

**PENGARUH MEDIA VIDEO STORY TELLING BERBASIS ANIMASI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI TEKS ARGUMENTASI
KELAS IV SDN KEPUH KIRIMAN 1 WARU**

Indar Sinatrya¹, Ida Sulistyawati²
^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
1ndarindar2000@gmail.com, 2Ida@unipa.ac.id,

ABSTRACT

Technological advancements necessitate that educators maximize the utilization of technology in the classroom, which is driving this research. A well-planned educational experience is essential, and one way to ensure that students learn is to cultivate an engaging environment that piques their interest in the subject matter. Teachers may create a welcoming classroom environment by utilizing animated narrative video media. Finding out how SDN Kepuh Kuncian 1 Waru's fourth graders learn argumentative text through the use of animation-based video story telling media is the primary goal of this research. This study used a post-test only control group design, a quasi-experimental research style. In this study, fourth graders were split into two groups: one that utilized traditional teaching techniques and another that used animation-based video story telling medium. Observation and post-tests administered following therapy were utilized to gather data. We anticipate that the study's findings will shed light on how well animation-based video story telling works as a medium for enhancing students' learning outcomes and offer suggestions on how to best use interactive learning materials into classroom instruction.

Keywords: Video Media, Animation Based Story Telling, Learning Outcomes

ABSTRAK

Seiring munculnya teknologi baru, para pendidik harus menemukan cara untuk memaksimalkan penggunaan alat-alat ini oleh siswa di kelas. Menggunakan media visual untuk menciptakan suasana yang menarik dan menarik minat siswa terhadap materi merupakan salah satu strategi yang telah direncanakan dan diterapkan dengan baik di kelas. Cerita animasi memungkinkan para pendidik untuk menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video storytelling berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa dalam materi argumentatif untuk kelas IV di SDN Kepuh Kuncian 1 Waru. Penelitian ini menggunakan desain post-test only control group design, jenis penelitian quasi-eksperimental, dan pendekatan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, siswa kelas empat dibagi menjadi dua kelompok: satu yang menggunakan teknik pengajaran tradisional dan satu lagi yang menggunakan media video storytelling berbasis animasi. Observasi dan post-test yang diberikan setelah terapi digunakan untuk pengumpulan data. Diharapkan bahwa hasilnya akan memberikan sinopsis tentang kemanjuran media berbasis video storytelling animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan

menyarankan cara-cara di mana media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan.

Kata Kunci : Media Video, Story Telling Berbasis Animasi, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al.,2022). Pendidikan merupakan komponen penting yang harus dipenuhi untuk meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia, agar tidak tertinggal dari negara lain. Seiring berjalannya waktu, sistem Pendidikan di Indonesia berkembang secara dinamis mengikuti perubahan zaman. Pendidikan memainkan peran kunci dalam membentuk generasi yang mampu bersaing dikancah global. Dengan Pendidikan yang berkualitas, sumber daya manusia dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan menjadi prioritas utama dalam pembangunan nasional. Sejalan dengan peningkatan kualitas pendidikan sebagai prioritas utama, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin

penting. Teknologi tidak hanya memungkinkan akses lebih luas terhadap informasi, tetapi juga membuka peluang baru dalam caracara pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi, para pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Hal ini juga sejalan dengan tuntutan zaman di mana kemampuan menggunakan teknologi harus dimiliki oleh generasi muda saat ini. Metode pendidikan saat ini harus berubah untuk mengakomodasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang pada gilirannya memerlukan pendekatan baru terhadap materi pembelajaran berbasis teknologi. Membuat dan meningkatkan materi pembelajaran berbantuan teknologi adalah salah satu pendekatan untuk memanfaatkan kemajuan ini di kelas.

