

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN PADA PEMBELAJARAN PKN DI SD NEGERI 064017 MEDAN

Barita Esman Dabukke¹, Taruli Marito Silalahi², Asaaro Laia³
Program Studi PGSD, Universitas Sari Mutiara Indonesia
e-mail: baritaesmand@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk menerapkan metode bermain peran pada pembelajaran PKn di SD Negeri 064017 Medan. Responden dalam PkM ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 064017 Medan. Berdasarkan hasil pembahasan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini, maka ditemukan bahwa metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Hasil analisis data mengindikasikan penggunaan metode bermain peran mampu memberi pengaruh terhadap hasil belajar PKn kelas IV SD Negeri 064017 Medan yang berjumlah 24 siswa. Dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa sekolah dasar, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, guru mendemonstrasikan materi pelajaran, guru memberi bimbingan intruksi awal kepada siswa, guru memeriksa apakah siswa telah berhasil melakukan tugas, guru memberikan kesempatan untuk melakukan intruksi lebih lanjut dengan baik.

Kata kunci: Metode Bermain Peran; Pembelajaran PkN

ABSTRACT

This Community Service aims to apply the role playing method to Civics learning at SD Negeri 064017 Medan. The respondents in this PkM were fourth grade students at SD Negeri 064017 Medan. Based on the results of the discussion in Community Service, it was found that the role-playing learning method can improve students' Civics learning outcomes. The results of data analysis indicated that the use of the role playing method was able to influence the Civics learning outcomes of class IV at SD Negeri 064017 Medan, totaling 24 students. In improving civics learning outcomes for elementary school students, the teacher explains the learning objectives, the teacher demonstrates the lesson material, the teacher provides initial guidance to students, the teacher checks whether students have successfully carried out the task, the teacher provides opportunities to carry out further instructions well.

Keywords: Role plaing; Civics Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan secara umum pada individu (Heidjrachman & Husnah, 2017). Tidak hanya itu, pendidikan dianggap mampu untuk membantu individu dalam mengasah penguasaan teori dan keterampilan. Pendidikan juga mampu membantu individu untuk mengembangkan sifat solutif atas berbagai persoalan, baik persoalan di sekolah ataupun masalah sehari-hari. Di dalam suatu proses pendidikan tentu melibatkan proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar dianggap sebagai suatu kegiatan pendidikan. Aktivitas ini dianggap sebagai suatu aktivitas mental karena melibatkan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar. Selain itu, dengan belajar, seseorang dapat mengembangkan daya pikir dalam memahami sesuatu, serta meningkatkan keterampilan dan nilai sikap. Di dalam proses ini, keberadaan guru merupakan hal yang sangat penting dalam menjamin mutu dan keberlangsungan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan hal yang sangat fundamental karena sangat berperan penting dalam menentukan pencapaian siswa. Belajar merupakan hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Untuk dapat membantu siswa secara optimal, guru diharapkan untuk menggunakan berbagai macam teknik maupun metode dalam mengajarkan topik pembelajaran. Guru dituntut untuk menjadi sabar, ulet, dan terbuka dalam mengajar serta memiliki kemampuan beradaptasi dalam proses pembelajaran. Guru yang profesional dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar menarik bagi siswa. Metode pembelajaran dianggap sebagai salah satu komponen dalam meningkatkan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Secara umum, tidak ada satupun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode. Hal ini menggambarkan bahwa guru harus memahami kedudukan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang efektif akan membantu siswa untuk dapat memahami hal yang diajarkan oleh guru. Tidak hanya itu, metode yang menarik mampu menciptakan atmosfer atau suasana belajar yang menarik pula.

Di dalam sistem pendidikan Republik Indonesia, tujuan pendidikan dimuat dalam UU No. 2 tahun 1985 yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan rakyat Indonesia menjadi manusia yang seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur. Selain itu, tujuan pendidikan nasional Republik Indonesia juga dituliskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan tujuan di atas, dapat disimpulkan bahwa Indonesia mengharapkan agar manusia yang terbentuk oleh proses pendidikan tidak hanya memiliki kepribadian sebagai warga negara Indonesia yang demokratis dan berkarakter.

