

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WAYANG TULANG RANGKA DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS 6 TENTANG SISTEM GERAK MANUSIA

THE EFFECTIVENESS OF USING WAYANG TULANG RANGKA LEARNING MEDIA IN ENHANCING 6TH GRADE STUDENTS' UNDERSTANDING OF THE HUMAN LOCOMOTOR SYSTEM

Izzatul Lailiyah ¹, Lailatun Nazilah ², M. Faizal A ³, Afifah Indah Parawangsa ⁴, dan Arie Widya Murni ⁵

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan, dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama' Sidoarjo, Email : aslimaaslimah03@gmail.com

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan, dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama' Sidoarjo, Email : Lailazilah10@gmail.com

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan, dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama' Sidoarjo, Email: fizal0838@gmail.com

⁴ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan, dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama' Sidoarjo, Email : avivaindahparawangsa@gmail.com

⁵ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan, dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama' Sidoarjo, Email : ariewidya.pgsd@unusida.ac.id

*email Koresponden: aslimaaslimah03@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.477>

Submitted: 09/01/25

Article info:
Accepted: 24/01/25

Published: 30/01/25

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of using wayang tulang rangka as a learning media in enhancing the understanding of 6th-grade students about the human locomotor system. The study employed a quantitative approach with a pre-test and post-test design. The sample consisted of 7 6th-grade students from a primary school. The instructional model used was Project-Based Learning (PjBL). Data were analyzed using paired sample t-test with the assistance of SPSS software. The results indicated a significant improvement in students' understanding after using the wayang tulang rangka media, with the post-test average score being higher than the pre-test. These findings suggest that wayang tulang rangka as a learning media is effective in teaching the human locomotor system.

Keywords: Learning Media, Wayang Tulang Rangka, Human Locomotor System, Project-Based Learning (PjBL), Student Understanding, Pre-test, Post-test

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran wayang tulang rangka dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 6 tentang sistem gerak manusia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test. Sampel penelitian terdiri dari 7 siswa kelas 6 di sebuah sekolah dasar. Model pembelajaran yang digunakan adalah Project-Based Learning (PjBL). Data dianalisis menggunakan uji statistik paired sample t-test dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa setelah menggunakan media wayang tulang rangka, dengan rata-rata nilai post-test lebih tinggi dibandingkan pre-test. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis wayang tulang rangka efektif digunakan dalam pembelajaran sistem gerak manusia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Wayang Tulang Rangka, Sistem Gerak Manusia, Project-Based Learning (PjBL), Pemahaman Siswa, Pre-test, Post-test

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bidang yang didedikasikan untuk mempelajari fakta dan fenomena di alam secara sistematis. Disiplin ini berkembang melalui pengamatan dan eksperimen yang konsisten dan terstruktur. Dengan mengeksplorasi IPA, individu memperoleh wawasan tentang kebenaran dan fenomena dunia alam, membekali mereka dengan pengetahuan dan pengalaman yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai mata pelajaran dasar di sekolah, IPA memainkan peran penting dalam memperkaya pemahaman dan pengalaman belajar siswa.

Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pendidikan sains berfungsi sebagai platform yang efektif bagi siswa untuk mengeksplorasi diri mereka sendiri dan lingkungan mereka, menumbuhkan rasa ingin tahu dan berpikir kritis sejak usia dini. Guru sekolah dasar memegang tanggung jawab penting dalam membangun landasan pengetahuan ilmiah yang kuat pada pelajar muda. Dengan metode pengajaran yang tepat, siswa tidak hanya dapat memahami konsep-konsep ilmiah dasar tetapi juga mengembangkan minat yang langgeng terhadap sains, memotivasi mereka untuk mempelajari lebih dalam saat mereka melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan prestasi akademis mereka tetapi juga memelihara kesadaran mereka terhadap fenomena alam dan memperkuat landasan ilmiah mereka (Asmaraningtyas & Setiawan, 2023).

