


# novi cek 3

## Artikel Novi Kintana Lestari rev 4 (3).pdf

 Universitas Abdurachman Saleh

---

### Document Details

**Submission ID**

trn:oid::8135:74355393

**Submission Date**

Dec 18, 2024, 3:55 PM GMT+7

**Download Date**

Dec 18, 2024, 4:02 PM GMT+7

**File Name**

Artikel Novi Kintana Lestari rev 4 (3).pdf

**File Size**

1.3 MB

7 Pages




1,221 Words

7,977 Characters

# 39% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Top Sources

- 39%  Internet sources
- 17%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

## Integrity Flags

### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Top Sources

- 39% Internet sources
- 17% Publications
- 0% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

<b>1</b>	Internet	
	repository.unars.ac.id	3%
<b>2</b>	Internet	
	e-campus.iainbukittinggi.ac.id	3%
<b>3</b>	Internet	
	zombiedoc.com	2%
<b>4</b>	Internet	
	journal.stkipsubang.ac.id	2%
<b>5</b>	Internet	
	www.scribd.com	2%
<b>6</b>	Internet	
	repo.undiksha.ac.id	2%
<b>7</b>	Internet	
	journal.unpas.ac.id	2%
<b>8</b>	Internet	
	core.ac.uk	2%
<b>9</b>	Internet	
	ejournal.undiksha.ac.id	2%
<b>10</b>	Internet	
	journal.stkipingkawang.ac.id	2%
<b>11</b>	Internet	
	ejournal.sisfokomtek.org	1%

12	Internet	ojs.serambimekkah.ac.id	1%
13	Internet	e-journal.uingusdur.ac.id	1%
14	Internet	karya-ilmiah.um.ac.id	1%
15	Internet	pelita.co.id	1%
16	Internet	repo.bunghatta.ac.id	1%
17	Publication	Ibnu Fathoni, Safrul Kodri. "Pengaruh Metode Demonstrasi melalui Google Meet ...	1%
18	Internet	adoc.pub	1%
19	Internet	anggaradana.blogspot.com	1%
20	Internet	journal.univetbantara.ac.id	1%
21	Internet	jptam.org	1%
22	Internet	media.neliti.com	1%
23	Internet	repository.uin-suska.ac.id	1%
24	Publication	Shalma Hudi Cahyani, Agustina Tyas Asri Hardini. "Efektivitas Penggunaan Mind ...	1%
25	Internet	digilib.unimed.ac.id	1%

26	Internet	eprints.uny.ac.id	1%
27	Internet	repository.radenintan.ac.id	1%
28	Internet	repository.um.ac.id	1%
29	Internet	text-id.123dok.com	1%
30	Internet	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	1%
31	Internet	eprints.walisongo.ac.id	0%
32	Internet	gustimahaputri.blogspot.com	0%
33	Internet	jurnalfkip.unram.ac.id	0%

# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV GUGUS 1 BOTOLINGGO

Novi Kintana Lestari<sup>1)</sup>, Winditiya Yuliana<sup>2)</sup>, Mory Victor Febrianto<sup>3)</sup>  
*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo,  
Indonesia.*  
[novikintanalestari11@gmail.com](mailto:novikintanalestari11@gmail.com)

**Abstrak:** Novi Kintana Lestari, NPM 202010021, pengaruh model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran pendidikan pancasila terhadap hasil belajar kelas IV Gugus 1 kecamatan Botolinggo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat pengaruh model pembelajaran Role Playing terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di Gugus 1 Kecamatan Botolinggo. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimental dengan desain penelitian post-test only Control Group Design.

Populasi penelitian ini adalah SD Gugus 1 Kecamatan Botolinggo siswa kelas IV. Sampel penelitian SD Negeri Botolinggo 2 dan SDN Botolinggo 1 Kecamatan Botolinggo Kabupaten Bondowoso 2024 berjumlah 32 siswa. Pengambilan sampel dalam melakukan suatu penelitian penelitian ini, peneliti memilih 2 sekolah sebagai sampel penelitian dari 7 sekolah yang ada di cluster Botolinggo 1 karena kedua sekolah sama-sama rendah hasil belajarnya dilihat dari nilai harian kuis pembelajaran Pendidikan Pancasila di kedua sekolah yaitu di SDN Botolinggo 2 yang terdiri dari 11 peserta. siswa sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran role playing dan kelas IV SDN Botolinggo 2 berjumlah 21 siswa sebagai kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan penelitian yang telah diperoleh, nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran role playing sebesar 79 dan nilai rata-rata menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 22,46. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji T, dari hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} = 6,704127$  dan  $t_{tabel}$  (pada taraf signifikansi  $(\alpha) = 0,05$ ) adalah 2,042272. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role Playing memberikan pengaruh yang lebih positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Gugus 1 Kecamatan Botolinggo Kabupaten Bondowoso.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran *Role playing*, Hasil Belajar, Pendidikan pancasila.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran penting yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada siswa dan mengaitkannya dengan fenomena lingkungan sekitar untuk membentuk karakter pelajar Pancasila. Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik Hanafiah dalam Sari dkk.,(2023:561). Pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan tentang ilmu pengetahuan saja terhadap siswa tetapi

