

Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD

Arnelia Dwi Yasa, I Ketut Suastika, Nia Yulfriesta Eka Suryadi*
Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia
niayes27@gmail.com*

Abstract: Sometimes students have difficulty understanding the lessons delivered by the teacher, usually this happens because the teacher is less creative in delivering the lessons described. So students become bored and cannot understand the lessons described and student interest in learning and learning outcomes obtained tends to be low. The purpose of this study was to determine the effect of the VCT learning model with comic strip media on the learning outcomes of grade II students. VCT learning is a learning activity designed and implemented by the teacher and the media used here are comics. This study uses a quantitative approach with Quasi Experiment research type with non-equivalent control group design. The data analysis technique was a test. The sample used was the entire fifth class as many as 55 students with details of 28 experimental class students using VCT learning model assisted by comic media and 27 control class students without using VCT learning model assisted by comic media. Based on the research conducted, it can be concluded that, vct learning model with comic media, suitable for use in the learning process to improve students learning outcomes.

Key Words: VCT learning model, comic media, learning outcomes.

Abstrak: Terkadang siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru, biasanya hal ini terjadi karena guru kurang kreatif dalam menyampaikan pelajaran yang dijelaskan. Sehingga siswa menjadi bosan dan tidak dapat memahami pelajaran yang dijelaskan serta minat siswa dalam belajar dan hasil belajar yang diperoleh cenderung rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran VCT dengan media komik strip terhadap hasil belajar siswa kelas II. Pembelajaran VCT merupakan kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dan media yang digunakan disini adalah komik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Experiment* dengan desain *non-equivalent control group*. Teknik analisis data adalah tes. Sampel yang digunakan adalah seluruh kelas V sebanyak 55 siswa dengan rincian 28 siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran VCT berbantuan media komik dan 27 siswa kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran VCT berbantuan media komik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran VCT dengan media komik, cocok digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: model pembelajaran VCT; media komik; hasil belajar

Pendahuluan

Pendidikan yang berkualitas dipandang penting bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Hal ini disesuaikan dengan perkembangan dan persaingan hidup tanpa mengabaikan nilai kemanusiaan. Guru sebagai pendidik menjadi perhatian bagi masyarakat, karena guru adalah pemeran utama dalam pelaksanaan pendidikan. Namun, para guru masih mengalami kesulitan dalam menanamkan dan mengungkapkan nilai-nilai dari diri peserta didik sehingga dalam permasalahan ini diperlukan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sehubungan dengan masalah tersebut, salah satu alternatif yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan model pembelajaran Value Clarification Technique atau biasa disingkat VCT. Model pembelajaran VCT merupakan salah satu model yang mampu menciptakan proses pembelajaran interaktif, inspiratif,

menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pengertian model VCT diatas, komik sebagai salah satu media pembelajaran merupakan wujud penyajian materi pembelajaran dikelas yang dapat menampilkan permasalahan-permasalahan yang relevan dengan peristiwa atau kejadian nyata dikehidupan sehari-hari (Nugraheni, 2017). Seperti yang dikemukakan oleh Yuliasari dkk (2013) bahwa pembelajaran tanpa pemahaman dan pemaknaan menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Melalui visualisasi gambar kartun si unyil yang lucu, karakter cerita setiap tokoh yang dibentuk edukatif, dan buku bergambar yang dibentuk penuh dengan warna. Akan membuat siswa mudah untuk memahami materi yang diajarkan serta merasa tertarik dan termotivasi untuk mempelajari buku pembelajaran berbasis komik tersebut. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD"**. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran VCT berbantuan media Komik terhadap hasil belajar siswa kelas II.

Penelitian yang sama pernah dilakukan oleh Nia Yusfriesha Eka Suryadi, seorang mahasiswi di Universitas Kanjuruhan Malang. Tujuan penelitian dilakukan oleh Nia karena untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran VCT dengan media Komik terhadap hasil belajar siswa kelas II. Kesimpulan dari penelitian Nia adalah terdapat pengaruh pada model pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) dengan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas II. Hal itu terlihat dari nilai post test yang dilakukan menunjukkan Nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen yaitu 84,4643 sedangkan kelas control yang tidak menggunakan VCT memiliki nilai rata-rata post-test sebesar 73,8889. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara pengguna model VCT berbantuan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Sekarjoho I Prigen tempat diambilnya sample penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah akan lebih dijelaskan secara rinci tentang metode penelitian yang dilakukan dan kesimpulan yang lebih detail dari penelitian sebelumnya.

Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen. Kuasi eksperimen disebut juga sebagai eksperimen semu dengan bentuk nonequivalent control group design. Eksperimen ini bertujuan untuk mengungkapkan sebab akibat dengan melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Eksperimen ini dilakukan dengan tidak terlalu ketat dan hanya terbatas pada pelaksanaan pembelajaran yang dapat dibimbing dan diamati.

Penelitian ini juga membuat sampel menjadi dua kelompok, Kedua kelompok mendapatkan perlakuan yang sama dari segi materi pembelajaran, namun dibedakan dari model dan media pembelajaran yang digunakan. Kelompok pertama mendapatkan media pembelajaran model pembelajaran VCT berbantuan media komik. Kelompok kedua adalah

kelompok kontrol, kelompok kontrol ini kelompok yang tidak menggunakan model dan media hanya menggunakan pembelajaran yang konvensional.

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas II di SD Negeri Sekarjoho I Prigen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II A dan B yang terdiri dari 55 siswa SD Negeri Sekarjoho 1 Prigen tahun ajaran 2019/2020. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh kelas II A dengan jumlah 28 siswa sebagai kelas eksperimen untuk menerapkan model pembelajaran VCT dengan media komik. Sedangkan kelas II B yang berjumlah 27 siswa sebagai kelas control, yang artinya menggunakan pembelajaran konvensional tanpa menerapkan model pembelajaran VCT dengan media komik.

Jenis instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes, sedangkan soal tes yang digunakan adalah soal pretest dan posttest. Tes dibedakan menjadi dua, dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukannya pembelajaran dengan media komik (pretest) dan kemampuan sesudah dilakukannya pembelajaran dengan media komik (posttest). Bentuk tes yang digunakan adalah tes obyektif masing-masing untuk pretest dan posttest yang terdiri dari 25 soal. Tes tersebut disusun berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran dalam RPP.

Uji validitas adalah alat ukur yang menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu data. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi product moment dengan menghitung korelasi antara data pada masing-masing pernyataan dengan skor total. Untuk mengetahui instrumen yang dipakai validitas atau tidak, penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 22 for Windows. Hasil validitas kemudian ditinjau dengan cara membandingkan Pearson Correlation (rhitung) dengan nilai tabel korelasi product moment (rtabel) taraf signifikansi 5% atau 0,05. Kriteria pengujian apabila rhitung > rtabel maka instrumen valid. Jika nilai rhitung < rtabel maka butir soal dinyatakan tidak valid. Pedoman yang digunakan untuk menafsirkan hasil validasi butir soal dengan kriteria:

Tabel 1 Kriteria Penentuan Validasi Butir Soal

Besarnya nilai r	Interpretasi
Antara 0,800 sampai dengan 1,000	Tinggi
Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak Rendah
Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah (Tidak Berkorelasi)

Reliabilitas adalah ketetapan atau konsistensi suatu alat ukur apabila diujikan kepada subjek yang sama sebanyak dua kali atau lebih. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Pada penelitian ini, uji reliabilitas tes dihitung dengan bantuan SPSS 22 for Windows. Hasil reliabilitas kemudian ditinjau dengan cara membandingkan rhitung dengan tabel korelasi rtabel taraf signifikansi 5% atau

0,05. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan reliabel. Namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tidak reliabel.

Sebelum dilakukannya analisis data, hal yang harus dilakukan adalah mendapatkan data dari sampel. Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tes hasil belajar. Teknik tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda. Data yang diambil yakni dari nilai sebelum dilakukannya pembelajaran VCT (pretest) dan setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan VCT (posttest). Media pembelajaran VCT yang digunakan adalah media komik, untuk kelas eksperimen dan pada kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas II A dan B di SD Negeri Sekarjoho 1 Prigen dengan materi pada tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan subtema 4 Merawat Tumbuhan Pembelajaran 2, 5 dan 6.

Teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Pada penelitian ini digunakan teknik analisis data dengan menggunakan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran VCT dengan media komik. Data yang dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis adalah data kemampuan awal siswa dan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran VCT dengan media komik.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji kenormalan data digunakan SPSS 22 for Windows. Ketentuan pengujian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bila nilai probabilitas (Asym. Sig) $> \alpha$ ($\alpha = 0,05$), data dinyatakan berdistribusi normal.
- b. Bila nilai probabilitas (Asym. Sig) $< \alpha$ ($\alpha = 0,05$), data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Setelah data terdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Jika varians kedua data sampel tidak homogen, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan. Untuk melakukan uji homogenitas menggunakan SPSS 22 for Windows. Adapun kriteria pengujian uji homogenitas sebagai berikut:

- a. Jika $F_{hitung} > F_{tabel} (0,05)$ maka H_0 diterima
- b. Jika $F_{hitung} < F_{tabel} (0,05)$ maka H_0 ditolak

Jika data terdistribusi normal dan homogen, untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan diterima atau ditolak maka penelitian ini menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk melakukan uji t menggunakan SPSS 22 for Windows.

Kriteria dalam pengujian ini adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak
- b. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima

Hipotesis secara deskriptif:

H_a : Ada pengaruh model VCT berbantuan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas II.

H_0 : Tidak ada pengaruh model VCT berbantuan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas II.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian meliputi analisis instrumen yang berupa tes tulis dan analisis data. Peneliti akan memberikan pretest dan posttest berupa tes berbentuk objektif sebanyak 25 butir soal. Tes diberikan sebelum dan setelah dilakukannya proses pembelajaran VCT dengan media komik. Kelas eksperimen diberikan perlakuan Model pembelajaran VCT dengan media komik sedangkan kelas kontrol hanya diberikan pembelajaran konvensional. Berdasarkan data yang diperoleh dari pretest dan posttest disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Nilai pretest tertinggi	Nilai pretest terendah	Nilai posttest tertinggi	Nilai posttest terendah	Jumlah sample	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest
kontrol	95	20	100	35	27	67	74
eksperimen	95	30	100	60	28	68	84

Data di atas menunjukkan nilai pretest kelas kontrol dengan nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah 20 dengan rata-rata nilai pretest 67. Untuk kelas eksperimen nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah 30 dengan rata-rata nilai pretest 68. Data posttest dari kelas kontrol nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 35 dengan rata-rata nilai posttest 74. Kelas eksperimen nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah adalah 60 dengan rata-rata nilai posttest 84 dengan jumlah sampel kelas kontrol 27 siswa dan kelas eksperimen 28 siswa.

Dari hasil di atas diketahui bahwa ada pengaruh model pembelajaran VCT dengan media komik terhadap hasil belajar siswa kelas II. Hal tersebut dapat ditunjukkan berdasarkan perolehan nilai rata-rata kedua kelas. Nilai rata-rata post test kelompok eksperimen yaitu 84,4643 sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata post-test sebesar 73,8889. Perbedaan pada kelompok tersebut dapat terjadi dikelas eksperimen karena adanya pemberian perlakuan berupa model pembelajaran VCT berbantuan media komik. Pembelajaran yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran VCT dengan media komik menjadikan hasil belajar siswa mengalami perbaikan, dengan adanya kegiatan mencari atau menentukan nilai/norma membuat siswa akan semakin mudah memahami makna dari suatu pembelajaran. Selain itu dalam kegiatan penyajian stimulus melalui peragaan, dengan cara membacakan atau mensimulasikan suatu percakapan atau kegiatan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, akan memudahkan siswa untuk belajar melalui apa yang pernah mereka lihat ataupun alami.

Dengan metode pembelajaran VCT menggunakan media komik, Proses belajar yang terjadi pada siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri, kreatif, dan aktif serta mampu menentukan nilai-nilai yang dianggap baik dalam kehidupan. Sehingga dalam implementasinya siswa tidak hanya memahami proses pembelajaran yang telah dilaksanakan namun juga dapat menerapkan serta menanamkan nilai-nilai yang dianggap baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat diketahui bahwa model pembelajaran VCT yang dipadukan dengan media pembelajaran menghasilkan pengaruh yang signifikan. Sama halnya dalam penelitian ini, faktor lain selain model pembelajaran VCT yang menyebabkan

hasil belajar siswa menjadi lebih baik yaitu adanya penggunaan media komik. Karena media ini dapat menjadi alternatif baru yang menarik minat belajar siswa. Melalui kegiatan percakapan serta gambar-gambar yang menarik seolah-olah mereka bermain peran seperti kegiatan sehari-hari yang dilakukan. Gambar kartun, warna yang bermacam-macam, serta bahasa yang sederhana memudahkan mereka untuk menemukan makna dari pembelajaran yang dilakukan. Peran komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreatifitas siswa (Wahyuningsih, 2012).