Sistem gerak manusia merupakan salah satu topik penting dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar. Pemahaman yang baik tentang topik ini dapat membantu siswa untuk mengenali struktur tubuh manusia serta fungsinya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kenyataannya, siswa sering menghadapi kesulitan dalam memahami konsep ini karena sifatnya yang abstrak dan memerlukan visualisasi yang memadai. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep secara konkret dan menarik.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode tradisional, di mana siswa hanya duduk diam sambil mendengarkan guru yang menyampaikan materi. Pendekatan ini, yang sering disebut metode ceramah, menyebabkan siswa sulit mempertahankan fokus dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Akibatnya, banyak siswa yang justru asik berbincang dengan teman sebangkunya selama pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Bahan ajar berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pendidikan untuk menyampaikan isi dan makna pelajaran secara jelas, efektif, dan efisien, serta memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa secara signifikan sekaligus menumbuhkan keinginan yang kuat untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat memengaruhi keterlibatan psikologis siswa. Akan tetapi, tidak semua jenis media cocok untuk digunakan di kelas, sehingga guru harus memiliki keterampilan untuk memilih dan mengadaptasi media yang selaras dengan konteks pembelajaran (Syarifah et al., 2022).

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang membantu menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi siswa, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang terstruktur, terencana, dan terkendali. Alat-alat ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif, sehingga meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar. Meskipun tidak wajib, media pembelajaran berperan sebagai pelengkap yang berharga yang meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Pemilihan media yang tepat sangat penting untuk keberhasilan proses pendidikan, yang mengharuskan guru untuk menyelaraskan media dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Media pembelajaran dapat dikategorikan secara luas menjadi jenis berbasis teknologi tradisional dan canggih. Media tradisional mencakup benda-benda seperti proyeksi gambar diam, visual nonproyeksi, alat audio, presentasi multimedia, visual dinamis, materi cetak, permainan, dan objek dunia nyata. Sebaliknya, media teknologi canggih mencakup alat telekomunikasi dan berbasis mikroprosesor. Klasifikasi ini menyortir beragam pilihan yang tersedia, mulai dari metode sederhana hingga solusi teknologi canggih.

Media visual, khususnya, mengacu pada alat yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Ini dibagi menjadi visual yang diproyeksikan dan visual yang tidak diproyeksikan. Media visual menawarkan keuntungan signifikan dalam pendidikan, seperti meningkatkan pemahaman materi, meningkatkan retensi memori, dan merangsang minat belajar. Lebih jauh, ini membantu membangun hubungan yang bermakna antara materi pelajaran dan pengalaman dunia nyata siswa, membuat pembelajaran lebih relevan dan berdampak. Dengan demikian, media visual berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu tetapi sebagai komponen integral dalam menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif adalah wayang tulang rangka. Media ini berbentuk boneka yang menyerupai kerangka manusia, memungkinkan siswa untuk melihat secara langsung hubungan antara struktur dan fungsi sistem gerak manusia. Wayang tulang rangka dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, penggunaan model pembelajaran Project-Based Learning (PjBL) memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan bekerja sama dalam menyelesaikan proyek.

Salah satu media menarik yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah wayang. Sebagai warisan budaya yang diwariskan oleh para leluhur, wayang mengandung pelajaran moral yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, wayang memiliki nilai budaya yang penting dan berfungsi sebagai media untuk menyampaikan berbagai pelajaran hidup. Perkembangan sikap seseorang dibentuk oleh berbagai faktor, termasuk pengalaman budaya, pengaruh dari guru, lembaga pendidikan, orang tua, agama, dan aspek emosional serta psikologis.

Oleh karena itu, wayang bukan hanya sekadar bentuk seni atau hiburan, tetapi juga media yang efektif untuk menyampaikan ajaran moral, memperkenalkan nilai-nilai budaya, dan

melestarikan warisan lokal. Selain itu, wayang dapat diadaptasi secara kreatif agar sesuai dengan berbagai konteks pendidikan, seperti pembelajaran tematik. Misalnya, wayang dapat digunakan dalam pelajaran tentang merawat makhluk hidup, menawarkan siswa pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna sekaligus memudahkan mereka memahami konsep melalui media yang familiar dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini berfokus pada pengujian bagaimana penggunaan wayang tulang sebagai media pembelajaran berbasis proyek (PjBL) dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas enam tentang sistem gerak manusia. Temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan praktis bagi guru dalam merancang pengalaman pendidikan yang lebih efektif dan bermakna.