18 mencakup semua aspek baik kognitif, afektif, psikomotorik. Menurut Triyanto, T., & Fadhilah, N. dalam Kartini & Dewi, (2021:114)

14 Namun, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 februari 2024 di SDN Botolinggo 2 dan SDN Botolinggo 1 pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV mengungkapkan adanya beberapa permasalahan dalam pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Permasalahan tersebut termasuk rendahnya nilai siswa pada kuis harian dan kurang variatifnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

4 Menurut Sudana dalam Setiawati, dkk., (2023:142) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar siswa tergantung bagaimana seorang guru melakukan proses pembelajaran. ketidak mampuan siswa terkait dengan kurangnya hasil belajar siswa yaitu berkaitan dengan tidak variatifnya model pembelajaran yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

5 Menyikapi permasalahan tersebut dibutuhkan suatu model pembelajaran yang menciptakan proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan karena suatu model pembelajaran ini melatih siswa aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dengan melatih keberanian peserta didik meningkatkan semangat peserta didik sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap keterampilan berbicaranya menurut Meishaparina, dalam azizah, dkk., (2023:5968). Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan cara menggunakan Model pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) lebih efektif karena model pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif, kreatif, inovatif, melatih menggunakan Bahasa yang baik dan mudah dipahami, melatih kekompakan dalam proses kegiatan pembelajaran dan memahami materi terhadap permasalahan yang nyata. Karena model ini siswa memerankan suatu permasalahan nyata sehingga mereka mendapatkan kesan yang mendalam dan lebih bermakna tentang apa yang mereka pelajari.

#### KAJIAN PUSTAKA Model Pembelajaran *Role playing*

29 Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan panduan sistematis dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu Eka Kurniasih dalam Sentosa & Norsandi,( 2022:127). Model ini penting bagi pendidik, pengawas, dan calon guru karena membantu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan terstruktur.

7 Model pembelajaran bermain peran atau role playing diperkenalkan oleh George Shaftel, yang mengasumsikan bahwa bermain peran dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan perasaan mereka dan meningkatkan kesadaran melalui keterlibatan spontan dalam situasi permasalahan kehidupan nyata. Model ini sering kali digunakan untuk mengungkap masalah sosial dalam kehidupan sehari-hari Uno dalam Jas dkk., (2020:150). Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Oleh sebab itu, keberadaan model *role playing* dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran Yusnarti & Suryaningsih dalam Azizah & Armeriena (2023:5968).

4 Model pembelajaran bermain peran adalah alat yang sangat efektif dalam pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran sosial dan pendidikan karakter. Dengan memberikan siswa kesempatan untuk berperan dalam situasi nyata atau skenario sosial, model ini meningkatkan pemahaman, keterampilan komunikasi, dan empati siswa. Oleh karena itu,

penerapan model ini dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila atau mata pelajaran lainnya dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan pengembangan karakter siswa.

### Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki tujuan utama untuk menanamkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Ibda dalam Zukri dkk. (2023:579), pembelajaran ini bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam karakter dan tindakan siswa, sehingga mereka dapat menerapkannya dalam berbagai aspek kehidupan sesuai dengan nilai Pancasila yang berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya. yang terdiri dari ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan. Nilai-nilai ini saling menjiwai dan membentuk kesatuan yang harmonis, sehingga penting untuk diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran untuk membentuk karakter siswa yang sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian semu (*quasi experiment*) karena tidak semua variabel yang muncul dan kondisi eksperimen dapat diatur dan di kontrol secara ketat. Penelitian ini menggunakan rancangan *post-test Only Control Group Design*. Memilih subjek secara acak dan melibatkan dua kelompok kelas eksperimen dan kontrol tanpa pre-test. Desain penelitian ini hanya melakukan post-test pada kelompok kelas eksperimen maupun kelas kontrol menurut Rukminingsih (2020:56).