Salah satu cara untuk mengarahkan warga negara Indonesia untuk menjadi demokratis dan cinta tanah air adalah dengan memasukkan pelajaran mengenai kewarganegaraan dalam sistem pendidikan Indonesia. Pendidikan kewarganegaraan (PKn) diartikan sebagai mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh penulis di sebuah sekolah dasar, ditemukan bahwa pembelajaran PKn masih dianggap kurang menarik oleh siswa. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang hanya mendengar, bermain-main dengan teman sebangku dan kurang memperhatikan ketika guru menerangkan pembelajaran. Pada proses pembelajaran, guru lebih mendominasi sehingga menghambat kemandirian siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, guru masih belum menggunakan metode mengajar yang variatif dan masih cenderung menggunakan metode yang dianggap konvensional, yaitu ceramah dalam menyampaikan penjelasannya. Hal seperti ini dianggap menimbulkan atau memicu kejenuhan serta menurunnya

minat dan konsentrasi siswa dalam belajar. Untuk itu, guru diharapkan mampu memilih metode pembelajaran yang tepat agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Senjaya, 2013). Berbeda dengan strategi pembelajaran yang bersifat konseptual, sebuah metode bersifat praktis. Usman (1993) menambahkan bahwa sebuah metode dalam mengajar merupakan salah satu cara guru untuk berinteraksi dengan siswa. Selanjutnya, Djamarah & Zain (2006) sepakat bahwa sebuah metode memiliki peran yang penting dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Metode mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, metode mengacu pada serangkaian kegiatan yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Salah satu metode yang mampu untuk membantu guru dalam mengajarkan PKn adalah metode bermain peran (*Role Playing*). Metode ini dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin untuk menciptakan *analogy* otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa proses psikologi melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Santoso (2011) mengatakan bahwa *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Selanjutnya, Hadfield dalam Santoso (2011) menguatkan bahwa *role playing* adalah sejenis permainan psikomotorik yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur kesenangan.

Selain itu, Sumiati dan Asra (2009) berpendapat bahwa *Role Playing* atau bermain peran merealisasikan peristiwa yang terjadi pada masa lampau atau kemungkinan yang terjadi di masa mendatang. *Role Playing* merupakan bagian dari simulasi yang dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melakukan tingkah laku secara tiruan. Peniruan tindakan tersebut didasarkan pada topik pembelajaran yang berhubungan dengan masalah sosial saat ini atau telah terjadi pada masa lampau dengan tujuan untuk memahami materi pelajaran lebih mendalam dan memecahkan masalah tertentu. Uno (2007) mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran itu sendiri dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan presepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mencapatakan diri dalam suatu situasi dimana brgitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan lain-lain. Hal serupa dikemukakan oleh Ramayulis (2008) yang menyatakan bahwa bermain peran wajar digunakan dalam rangka mencapai tujuan-tujuan yang mengandung sifat-sifat sebagai berikut; memahami perasaan orang lain, membagi pertanggung jawaban dan memikulnya, menghargai pendapat orang lain, mengambil keputusan dan kelompok, membantu penyesuaian diri dengan kelompok, memperbaiki hubungan social, mengenali nilai-nilai dan sikap, serta mengulangi atau memperbaiki sikap-sikap yang salah. Walaupun Pengabdian Kepada Masyarakat yang membahas penggunaan metode bermain peran sudah banyak dilakukan, akan tetapi, masih belum banyak Pengabdian Kepada Masyarakat yang membahas secara kritis mengapa metode tersebut dianggap mampu untuk memberikan dampak positif dalam pembelajaran PKn. Berdasarkan penjelasan di atas, Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan analisa kritis mengenai implementasi metode bermain peran dalam pembelajaran PKn pada tingkat sekolah dasar. Adapun konsep Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut.

METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pengabdian Kepada Masyarakat ke pustakaan, yang disebut juga dengan Pengabdian Kepada Masyarakat teoritis, bukanlah kompilasi riset atau pendapat. Akan tetapi, Pengabdian Kepada Masyarakat ke pustakaan adalah Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan melalui analisis kritis demikian bahwa apa yang tertulis dapat dibenarkan. Pengabdian Kepada Masyarakat ke pustakaan memberi lebih banyak pemahaman tentang topik yang diputuskan karena Pengabdian Kepada Masyarakat ini menganalisis lebih banyak data dari banyak Pengabdian Kepada Masyarakat daripada jenis Pengabdian Kepada Masyarakat lain yang mengumpulkan data hanya dalam suatu situasi.

