



## Penggunaan Media Diorama dalam Mengatasi Kesulitan Siswa Kelas V Yayasan Al- Hidayah dalam Memahami Peran Pelaku Ekonomi

**Julia Amelia Sormin<sup>1\*</sup>, Anggili Pratama<sup>2</sup>, Afrida Hanum Lubis<sup>3</sup>, Sekar Melati Pasariu<sup>4</sup>,  
Najwa Fadhilah Siregar<sup>5</sup>, Nabilha Olivia<sup>6</sup>, Haya Sabila Aulia Br Munthe<sup>7</sup>, Nakaya  
Hanaro Sihotang<sup>8</sup>**

<sup>1-8</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [ameliajulia1807@gmail.com](mailto:ameliajulia1807@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract.** This research was conducted to help fifth-grade students of the Al-Hidayah Foundation overcome difficulties in understanding the material on the role of economic actors through the use of diorama media. The background of the research departs from the students' low understanding of abstract concepts such as producers, consumers, and distributors, which have been taught using monotonous lecture methods. The research used a Classroom Action Research (CAR) approach with the Kemmis and McTaggart model which was implemented in several cycles. The results showed a significant increase in understanding after the use of diorama media. Before being implemented, only 13.3% of students were able to understand the role of economic actors, whereas after the use of diorama media, this number increased to 80%. Diorama media has been proven to be able to concretize abstract concepts, increase learning motivation, and strengthen students' understanding of economic activity material. Thus, diorama can be used as an alternative media for learning IPAS in elementary schools, especially on the topic of the role of economic actors.

**Keywords:** Diorama Media; Economic Actors; Elementary School; IPAS; Learning Outcomes.

**Abstrak.** Penelitian ini dilakukan untuk membantu siswa kelas V Yayasan Al-Hidayah dalam mengatasi kesulitan memahami materi tentang peran pelaku ekonomi melalui penggunaan media diorama. Latar belakang penelitian berangkat dari rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep abstrak seperti produsen, konsumen, dan distributor, yang selama ini diajarkan dengan metode ceramah yang monoton. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam beberapa siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah penggunaan media diorama. Sebelum diterapkan, hanya 13,3% siswa yang mampu memahami peran pelaku ekonomi, sedangkan setelah penggunaan media diorama jumlah tersebut meningkat menjadi 80%. Media diorama terbukti mampu mengkonkretkan konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi. Dengan demikian, diorama dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya pada topik peran pelaku ekonomi.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; IPAS; Media Diorama; Pelaku Ekonomi; Sekolah Dasar.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar sangat penting karena potensi anak berkembang pada tingkat ini dan berfungsi sebagai pondasi pertama untuk memperoleh keterampilan di tingkat yang lebih tinggi. Siswa sekolah dasar lebih cepat tanggap dalam memperoleh informasi, sehingga diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas agar berbagai tahapan pertumbuhan belajar siswa berjalan dengan lancar (Kosilah, Septian, 2020). Sejumlah faktor dapat berkontribusi terhadap kesulitan belajar anak. Salah satunya adalah cara penyampaian guru di kelas yang dapat menyebabkan siswa, khususnya di sekolah dasar seperti kurang memahami materi yang diajarkan. Karena siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan untuk memahami informasi yang dilihat ataupun didengar, maka peran guru dalam pembelajaran tersebut masih sangat dibutuhkan (Yestiani, D. K., Zahwa, N, 2020) Tidak dapat dipisahkan bahwasannya siswa atau

peserta didik dituntut mampu mempelajari beberapa mata pelajaran dalam satu periode, dimana mereka memiliki karakteristik yang berbeda-beda, oleh karena itu, guru sebagai pendamping dalam proses belajar perlu memperhatikan karakteristik siswa, baik secara individu maupun dalam kelompok. Pembelajaran terjadi melalui interaksi yang terjalin antara siswa, guru, dan berbagai sumber belajar yang saling mendukung dan berkaitan disebut dengan sistem pembelajaran (Pranandari, E, 2022).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga pemahaman konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam membentuk wawasan sosial siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS adalah kombinasi antara mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka yang menciptakan bidang ilmu yang dikenal sebagai ilmu pengetahuan alam dan social. Pada jenjang sekolah dasar kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS ada pada kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI. kedua mata pelajaran tersebut digabung. Tujuan dari pelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan keterampilan dasar dalam mempelajari ilmu pengetahuan tentang alam dan social (Susilowati, E, 2022). Salah satu topik dalam pembelajaran IPAS adalah kegiatan ekonomi. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa cepat merasa bosan selama proses belajar mengajar, sehingga mereka kesulitan memahami materi yang disampaikan.

