemampuan Kognitif Siswa terhadap Kemampuan Memprediksi, Mengobservasi dan Menjelaskan Ditinjau dari Gender. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 5(2), h. 112-118.
- Rosdiana., Boleng, T, Didimus., Susilo. 2017. Pengaruh Penggunaan model *Discovery Learning* Terhadap Efektivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(8).h. 1060-1064.
- Yuliana, N. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), h. 21-22.