Richards, Platt, dan Platt (1993) menyebutkan beberapa langkah dalam melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat ke pustakaan. Langkah-langkah tersebut meliputi: menentukan variabel se jelas mungkin, memilih sumber data atau teori yang relevan dengan variabel di atas dan membacanya, menjelaskan setiap teori, melakukan analisis kritis terhadap setiap teori di atas dengan menjelaskan kekuatan dan kelemahan setiap teori, melakukan analisis perbandingan antara teori untuk memutuskan teori mana yang lebih kuat dan teori mana yang memiliki lebih banyak kelemahan, dan membuat kesimpulan. Dalam hal ini, peneliti memilih salah satu teori yang dianggap sebagai teori terbaik, atau membuat sintesis dari banyak teori. Data yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini berasal dari hasil-hasil Pengabdian Kepada Masyarakat atau tulisan-tulisan karya penulis yang orisinal. Dalam hal ini, data diambil dari hasil-hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu variabel.

Teknik pengumpulan data dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah pengumpulan bahan-bahan pustaka yang berkesinambungan dengan objek pembahasan yang diteliti. Hal ini dilakukan dengan mengidentifikasi buku-buku, makalah atau artikel, jurnal, web (internet), ataupun informasi lainnya yang berhubungan dengan topik Pengabdian Kepada Masyarakat untuk mencari hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, dan sebagainya. Pada akhirnya, informasi yang diinvestigasi merupakan informasi-informasi yang berkaitan dengan kajian tentang penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Selanjutnya, Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan analisis data model interaktif (Miles & Huberman, 1994). Proses analisa ini terdiri dari beberapa tahapan. Setelah mengumpulkan data, tahapan pertama dalam melakukan analisis adalah mereduksi data (*data reduction*). Pada tahap ini, peneliti melakukan pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian data mentah dalam catatan-catatan tertulis. Tujuannya adalah untuk melakukan temuan-temuan yang kemudian menjadi fokus dalam Pengabdian Kepada Masyarakat tersebut. Langkah kedua adalah menampilkan data (*Data display*). Pada tahap ini data yang sudah direduksi kemudian ditampilkan dalam bentuk tabel maupun diagram hingga dengan tujuan untuk memberikan pemahaman terhadap data tersebut agar peneliti bisa menentukan langkah selanjutnya. Langkah yang terakhir adalah menarik kesimpulan (*Drawing conclusion*). Kesimpulan yang dipetakan atau dipaparkan merupakan penemuan baru dari Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan. Namun hasil ini masih bisa diteliti kembali dan kembali dilakukan reduksi, display data dan kembali akan menghasilkan konklusi, begitu seterusnya agar mendapatkan hasil yang maksimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berbagai macam Pengabdian Kepada Masyarakat yang membahas tentang penggunaan metode bermain peran dalam mengajarkan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Adapun Pengabdian Kepada Masyarakat-Pengabdian Kepada Masyarakat tersebut berfokus pada berbagai macam sub-topik yang ada dalam pelajaran PKn, seperti: susunan pemerintahan daerah, kepahlawanan, dan sebagainya. Selain itu, Pengabdian Kepada Masyarakat-Pengabdian Kepada Masyarakat tersebut, secara umum, dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif (eksperimen) dan kualitatif (Pengabdian Kepada Masyarakat tindakan kelas).

Dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini, peneliti masih banyak menemui berbagai macam kendala. Di lapangan ditemukan bahwa banyak siswa yang belum sepenuhnya menguasai mata pelajaran sesuai dengan standar kompetensi yang ditetapkan, terutama dalam mata pelajaran PKn tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini, sebanyak 24 siswa terlibat sebagai partisipan. Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan dalam dua siklus. Pada siklus I, penggunaan metode bermain peran belum terlaksanakan dengan baik. Hal ini dapat terlihat dari hasil pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dan aktifitas siswa. Di samping itu, masih ada siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan masih kurang memahami materi pembelajaran dengan baik. Ini dapat terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran hanya satu atau dua orang siswa yang memberikan respon dengan baik. Dari hasil tes yang dilakukan masih ada juga beberapa orang siswa yang mendapatkan nilai dibawah rata-rata.