2. METODE PENELITIAN

Bagian Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-test dan post-test yang bertujuan untuk mengukur perubahan pemahaman siswa sebelum dan setelah pembelajaran. Sampel penelitian terdiri dari 7 siswa kelas 6 dari sebuah sekolah dasar yang dipilih secara purposive. Meskipun jumlah sampel relatif kecil, pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Tahapan penelitian meliputi:

- Persiapan:** Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran wayang tulang rangka dan merancang modul pembelajaran berbasis PjBL. Modul ini mencakup berbagai aktivitas yang dirancang untuk membantu siswa memahami sistem gerak manusia secara bertahap.
- Pelaksanaan Pembelajaran:** Pembelajaran dilakukan dalam 5 sesi yang mencakup pengenalan sistem gerak manusia, demonstrasi penggunaan wayang tulang rangka, diskusi kelompok, penyelesaian proyek, dan presentasi hasil proyek oleh siswa. Selama proses ini, siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- Pengumpulan Data:** Data dikumpulkan melalui pre-test yang dilakukan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengukur pemahaman awal siswa. Setelah semua sesi pembelajaran selesai, post-test dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.
- Analisis Data:** Hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan paired sample t-test dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara pemahaman siswa sebelum dan setelah pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel Hasil Analisis:

Statistik	Pre-Test	Post-Test
Mean	65	85
Std. Deviation	5.72	4.76
N	7	7
p-value		0.001

Penggunaan media pembelajaran inovatif seperti wayang tulang rangka dalam pembelajaran sistem gerak manusia telah memberikan hasil yang sangat positif berdasarkan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai sistem gerak manusia setelah mereka mengikuti pembelajaran

dengan media tersebut. Analisis yang menggunakan metode paired sample t-test mengungkapkan bahwa nilai rata-rata pre-test siswa sebelum mengikuti pembelajaran adalah 65, sementara nilai rata-rata post-test setelah pembelajaran mencapai 85. Perbedaan ini sangat signifikan secara statistik, dengan nilai p-value kurang dari 0,05. Hasil tersebut menandakan bahwa media wayang tulang rangka memberikan dampak yang sangat berarti dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami materi sistem gerak manusia.

Media wayang tulang rangka menjadi alat bantu yang efektif untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam materi sistem gerak manusia, seperti struktur tulang, fungsi sendi, serta mekanisme otot dalam pergerakan tubuh. Materi-materi ini sering kali sulit dipahami siswa hanya melalui penjelasan verbal atau gambar dalam buku teks. Dengan adanya media wayang tulang rangka, siswa dapat mengamati langsung bagaimana setiap bagian tubuh bekerja secara sinergis, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Hal ini tidak hanya membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik tetapi juga meningkatkan daya ingat mereka terhadap informasi yang telah dipelajari.

Selain penggunaan media pembelajaran yang inovatif, penelitian ini juga mengintegrasikan model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning atau PjBL). Model ini dirancang untuk mendorong siswa belajar secara aktif melalui kolaborasi dan eksplorasi praktis. Dalam konteks penelitian ini, PjBL memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok untuk mempelajari sistem gerak manusia dengan cara yang lebih interaktif dan aplikatif. Mereka tidak hanya belajar teori tetapi juga menghubungkannya dengan praktik di lapangan, misalnya melalui aktivitas membuat wayang tulang rangka atau mempresentasikan hasil kerja mereka kepada teman-teman di kelas.

Selama proses pembelajaran, pengamatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan aktif dalam berbagai kegiatan yang dilakukan. Penggunaan media wayang tulang rangka ternyata memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi secara penuh. Mereka tidak hanya terlibat dalam proses belajar tetapi juga merasa lebih percaya diri ketika diminta untuk menjelaskan konsep yang telah mereka pelajari kepada teman-temannya. Pengalaman ini membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan kerja sama tim. Selain itu, antusiasme siswa terlihat dari cara mereka menyambut setiap tantangan yang diberikan guru selama pembelajaran. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kreativitas mereka dalam mendesain ulang wayang tulang rangka untuk memperjelas konsep yang sulit dipahami.

Penelitian Asmaraningtyas dan Setiawan (2023) mengungkapkan bahwa media Waro Sun Ratu efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil uji T menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,037 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menyebabkan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Waro Sun Ratu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi susunan rangka manusia pada mata pelajaran IPA kelas 5. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan kemampuan berpikir siswa secara menyenangkan dan praktis.