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran VCT dengan media komik, cocok digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok belajar yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran VCT dengan kelompok belajar yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Hal tersebut dapat dibuktikan melalui perolehan rata-rata kedua kelompok. Nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen yang menggunakan metode VCT dengan media komik yaitu 84,4643 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memiliki nilai rata-rata post-test sebesar 73,8889. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran VCT dengan media komik dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Sekarjoho I Prigen.

Daftar Rujukan

- Astiti, N. K. A., Suarjana, I. M. and Arini, N. W. (2017) 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN VCT BERBANTUAN POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR PKn KELAS V', *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), pp. 1–10. ->**Buku**
- Darmadi (2017) *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. 1st edn. Yogyakarta: CV Budi Utama. ->**Buku**
- Dewi, P. K. and Budiana, N. (2018) *Media Pembelajaran Bahasa. Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. 1st edn. Malang: UB Press. ->**Media**
- Hartatik, S. (2017) 'Peningkatan Sikap Pluralitas dan Hasil Belajar PKn Melalui Penerapan Problem-Based Learning (PBL) Bagi Siswa Kelas XII IPA-5 Semester Gasal SMA Negeri 3 Surakarta Tahun 2016/2017', *Jurnal Pendidikan "Dwija Utama"*, 9. ->**Buku**
- Hermawan, I. (2019) *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Metode*. 1st edn. Edited by C. S. Rahayu. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan. ->**Buku**
- Ismail, M. I. (2010) 'KINERJA DAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBELAJARAN', *Lentera Pendidikan*, 13(1), pp. 44–63. ->**Buku**
- Kosasih, E. (2014) *STRATEGI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013*. 1st edn. Edited by Yadi Mulyadi. Bandung: Yrama Widya->**Buku**
- Krissandi, A. D. S. and Rusmawan (2013) 'KENDALA GURU SEKOLAH DASAR DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013', *Cakrawala Pendidikan*, 3(3), pp. 457–467. ->**Buku**

- Kurniati, N., Sarjana, K. and Anwar, Y. S. (2019) 'PENGENALAN PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM 2013 PADA GURU-GURU SDN 22 MATARAM', *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), pp. 235–238.->**Jurnal**
- Lanti, E. (2017) *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Edited by Z. Fachrussyah. Gorontalo: Athra Samudra.
- Mais, A. (2018) *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. 2nd edn. Edited by H. S. Abadi. Jember: CV PUSTAKA ABADI. ->**Buku**
- Mariyaningsih, N. and Hidayati, M. (2018) *Teori dan Praktik Berbagai Model dan Metode Pembelajaran Menerapkan Inovasi Pembelajaran di Kelas-Kelas Inspiratif*. 1st edn. Surakarta: CV Kekata Group.->**Buku**
- Marta, E. and Efendi, R. (2019) 'IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN VCT DI KELAS V SD NEGERI 003 RAMBAH', *Prosiding Seminar Nasional Multidisipliner Ilmu Universitas Asahan ke- 3*, pp. 23–30.->**Buku**
- Novianti, D. R. and Syaichudin, M. (2010) 'Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung', *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1).->**Jurnal**
- Novita (2019) 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN VCT (VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PKN KELAS V DI MIN 12 MEDAN', *eJorunal Medan*.->**Jurnal**
- Nugraheni, N. (2017) 'PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR', *JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA*, 7(2), pp. 111–117.->**Jurnal**
- Wahyuningsih, A. N. (2012) 'Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf Untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R', *Journal of Innovative Science Education*, 1(1). ->**Buku**
- Yasa, Arnelia Dwi. (2017) 'PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH SETELAH DIAJARKAN DENGAN PENDEKATAN KETERAMPILAN PROSES'. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(1), 69-80.->**Jurnal**
- Yuliasari, N. P. S., Agung, A. A. G. and Suwatra, I. I. W. (2013) 'PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN VCT BERBANTUAN MEDIA POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS V SD GUGUS V KECAMATAN BULELENG', *MIMBAR PGSD Undiksa*, 1(1)->**Buku**