Guru masa kini harus mampu menggunakan teknologi secara efektif di kelas. Agar siswa lebih tertarik di kelas, guru perlu kreatif dalam menggunakan teknologi untuk menyediakan informasi dan sumber daya. Meskipun ada banyak keuntungan menggunakan teknologi untuk pendidikan, namun ada juga kekurangannya.

masih sering terjadi. Lemahnya proses pembelajaran adalah masalah yang sering dihadapi di

sektor pendidikan. Peserta didik cenderung mendapatkan lebih banyak pengetahuan teoritis melalui kegiatan yang berhubungan dengan pengajaran dan pembelajaran. Di dalam kelas, proses pembelajaran lebih berfokus pada pemahaman materi. Sementara itu, teori yang dipelajari peserta didik kurang diterapkan di dunia nyata. Akibatnya, siswa tidak memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang materi. Guru memainkan peran penting dalam membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dengan mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan kritis tentang cara mereka belajar. Pendidik mengandalkan media untuk memfasilitasi kegiatan belajar yang menarik dan efektif bagi murid-murid mereka. Pendekatan tradisional masih digunakan oleh banyak sekolah, dengan penekanan pada penyampaian konten teoritis. Terlalu sedikit waktu yang dihabiskan untuk memungkinkan siswa mengambil bagian dalam kegiatan yang memperdalam pemahaman mereka. Hal ini mengakibatkan siswa menerima pengetahuan tingkat permukaan daripada memfasilitasi pemikiran kritis mereka sendiri. Jadi, untuk membuat pembelajaran menarik dan bermakna, kita perlu membangun teknik pembelajaran yang lebih beragam dan dinamis yang melakukan lebih dari sekadar menyampaikan pengetahuan; kita perlu melibatkan siswa dalam pengalaman yang meningkatkan pemahaman mereka. Ada variabel internal dan lingkungan yang berkontribusi terhadap kesulitan

belajar anak-anak. Kurangnya dorongan bawaan anak dan kecenderungan ke arah pasif adalah contoh penyebab internal. Guru mungkin membosankan karena mereka hanya membagikan rencana pelajaran yang sama, dan pengaruh eksternal adalah pengaruh yang tidak ada hubungannya dengan anak. Penggunaan materi pembelajaran sangat penting untuk memaksimalkan pemahaman siswa. Media seperti ini berfungsi untuk menyebarkan pengetahuan dan memicu minat siswa dalam belajar, yang pada gilirannya mendorong terciptanya lingkungan belajar yang optimal. Tujuan dari penggabungan media ke dalam proses pendidikan bukanlah untuk menggantikan instruktur, melainkan untuk melengkapi pekerjaan mereka dan mempermudah transfer pengetahuan. Diyakini bahwa siswa dan instruktur akan dapat berkomunikasi lebih efektif melalui penggunaan media.

Dengan menjamurnya sumber daya digital dan kemudahan untuk membagikannya di media sosial, media bercerita telah muncul sebagai alat mutakhir untuk pendidikan. Siswa cenderung tidak mengalami kebosanan dan keterasingan saat menonton program video dibandingkan dengan belajar melalui mode ceramah. Siswa di kelas bahasa Indonesia khususnya mendapat manfaat dari kemampuan model ini untuk membangkitkan minat mereka terhadap kurikulum, memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi

pelajaran, dan mendorong mereka untuk menyuarakan pikiran mereka dengan percaya diri berdasarkan apa yang mereka amati di kelas. Media bertindak sebagai perantara antara pendidik dan murid mereka, memfasilitasi transfer informasi dan pengetahuan, serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu bentuk media pendidikan yang memanfaatkan komponen gambar bergerak yang didukung oleh audio tambahan adalah media video animasi.

"Media video animasi adalah media audiovisual yang menggabungkan gambar animasi yang bergerak sesuai dengan karakter animasi diikuti oleh audio," (Laily Rahmayanti 2016:431) menjelaskan apa itu video animasi.

"Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya." (Johari et al. 2014) yang menyatakan bahwa "Media animasi merupakan pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna." Agar siswa tetap terlibat dan tidak merasa bosan, media pembelajaran dapat menjadi aset yang sangat berharga, terutama jika menyangkut konten bahasa Indonesia. Oleh karena itu, wajar jika dikatakan bahwa media pembelajaran

sangat penting bagi kegiatan pendidikan.

Bentuk media pembelajaran visual, auditori, audiovisual, dan multimedia semuanya merupakan bagian dari kategori yang lebih besar. Bagian integral dari setiap strategi pembelajaran yang efektif adalah penggunaan elemen audiovisual, seperti video, ke dalam proses pembelajaran. Perhatian dan ingatan siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan alat pembelajaran audiovisual, yang pada gilirannya meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, terutama di sekolah dasar. Materi pembelajaran audiovisual mencakup hal-hal seperti tampilan slide suara, video animasi, dan televisi invasif. Tujuan utama setiap lembaga pendidikan seharusnya adalah memfasilitasi pembelajaran. Seberapa baik dan efisien pembelajaran berlangsung menentukan apakah tujuan pendidikan tercapai. Agar siswa tidak merasa bosan saat belajar, pembelajaran yang menarik dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang menggunakan berbagai teknik untuk menarik minat mereka.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Secara umum, desain penelitian ini menggunakan bentuk "*Quasi Experimental Design tipe Post- Test Only Control Group Design*" Pada penelitian ini terdapat 2 kelompok kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media

video *story telling* berbasis animasi sedangkan kelas kontrol melalui pembelajaran konvensional atau tanpa media pembelajaran. Berikut adalah rancangan atau desain yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. 1 Desain

Group	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	Q ₁
Kontrol	-	Q ₂

Keterangan:

Q₁ : *Post-test* pada kelas eksperimen

Q₂ : *Post-test* pada kelas kontrol

X : Perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan media *video story telling*

- : Tidak diberikan perlakuan menggunakan media *video story telling*"

Peneliti memilih dua kelas dari keseluruhan kelas IV di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru yaitu IV B dan IV C. Bahan penelitian para peneliti mengumpulkan data yaitu melalui *post-test*. Hasil dan pembahasan peneliti akan dijelaskan dalam 3 tahap meliputi deskripsi data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian. Hasil pengelolaan data tersebut nantinya akan menjadi bahan acuan untuk menjawab pertanyaan permasalahan yang telah ditetapkan.

C.HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu sebuah uji untuk menilai sebaran data pada variabel atau kelompok data, apakah berdistribusi normal ataukah tidak. Jika data berdistribusi normal dapat diasumsikan bahwa data diambil secara acak dari populasi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila tidak mempunyai perbedaan yang signifikan atau yang baku dibandingkan dengan normal baku. Jika menggunakan uji statistik, misalnya menggunakan uji kolmogorov smirnov, variabel dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari atau sama dengan 0,05. Pada tahap ini pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS 21 sehingga hasilnya dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2.1 Uji Normalitas

Tests of Normality						
Name	Kolmogorov-Smirnov ^a	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk		Sig.
		Statistic	df	Statistic	df	
Nilai_Eksperimen	.162	25	.091	.604	25	.107
Nilai_Kontrol	.140	25	.200 [*]	.942	25	.165

* This is a lower bound of the true significance.
^a Lilliefors Significance Correction

Pada penelitian ini melihat signifikansi dari Shapiro-Wilk untuk menentukan data berdistribusi normal atau tidak, jadi untuk kelas eksperimen nilai signifikansi bernilai 0,107 > 0,05 dan untuk nilai kelas kontrol bernilai 0,165 > 0,05 artinya kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan karena peneliti akan melihat kedua kelompok atau lebih sampel berbeda memiliki

distribusi nilai yang sama. alam artian bahwa apabila data yang diperoleh homogen maka kelompok-kelompok sampel berasal dari populasi yang sama. Pengujian ini juga dilakukan untuk mengetahui uji t-test komparatif yang akan digunakan. Rumus yang akan digunakan *separated varians* atau *polled varians*. Uji homogenitas dilakukan dengan SPSS 21 sehingga dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2.2 Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.593	1	48	.445
	Based on Median	.291	1	48	.592
	Based on Median and with adjusted df	.291	1	48.312	.592
	Based on trimmed mean	.542	1	48	.465