Tabel 3.1 Desain Penelitian

E	X	O <sub>1</sub>
K	-	O <sub>2</sub>

#### Keterangan :

E = Kelas Eksperimen dengan menggunakan Model bermain peran (*Role Playing*).

K = Kelas Kontrol dengan tidak menggunakan Model bermain peran (*Role Playing*).

X = Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen, yaitu suatu kegiatan pembelajaran yang menggunakan Model bermain peran (*Role Playing*).

=Perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol, yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional.

O<sub>1</sub> & O<sub>2</sub> = Test akhir yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di akhir penelitian.

Menurut Nanang Martono dalam suriani dkk., (2023:26) populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah peneliti. Dari pengertian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan jumlah keseluruhan dari sampel yang digugurkan dalam penelitian. Populasi yang ditemukan pada siswa kelas IV di Gugus 1 Kecamatan Botolinggo, Sampel adalah Sebagian kecil dari populasi yang diambil sebagai obyek dalam sebuah penelitian Sampel dalam penelitian ini diambil dua sekolah dari gugus 1 Botolinggo, yaitu SDN Botolinggo 1 sebagai kelas kontrol dan SDN Botolinggo 2 sebagai kelas eksperimen.

pembelajaran *Role playing* merupakan sebuah model pembelajaran yang menempatkan siswa kedalam kelompok belajar dan mengajak siswa untuk belajar sambil bermain Dimana pada model ini siswa memainkan peran sesuai dengan tokoh yang diperankan dan dikaitkan dengan kehidupan nyata sehingga membuat pembelajaran menjadi bermakna. adapun tahapan model *role playing* ada 3 tahapan yakni sebagai berikut yang pertama guru *Preparation and instruction* (Persiapan dan pengarahan/instruksi) memilih masalah terlebih dahulu kemudian melakukan latihan dan memberikan pengarahan kepada siswa yang menjadi aktor, yang kedua

*Dramatic action and Discussion* melakukan (Aksi drama/bermain peran dan diskusi) siswa melakukan aksi berdrama kemudian siswa melakukan diskusi baik yang menjadi aktor maupun yang menjadi penonton, dan yang ketiga *Evaluation* (Evaluasi) pada tahap ini guru dan siswa meninjau keberhasilan dan kegagalan dalam bermain peran.

Uji ini digunakan untuk membuktikan keakuratan butir butir soal dalam instrument penelitian dan mengukur kejelasan kerangka dalam penelitian. Teknik untuk mengukur soal pada penelitian ini yaitu menggunakan korelasi *Product Moment*. Menurut (Djaali dan Muljono) dalam buku statistik Pendidikan (Ananda, R., & Fadhli, M., 2018: 114).

Menjelaskan jika skor butir dikotomi maka untuk menguji validitas butir tes dilakukan dengan menghitung koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total. Sedangkan Uji Reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal tes dapat memberikan ukuran yang konstan atau tidak. Konsep reliabilitas erat kaitannya dengan sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat di percaya atau tidak (Ananda, R., & Fadhli, M., 2018: 149). Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar Pendidikan pancasila, maka dilakukan uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas. Uji normalitas yang digunakan yaitu menggunakan rumus liliefors dan uji homogenitas menggunakan rumus fisher. Setelah data berdistribusi normal dan homogen maka dilanjutkan menggunakan rumus t-test dengan menggunakan rumus *polled varians* (Ananda, R., & Fadhli, M., 2018:159-176).

#### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di gugus 1 Kecamatan Botolinggo kabupaten bondowoso kelas IV sebagai kelas eksperimen 11 siswa di SDN Botoinggo 2 dan 21 siswa sebagai kelas kontrol di SDN Botolinggo 1 dengan mata Pelajaran Pendidikan pancasila semester genap. Setelah data *post-tet* dianalisis, maka diperoleh nilai rata-rata, varians, dan standar deviasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dsajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa

Data Post-test	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata	79	22,46
Varians	69,373	1,268
Standar Deviasi (SD)	263,38	35,60

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas**

Variabel	N (banyaksiswa)	Lhitung ( $L_o$ )	Ltabel	Kesimpulan
Eksperimen	11	0,148	0,249	Berdistribusi Normal
Kontrol	21	0,178	0,190	Berdistribusi Normal