Hasil belajar adalah pencapaian atau kemampuan yang diperoleh siswa yang diajarkan serta keterampilan yang dikembangkan selama pembelajaran. Menurut (Marlina, T, 2022), hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang media pembelajaran bagi siswanya, karena media berfungsi sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan pesan dan berkomunikasi dengan siswa (Atmasita A. P., Raharjo, R.P, 2024). Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti proses belajar.

IPAS memberikan pemahaman kepada siswa tentang hubungan antar manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup, termasuk bagaimana peran pelaku ekonomi berjalan dalam kehidupan masyarakat. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak mengenai peran pelaku ekonomi. Siswa cenderung hanya mampu menghafal istilah seperti produsen, konsumen, distributor, tanpa memahami bagaimana interaksi antar pelaku ekonomi tersebut terjadi dalam kehidupan nyata. Kesulitan ini dapat berpengaruh pada rendahnya penguasaan konsep dan capaian belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi.

IPAS hendaklah menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai, maka usaha yang dapat ditempuh guru salah satunya dengan menggunakan media. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Huda (Huda, M, 2016) bahwa “disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, informatif dan interaktif, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi yang tersampaikan kepada peserta didik”.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lebih konkret dan menarik. Salah satu pilihan yang tepat adalah diorama, yakni media visual tiga dimensi yang mampu menjadikan konsep abstrak lebih nyata serta mudah dipahami oleh siswa.. Media ini memungkinkan siswa melihat langsung interaksi antar pelaku ekonomi dalam bentuk konkret, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep.

Penelitian oleh (Citranaatasya, A., Hakm, L., Nindiati, D. S, 2025) memperlihatkan bahwa penggunaan media diorama mampu memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di SDN 69 Palembang. Selanjutnya, penelitian oleh (Badriah Anisatul, Fahmi Imron Ilmawati, Alfi Laila, 2023) yang bertajuk “Pengembangan Media Diorama untuk Meningkatkan Analisis Peran Ekonomi dalam Kehidupan Sosial Siswa Sekolah Dasar” menyimpulkan bahwa media diorama yang dikembangkan melalui model R&D ADDIE terbukti valid, efektif, dan praktis digunakan untuk meningkatkan kemampuan analisis peran ekonomi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada Pemakaian Media Diorama dalam Mengatasi Kesulitan Siswa Kelas V Memahami Peran Pelaku Ekonomi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis dalam pembelajaran IPS, terutama dalam materi pelaku ekonomi, serta menjadi referensi bagi guru dalam menggunakan media inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

## 2. KAJIAN TEORI

### **Hakikat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif (Arsyad, A, 2020). Dalam pembelajaran IPS, media berfungsi untuk mengkonkretkan konsep abstrak, memvisualisasikan peristiwa, serta menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan. Guru dituntut kreatif dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.

Menurut (Citranaatasya, A., Hakm, L., Nindiati, D. S, 2025) media diorama memberikan pengalaman visual tiga dimensi yang membantu siswa memahami konsep kegiatan ekonomi. Media tersebut terbukti meningkatkan hasil belajar siswa karena menghadirkan pembelajaran yang lebih nyata.

### **Diorama sebagai Media Pembelajaran**

Diorama adalah media tiga dimensi berupa miniatur yang menggambarkan suatu situasi nyata. Diorama memungkinkan siswa melihat objek, tokoh, maupun kegiatan dalam bentuk tiruan sehingga memudahkan pemahaman terhadap konsep yang abstrak (Sadiman, A. S, 2021). Kelebihan diorama antara lain:

- a. menyajikan situasi yang mendekati realitas,
- b. Mmenumbuhkan minat belajar,
- c. Membantu siswa berpikir imajinatif dan analitis
- d. Cocok digunakan untuk materi IPS yang berkaitan dengan kehidupan sehari hari.

Penelitian (Badriah Anisatul, Fahmi Imron Ilmawati, Alfi Laila, 2023) menegaskan bahwa media diorama yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti valid, efektif, dan praktis untuk meningkatkan analisis siswa mengenai peran ekonomi dalam kehidupan sosial. Artinya, diorama bukan hanya sekadar alat bantu visual, tetapi juga dapat memfasilitasi keterampilan berpikir tingkat tinggi.

### **Peran Pelaku Ekonomi dalam IPS**

Dalam pembelajaran IPS, materi peran pelaku ekonomi menekankan pemahaman siswa mengenai bagaimana interaksi produsen, konsumen, distributor, pemerintah, dan lembaga keuangan berlangsung dalam kegiatan ekonomi (Sapriya, S, 2020). Siswa kelas V seringkali mengalami kesulitan karena konsep ini bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman relasi antar pelaku ekonomi.