Berdasarkan informasi dari tabel yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa variasi dari kelompok kelas eksperimen dan variasi dari kelompok kelas kontrol adalah sama atau serupa. Dengan kata lain, salah satu syarat untuk melakukan uji T pada sampel independen telah dipenuhi.

C. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada sampel, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. uji hipotesis yang dirumuskan oleh peneliti akan teruji jika data semua terkumpul. Pengujian hipotesis dapat menghasilkan kesimpulan untuk menolak atau menerima hipotesis. Untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini

digunakan uji-t. Uji-t digunakan untuk menguji signifikan perbedaan mean antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji-t dilakukan untuk menguji dua hasil sampel yang berbeda atau data kelompok sampel, atau dari kelompok sampel yang sama. Uji-t digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media video *story telling* berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 2.3 Uji Hipotesis

		t	Sig.	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% CI Lower Bound	95% CI Upper Bound
Hasil	Independent Samples: Jawaban	3.88	.000	95	.000	11.288	6.475	16.101
	Independent Samples: Jawaban	3.88	.000	95	.000	11.288	6.475	16.101

Kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol pada post-test, seperti yang terlihat pada tabel. Kita dapat menolak H0 dan menerima H1 karena nilai signifikansinya kurang dari 0,05, yang menandakan bahwa kelas eksperimen berbeda dari kelas kontrol dan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen akan memengaruhi kelas sebelumnya.

PEMBAHASAN

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan bentuk test (soal pilihan ganda) terdapat pengaruh terhadap hasil belajar

siswa dengan menggunakan video story telling berbasis animasi. Pertanyaan ini sesuai dengan hasil penelitian dan pengolahan data yang telah dilakukan diatas.

Berdasarkan hasil belajar membuktikan bahwa ada peningkatan hasil belajar dari siswa yang telah diberi perlakuan dengan pembelajaran yang menggunakan media video story telling berbasis animasi dibandingkan dengan pembelajaran tanpa video animasi. Melalui pengamatan peneliti selama penelitian terlihat bahwa pada saat menggunakan video story telling berbasis animasi suasana belajar menjadi lebih hidup karena siswa terlihat lebih aktif dan sangat memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, siswa berani mengungkapkan pendapat, siswa pun juga lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media berbasis video. Sedangkan kondisi kelas pada saat pembelajaran tanpa menggunakan media, siswa kurang aktif dan hanya mendengarkan saja apa yang disampaikan oleh peneliti.

Menurut penelitian (Abi, dkk., 2020: 9), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dengan berbagai cara dan membangkitkan minat siswa, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk memulai proses belajar,

memperoleh pengetahuan baru, dan berhasil mencapai tujuan pembelajarannya.

Menurut teori yang dikemukakan oleh (Pradana, Abidin, 7 Adi, 2020: 98), penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya. Salah satu perangkat teknologi yang dapat membantu dalam pendidikan adalah media video yang memanfaatkan animasi. Baik pengajar maupun siswa akan jauh lebih mudah dalam menyampaikan dan menerima informasi ketika kegiatan pembelajaran memanfaatkan teknologi sebagai medianya. Mampu meningkatkan pengalaman belajar dengan video storytelling yang bersifat animasi. Video mampu menampilkan gambar bergerak dan audio karenanya.