Dari tes hasil belajar untuk kelas eksperimen diperoleh  $L_o = 0,148$  dan  $L_{tabel} = 0,249$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  untuk  $n = 11$ . Sedangkan dari tes hasil belajar untuk kelas control diperoleh  $L_o = 0,178$  dan  $L_{tabel} = 0,190$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  untuk  $n = 21$ . Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar untuk kelas eksperimen dan kelas control  $L_{tabel}$  lebih kecil dari pada  $L_o$  ( $L_o < L_{tabel}$ ) maka data kedua kelompok tersebut berdistribusi normal

**Tabel 3 Hasil uji Homogenitas**

Statistika	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Varians ( $s^2$ )	65,45455	181,4286
Fhitung	0,360773	
Jumlah siswa	11	21
Taraf kesukaran	5%	5%
Ftabel	2,774016	
kesimpulan	Homogen	

Dari hasil pengujian homogenitas data pada penelitian ini diperoleh  $F_{hitung} = 0,360773$  sedangkan nilai  $F_{tabel} = 2,774016$  dengan taraf signifikan dan kebebasan untuk pembilang  $V_1 = 10$  ;  $V_2 = 20$  . data yang diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau dengan nilai

$0,360773 < 2,774016$  dapat di simpulkan bahwa kedua variansi tersebut homogen.

**Tabel 4**  
**Hasil uji t**

Kelas	dk	A	$T_{hitung}$	$t_{tabel}$	keputusan
Eksperimen dan kontrol	30	5%	6,704127	2,042272	Ha diterima

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sampel berasal dari distribusi normal, dan memiliki varians yang homogen, artinya kedua sampel memiliki kemampuan yang sama sehingga dapat digunakan sebagai sampel dalam penelitian. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari pengujian hipotesis. Berdasarkan hasil uji-t dapat diketahui bahwa  $T_{tabel} < T_{hitung}$  yaitu  $2,042272 < 6,704127$  maka dari

### Luaran Yang Dicapai

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap penguasaan materi, partisipasi siswa, dan keterampilan sosial mereka. Melalui permainan peran, siswa dapat langsung mengalami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila seperti kerjasama, toleransi, dan keadilan dalam konteks yang praktis. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih konkret dan relevan.

### Temuan Penelitian

Temuan penelitian yang dilakukan di SDN Botolingo 2 adalah guru sudah menerapkan model pembelajaran *Role paying* sehingga peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar dikelas.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil belajar penelitian dan pembahasan mengenai hasil pembelajaran siswa menggunakan model *Role Playing* dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD di gugus 1 kecamatan Botolingo dapat disimpulkan bahwa; melalui penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* memberikan pengaruh cukup baik terhadap hasil belajar siswa khususnya yang menjadi objek dalam penelitian ini. Hal ini dapat dilihat dari pengujian hipotesis menggunakan uji-t *polled varians* pada nilai hasil belajar siswa yang menunjukkan  $T_{tabel} < T_{hitung}$  yaitu  $2,042272 < 6,704127$ . sehingga hasil pengujian hipotesis dinyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### Ucapan Terima Kasih

Artikel ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Abdurachman Saleh Situbondo penuh keikhlasan kerendahan hati penulis panjatkan puji syukur dan artikel ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Dalam menyelesaikan artikel ini, banyak didapatkan bantuan dan bimbingan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan kali ini, diucapkan rasa hormat serta rasa terimakasih kepada Ibu Winditiya Yuliana, M.Pd, sebagai Dosen Pembimbing Utama yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan dan bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi dan artikel ini serta Bapak Dr. Mory Victor Febrianto, M.Pdi, selaku Dosen Pembimbing Anggota yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan serta bimbingan dalam menyelesaikan

8 skripsi dan artikel ini. Serta kepada Universitas Abdurachman Saleh yang telah memberikan fasilitas dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan jurnal ini.

### Daftar Pustaka

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan: Teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: Widya Puspita.
- Chesler, M., & Fox, R. (1966). *Role-playing methods in the classroom*. Science Research Associates.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No. 20 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Jas, J., Achmad, S. S., & Alvi, R. R. (2020). Pengembangan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan perilaku belajar mahasiswa mata kuliah patologi sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(2), 148-159.
- Rukminingsih, G., Guanawan, A., & Mohammad, A. L. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, dan penelitian tindakan kelas* (hal. 56).
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila menggunakan model problem based learning berbantuan media puzzle di kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 tahun ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2).