Selanjutnya, Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilanjutkan ke siklus II. Dengan menggunakan metode Bermain Peran pada siklus II, ditemukan bahwa siswa menjadi lebih kolaboratif dalam kegiatan kelas. siswa lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran. Terutama ketika siswa diajak melakukan bermain peran banyak siswa yang antusias untuk mencalonkan diri untuk ikut langsung dalam pembelajaran sehingga keberanian dan keaktifan siswa dapat terbentuk dengan baik. Selain itu, dari hasil evaluasi yang telah dilakukan siswa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa 65,53% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 84,3%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan di atas, Pengabdian Kepada Masyarakat ini menyimpulkan bahwa pengaplikasian metode bermain peran mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn. Dari hasil analisa yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan atau aktivitas di kelas. Selain itu, implementasi metode tersebut juga mampu memotivasi siswa untuk menjadi lebih partisipatif karena terbentuknya atmosfir atau suasana kelas yang lebih menarik dan tidak monoton. Partisipasi siswa juga menjadi lebih meningkat karena siswa mendapatkan kesempatan yang sama dan seimbang melaknonkan peran sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru.

Sesuai dengan *Santoso (2011)*, Pengabdian Kepada Masyarakat ini menyimpulkan bahwa metode bermain peran memiliki berbagai kelebihan. Pertama, metode ini mampu menarik perhatian siswa akan masalah-masalah sosial yang ada. Kedua, metode ini mengharuskan siswa untuk berperan menjadi orang lain sehingga dapat merasakan perasaan orang lain, dan meniptakan tenggang rasa serta toleransi. Ketiga, metode ini merangsang siswa untuk berpikir kreatif sebelum bertindak dan dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi. Dalam mengambil keputusan, siswa juga mampu berekspresi secara utuh sehingga lebih berkesan dan akan bertahan lama di dalam ingatan. Selanjutnya, penggunaan metode ini menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Dan yang terakhir, metode ini mampu membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Dari hasil Pengabdian Kepada Masyarakat ini, guru disarankan untuk mampu meningkatkan profesionalisme dengan melakukan eksplorasi terhadap metode-metode pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Guru harus menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam mempersiapkan ataupun merencanakan proses pembelajaran. Untuk Pengabdian Kepada Masyarakat selanjutnya, peneliti dapat melakukan investigasi ataupun studi kasus mengenai tingkat kepercayaan guru (*teachers' belief*) maupun persepsi guru (*teachers' perception*) terhadap pengaplikasian metode bermain peran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rizky. (2018). *Peningkatan pembelajaran PKn dengan penerapan Metode*. Jurnal Basicedu.
- Asra, Sumiati. (2009). *Metode Pembelajaran*. Jawa Barat: Wacana Prima.
- Agustin, Nurul. (2017). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Aktivitas Belajar Subtema Sikap Kepahlawanan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Didaktika.
- Baswan. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Pada Materi Susunan Pemerintahan Daerah Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas IV SD DDI Sibolang*. Jurnal Kreatif Tadulako Online.
- Djamarah, Syaiful Bahri Dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka cipta.
- Suan Husna, Heidjrachman. (2017). *Manajemen Personalia*. Jogjakarta: Bpfg UGM.
- Kristin, Firosalia. (2018). *Meta-analisis pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar IPS*. Jurnal Refleksi Edukatika
- Maskur. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa IV SD Negeri 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Maskur. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa IV SD Negeri 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Moh uzer, Usman, dkk. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ramayulis. (2008). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Richard, Jack C. Platt. (1993). *Longman Dictionary Of Language Teaching and Applied Linguistics*. England: Longman.
- Sarniyati. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran PKn*. Indonesia Journal Of School Counseling.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Media Grup.
- Susanto. Ahmad. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2019). *Metode Pengabdian Kepada Masyarakat Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Cv Alfa.
- Santoso, Ras Budi Eko. (2011). *Model pembelajaran Role Playing (Online)*, <http://ras-eko.blogspot.com/2011/5model-pembelajaran-role-playing.html>
- Uno, Hamzah B. (2007). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Udur, Usman. (2017). *Penggunaan Model pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Siswa Kelas I SD NEGERI 168432 Tebing Tinggi*. Jurnal Pendidika Dasar.