Menurut (Citranaatasya, A., Hakm, L., Nindiati, D. S, 2025) kesulitan siswa dalam memahami kegiatan ekonomi dapat dikurangi dengan menghadirkan media visual konkret. Dengan diorama, interaksi pelaku ekonomi dapat divisualisasikan melalui miniatur pasar, toko, konsumen, maupun produsen, sehingga memudahkan siswa menghubungkan konsep dengan kenyataan sehari-hari.

### **Kesulitan Belajar Siswa dalam Materi Ekonomi**

Kesulitan belajar merupakan keadaan ketika siswa belum mampu memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.. Pada materi IPS khususnya peran pelaku ekonomi, kesulitan ini biasanya berupa:

- a. Kurangnya kemampuan menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata,
- b. Keterbatasan daya imajinasi terhadap interaksi abstrak antar pelaku ekonomi,
- c. Kendahnya minat belajar akibat metode pembelajaran monoton.

(Badriah Anisatul, Fahmi Imron Ilmawati, Alfi Laila, 2023) menemukan bahwa pembelajaran IPS dengan media diorama mampu mengurangi kesulitan tersebut karena siswa dapat berpartisipasi langsung dengan mengamati miniatur yang menggambarkan kegiatan ekonomi, hal ini sejalan dengan (Citranatasya, A., Hakim, L., Nindiaty, D. S, 2025) yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar ketika media diorama digunakan.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Kesulitan siswa dalam memahami peran pelaku ekonomi muncul karena sifatnya abstrak.
- b. Media diorama dapat mengkonkretkan konsep abstrak menjadi visual nyata.
- c. Penelitian terdahulu menunjukkan diorama efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa.

Atas dasar temuan tersebut, penelitian ini memfokuskan pada penggunaan media diorama untuk mengatasi kesulitan siswa kelas V Yayasan Al-Hidayah dalam memahami peran pelaku ekonomi.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V SD Yayasan Al-Hidayah dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. PTK dipilih karena penelitian ini bertujuan memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep pelaku ekonomi (produsen, distributor, dan konsumen) melalui penggunaan media diorama.

Desain penelitian ini menggunakan model siklus Kemmis dan McTaggart. Siklus tersebut tidak hanya dilakukan satu kali, tetapi berulang hingga tujuan penelitian tercapai. Pada dasarnya, desain ini berfungsi sebagai perencanaan, struktur, sekaligus strategi untuk mengendalikan kemungkinan penyimpangan serta menemukan jawaban atas permasalahan yang muncul. Penelitian tindakan ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama yang dapat dijelaskan sebagai berikut (Kuandar, 2012).

- a. Perencanaan (Planning): Peneliti menyiapkan instrumen penelitian, termasuk lembar observasi, serta menyiapkan media diorama yang menggambarkan aktivitas produsen, distributor, dan konsumen dalam kegiatan sehari-hari.
- b. Tindakan (Acting): Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan media diorama. Pada tahap ini, siswa diperlihatkan diorama yang menampilkan contoh kegiatan ekonomi, misalnya produsen menghasilkan barang, distributor menyalurkan, dan konsumen membeli serta menggunakan barang tersebut.
- c. Observasi (Observing): Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa, antusiasme, serta kemampuan mereka menjawab pertanyaan terkait materi. Data dikumpulkan dengan mencatat jumlah siswa yang mampu memahami materi sebelum dan sesudah penggunaan diorama.
- d. Refleksi (Reflecting): Peneliti melakukan evaluasi untuk menilai efektivitas penggunaan media diorama dalam meningkatkan pemahaman siswa.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di Yayasan Pendidikan Al-Hidayah, Jl. Datuk Kabu No.37, Hutan, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Media pembelajaran diorama adalah alat bantu visual berbentuk miniatur tiga dimensi yang menggambarkan suatu situasi, peristiwa, atau konsep secara konkret. Dalam konteks pembelajaran, diorama digunakan untuk menyajikan materi secara nyata dan menarik, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak melalui pengamatan langsung terhadap model situasi yang divisualisasikan (Natasya Amelia Citra, Lukman Hakim, Dina Sri Nindiati, 2025)

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap peran pelaku ekonomi setelah penggunaan media diorama.

##### **Sebelum penggunaan diorama**

Dari 15 siswa, hanya 2 orang (13,3%) yang mampu menjelaskan dengan benar peran produsen, distributor, dan konsumen. Sebanyak 13 orang (86,7%) siswa tidak mampu menjelaskan atau lupa materi yang sudah dipelajari. Hal ini dikarenakan pembelajaran sebelumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga siswa cepat lupa.