Dalam hal mengajarkan konten dinamis kepada siswa, video animasi adalah yang terbaik. Teknologi juga berpotensi menyediakan lingkungan kelompok interaktif tempat siswa dapat berkolaborasi dalam proyek, berbagi ide, dan berdiskusi dengan bersemangat. Siswa memperoleh keterampilan sosial, seperti kerja sama tim dan kecakapan berkomunikasi, dan pengetahuan konten mereka ditingkatkan melalui kegiatan ini.

Dengan integrasi teknologi yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa, terutama di era digital saat ini.

Lebih jauh lagi, teknologi memberikan akses yang lebih luas ke berbagai sumber belajar, termasuk simulasi, kuis interaktif, dan materi audiovisual yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Dengan demikian, teknologi tidak hanya mendukung pembelajaran, tetapi juga menginspirasi siswa untuk menjadi pembelajar aktif yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Secara empiris penelitian ini juga sejalan dari penelitian yang dilakukan oleh Sinta Trisna Mardiana dengan judul “Pengaruh *Story Telling* Melalui Audio Visual Film Kartun Untuk Meningkatkan Daya Ingat Pada Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa penggunaan media video untuk pembelajaran ada perbedaan yang signifikan antara penggunaan media video dengan media pembelajaran guru biasa gunakan. Hasil belajar menggunakan media pembelajaran video *story telling* berbasis animasi mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran video *story telling* berbasis animasi. Penggunaan media video *story telling* berbasis animasi membuat minat belajar siswa, dari yang sebelumnya hanya mendengarkan saja tanpa mengerti materi yang disampaikan oleh peneliti jadi

memperhatikan dan aktif di dalam kelas karena adanya media video pembelajaran yang berbasis animasi. Sehingga mempengaruhi nilai Bahasa Indonesia siswa-siswi kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 Waru.

SIMPULAN

Hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). yang dimana variabel X merupakan video *story telling* berbasis animasi dan variabel Y merupakan hasil belajar. Sehingga hipotesis yang berbunyi “Terdapat pengaruh media video *story telling* berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV materi teks argumentasi SDN Kepuh Kiriman 1 Waru dapat diterima dan terjawab”

DAFTAR PUSTAKA

JURNAL :

Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. Husni, (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>

Rahman, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R.,

- Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian ke-III (snhrpIII 2021)*, 183–188.
- Junaidi, J. Abi (2020). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Pradana., Abidin., Ulfah, U., & Arifudin, Adi. (2020). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Johari, L. (2014). Pemanfaatan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sdn Babatan I/456 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1–10.
- Dalimunthe, F. A., Audina, F., Utami, W., & Adelia, T. (2024). Pengaruh Storytelling Konten terhadap Pemahaman Riset Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 1338–1345.
- Fajar, M. M., Eka Murtinugraha, R., & Arthur, R. (2023). Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi pada Pembelajaran Bersifat Teori. *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan Dan Teknik Sipil (E-Journal)*, 1(3), 148–163.
- Laily Rahmayanti, J. P., Kurniawan, W. O., Istikhoroh, S., Subijantoro, D., Akuntansi, P., Ekonomi, F., Manajemen, P., & Ekonomi, F. (2023). *Ekobis abdimas*. 4, 56–64.
- Nugraha, D. E. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO STORYTELLING PEMBELAJARAN BERBASIS KELAS VII DI BASE PROLOG YOGYAKARTA DEVELOPING LEARNING MEDIA USING THE VIDEO STORYTELLING FOR THE MATHEMATIC SUBJECTING GRADE VII OF TUTORING CENTER BASE PROLOG* Proses pembelajaran membutuhkan me. 295–304.
- Salsa, A., & Hayya, F. (2022). Pengaruh Metode

Storytelling Berbantu Video
Terhadap Tingkat
Keterampilan Menuulis
Cerita Pendek Pengaruh
Metode Storytelling
Berbantuan Video Terhadap
Tingkat Keterampilan
Menuulis Cerita Pendek
Siswa Kelas IV SDN
Ngadirejo Tuban. *Jpgsd*,
10(6), 1261–1270.