Penelitian Syarifah dkk. (2022) tentang penggunaan media wayang untuk meningkatkan motivasi belajar di SDN 04 Madiun Lor menunjukkan bahwa siswa antusias dengan pendekatan ini. Meningkatnya perhatian guru terhadap penjelasan, aktif bertanya terhadap materi yang kurang jelas, dan cepat tanggap terhadap pertanyaan dan tugas menunjukkan bahwa media wayang efektif. Khusus pada Tema 3 “Mari Cintai Lingkungan”, Subtema 3 “Peduli Makhhluk Hidup”, hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar -0,666, lebih kecil dari nilai t tabel sebesar 2,045. Hal ini menyebabkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti media wayang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian lanjutan oleh Asmaraningtyas dkk. (2023) menunjukkan keberhasilan media wayang beber kreatif dalam meningkatkan keterampilan bercerita pada siswa kelompok B di PAUD Merak Ponorogo. Analisis SPSS 18 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, di bawah ambang batas 0,05, yang menyebabkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, kelompok eksperimen yang menggunakan media wayang beber kreatif memperoleh skor rata-rata posttest sebesar 68,38, dibandingkan dengan 62,08 pada kelompok kontrol. Temuan ini menegaskan bahwa media boneka bersifat serba guna dan efektif, serta memberikan manfaat tidak hanya bagi siswa sekolah dasar tetapi juga siswa pendidikan anak usia dini (PAUD) melalui peningkatan kemampuan bercerita mereka.

Secara keseluruhan, hasil-hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media wayang dalam berbagai bentuknya dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran siswa. Baik dalam hal peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, keterampilan berpikir kreatif, maupun kemampuan bercerita, media wayang terbukti dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti wayang, sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan menyenangkan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran boneka rangka secara efektif meningkatkan pemahaman siswa kelas enam tentang sistem gerakan manusia. Dikombinasikan dengan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL), media ini menawarkan pengalaman belajar yang tidak hanya bermakna tetapi juga sangat menarik bagi siswa. Alih-alih menerima informasi secara pasif, siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman nyata dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa mengintegrasikan media pembelajaran kreatif dengan metode pengajaran yang inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa, membuat materi yang kompleks lebih mudah diakses, dan mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar.

Hasilnya berfungsi sebagai rekomendasi yang berharga bagi guru dalam memilih dan menerapkan alat pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pendidikan sains. Memanfaatkan media seperti boneka rangka tidak hanya memfasilitasi pemahaman konsep yang menantang tetapi juga memasukkan budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Guru didorong untuk mempertimbangkan media serupa untuk meningkatkan kualitas pengajaran di kelas.

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan ukuran sampel yang lebih besar dan menguji efektivitas media boneka rangka di berbagai tingkat kelas. Perluasan semacam itu akan menghasilkan wawasan yang lebih komprehensif tentang dampak media ini terhadap pemahaman materi di berbagai kelompok usia dan jenjang pendidikan. Selain itu, penelitian di masa mendatang dapat mengeksplorasi penerapannya di berbagai topik atau mata pelajaran dalam sains untuk lebih memahami keserbagunaan dan efektivitas pendekatan inovatif ini. Akibatnya, temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap kemajuan strategi pendidikan yang kreatif dan efektif.

5. DAFTAR PUSTAKA

Arwani, M., & Wulandari, R. S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Wayang Beber Kreasi Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(1), 49-60.



- Asmaraningtyas, T., & Setiawan, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Waro Sun Ratu "Wayang Karton Susun Rangka Tubuh" untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif pada Muatan IPA Kelas V SDN Pati Lor 05. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 492-504.
- Farkhatun, U. (2020). Penggunaan Media Wayang untuk Mengenalkan Keteladanan Wali Sangat dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUCREARIVE: Jurnal Pendidikan Kreativitas*, 5(1), 1-7.
- Hasian, H. P., Situmorang, R. P., & Tapilow, M. C. (2020). Pengembangan Media Animasi Sistem Gerak Berbasis Model POE untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Generik Sans. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 4(2), 115-131.
- Putra, F. B. B., Wuriningsih, F., & Yuniarto, Y. J. W. (2023). Efektivitas Pembelajaran PAK dengan Metode Bercerita Berbantuan Wilayan Kerja 12 SMA Tarakanita. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, 1(3), 42-54.
- Salahuddin, A., Putri, S. R., & Windiastuti, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Todong pada Materi Perkembangan Transportasi dari Zaman Tradisional Hingga Zaman Modern di Kelas IV Sekolah Dasar. *CONSILIUM Journal: Journal Education dan Counseling*, 3(1), 81-90.
- Suherstiwi, R., Junita, I. E., & Damayanti, N. (2024). Media Wayang dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Paramurobi*, 7(2), 66-73.
- Syarifah, N. D., Suyanti, & Widyaningrum, H. K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV SDN 04 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 985-990.