##### **Sesudah penggunaan diorama**

Dari 15 siswa, 12 orang (80%) sudah memahami dengan baik peran produsen, distributor, dan konsumen. 3 orang (20%) lainnya masih belum sepenuhnya paham dan membutuhkan bimbingan tambahan. Selain itu, antusiasme siswa meningkat, terlihat dari ekspresi mereka yang ceria, semangat menjawab, dan aktif bertanya.

## Data Pemahaman Siswa

**Tabel 1.** Data Pemahaman Siswa.

Kondisi Pembelajaran	Paham	Tidak Paham
Sebelum Diorama	13,3% (2 Siswa)	86,7% (13 Siswa)
Sesudah Diorama	80% (12 Siswa)	20% (3 Siswa)

Data ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman sebesar 66,7% setelah penggunaan media diorama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran ekonomi dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Yayasan Al-Hidayah mengenai pelaku ekonomi (produsen, distributor, dan konsumen). Hal ini sesuai dengan teori belajar Bruner (Arsyad, Azhar, 2010) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat langsung dengan benda atau media konkret, karena hal itu membantu mereka menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata.

Sebelum penggunaan media diorama, mayoritas siswa tidak mampu menjelaskan peran pelaku ekonomi. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara, di mana siswa menyebut bahwa pembelajaran yang diberikan guru lebih banyak melalui ceramah. Menurut (Arsyad, Azhar, 2010), metode ceramah membuat siswa cenderung pasif dan mudah melupakan materi yang diajarkan.

Hasil persentase dari data pemahaman siswa menghasilkan hasil sebesar 86,7 % yang tidak memahami peran pelaku ekonomi dan 13,3% yang paham, hal ini terjadi karena pembelajaran yang mereka lakukan sebelumnya masih monoton atau bersifat ceramah.

Setelah menggunakan media pembelajaran berupa diorama persentase dari data pemahaman siswa menghasilkan hasil sebesar 80% yang sudah memahami peran pelaku ekonomi dan yang kurang memahami 20%, hal ini terjadi karena pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkret.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini tampak dari semakin baiknya pemahaman mereka dalam menguasai materi yang diajarkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media yang layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi yang membahas peran pelaku ekonomi.

## 5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPS, khususnya materi peran pelaku ekonomi, mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas V Yayasan Al-Hidayah secara signifikan. Sebelum penggunaan diorama, hanya 13,3% siswa yang memahami konsep peran produsen, distributor, dan konsumen, sedangkan setelah penerapan media diorama meningkat menjadi 80%. Hal ini membuktikan bahwa diorama dapat mengkonkretkan konsep abstrak, mempermudah siswa menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, serta menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media diorama layak dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk mengatasi kesulitan siswa memahami konsep abstrak, sekaligus meningkatkan kualitas hasil belajar.

## DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2010). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atmasita, A. P., & Raharjo, R. P. (2024). Upaya peningkatan hasil belajar siswa pada materi waktu dan durasi dengan menggunakan media papan waktu. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 63–73. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2741>
- Badriah, A., Ilmawati, F. I., & Laila, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran diorama mata pembelajaran IPS untuk meningkatkan analisis peran ekonomi dalam kehidupan sosial siswa kelas V SDN Mrican 1. *DEJOURNAL: Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 57–65. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1037>
- Citranatasya, A., Hakim, L., & Nindiatyi, D. S. (2025). Pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar IPS pada materi kegiatan ekonomi siswa SDN 69 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran konvensional. *Jurnal Penelitian*, 1(10), 125–146. <https://doi.org/10.21043/jupe.v10i1.1333>
- Kosilah, S. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe ASSURE dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139–1148. <https://doi.org/10.36709/japend.v1i3.15166>
- Kuandar. (2012). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Marlina, T. (2022). Urgensi dan implikasi pelaksanaan kurikulum merdeka pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 67–72.
- Natasya, A. C., Hakim, L., & Nindiatyi, D. S. (2025). Pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar IPAS pada materi kegiatan ekonomi siswa SDN 69 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 273–286.

- Pranandari, E. (2022). Pembelajaran IPS daring pada pandemi Covid-19 di sekolah dasar. *Dharmas Education Journal*, 3(1), 39–44. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v3i1.611>
- Sadiman, A. S. (2021). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2020). *Ilmu pengetahuan sosial untuk sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Susilowati, E. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pembentukan karakter siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Al Miskawaih: Journal of Science Education (MIJOSE)*, 1(1), 124–133. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85>
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran guru dalam pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>