



Development of E-Comic-Based Learning Media Using Pixton in Theme 7 Sub-theme 2 in Class V SDN 101775 Sampali T.A 2022/2023

Nurmayani^{1*}, Yunita Sari Sinaga²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Yunita Sari Sinaga yunitasinaga29@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Learning Media, E-Comic, Thematic Learning, Development Research, 4D

Received : 20 April

Revised : 22 May

Accepted: 24 June

©2023 Nurmayani, Sinaga: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRACT

The purpose of this research is to produce a learning media in the form of E-Comic using Pixton which is feasible, effective and practical. The type of research used is research and development (R&D) which has a 4D development model developed by Thiagarajan namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The instruments used to collect data were teacher interviews, material and media validation questionnaires, educational practitioner (teacher) questionnaires, and test questions for students. The results of this study show that the validation of media experts gets a percentage of 97.27% after revision with the "Very Eligible" category. Material expert validation by getting a percentage of 96.47% in the "Very Eligible" category. In terms of practicality, this Pixton-based E-Comic learning media is considered practical which is assessed by educational practitioners with a percentage of 92.72% in the "Very Practical" category. Then. The level of effectiveness of this learning media can be seen from the results of the students' pre-test and post-test scores. The pre-test score showed effectiveness only at 46.23% in the "Ineffective" category while the post-test score increased to 81.61% in the "Effective" category. Based on this, it can be concluded that E-Comic based learning media using Pixton is declared feasible, practical and effective to be applied in the learning process in schools.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *E-Comic* Menggunakan *Pixton* pada Tema 7 Subtema 2 di Kelas V SDN 101775 Sampali T.A 2022/2023

Nurmayani^{1*}, Yunita Sari Sinaga²

Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Yunita Sari Sinaga yunitasinaga29@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Media Pembelajaran, E-Comic, Pembelajaran Tematik, Penelitian Pengembangan, 4D

Received : 20 April

Revised : 22 Mei

Accepted: 24 Juni

©2023 Nurmayani, Sinaga: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa E-Comic menggunakan Pixton yang layak, efektif serta praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) yang memiliki model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Instrumen yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data yaitu wawancara guru, angket validasi materi dan media, angket praktisi pendidikan (guru), dan soal tes kepada peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan pada validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 97,27% setelah dilakukan revisi dengan kategori "Sangat Layak. Validasi ahli materi oleh mendapat persentase sebesar 96,47% dengan kategori "Sangat Layak". Dilihat dari segi kepraktisan, media pembelajaran E-Comic berbasis Pixton ini dinyatakan praktis yang dinilai oleh praktisi pendidikan yaitu dengan presentase sebesar 92,72% dengan kategori "Sangat Praktis". Kemudian. Tingkat keefektifan media pembelajaran ini dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Nilai *pre-test* menunjukkan keefektifan hanya pada 46,23% dengan kategori "Tidak Efektif" sedangkan pada hasil nilai *post-test* mengalami peningkatan menjadi 81,61% dengan kategori "Efektif". Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis E-Comic menggunakan Pixton dinyatakan layak, praktis dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mendukung terjadinya proses pembelajaran di kelas, maka seorang pendidik memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat penyampai pesan dalam pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan seorang pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran pada saat proses belajar mengajar di kelas. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik lebih paham materi yang disampaikan serta dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan aktif sewaktu belajar di kelas.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu kunci utama keberhasilan seorang guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran selama proses belajar mengajar di kelas juga dapat membantu guru dalam membuat siswa lebih memahami materi yang diajarkan seperti materi abstrak (Mailani, E dkk. 2020, h.38) Pada era teknologi saat ini, guru diharapkan dapat melakukan pengembangan media pembelajaran. Dengan pengembangan media maka akan mampu menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kecanggihan teknologi dapat memudahkan guru dan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan komputer atau handphone.

Penggunaan media pembelajaran di beberapa sekolah masih menggunakan media yang sudah tersedia di sekolah, seperti poster/gambar yang dipasang di dinding kelas, bola dunia, kerangka manusia, dll. Guru juga tidak selalu menggunakan media pembelajaran saat mengajar di kelas. Guru menilai bahwa tidak semua materi pembelajaran harus dijelaskan dengan menggunakan media pembelajaran. Guru masih sering menggunakan metode konvensional saat mengajar, dimana guru dominan dalam perkuliahan di kelas. Terkadang, guru juga membuat media pembelajaran sendiri menggunakan guntingan kertas. Masih banyak tenaga pendidik yang belum mampu memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Padahal, kelancaran proses pembelajaran tergantung pada media pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Jika media yang digunakan salah, maka dapat memungkinkan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Guru memiliki kemampuan untuk secara langsung berinteraksi dengan siswa di kelas selama pembelajaran. Guru harus mampu menyelesaikan permasalahan yang ada di kelasnya, seperti dengan pemilihan media maupun strategi pembelajaran yang menarik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Nurhasanah, 2022, h. 316).

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung yaitu: (1) proses pembelajaran masih menggunakan media seadanya seperti poster/gambar yang ditempelkan di dinding kelas, globe, kerangka manusia, dsb; (2) rendahnya pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran; (3) pembelajaran masih didominasi metode konvensional. Masalah ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran menarik yang dapat digunakan oleh guru, yaitu media e-comic. Penerapan media pembelajaran e-comic saat

melaksanakan proses belajar mengajar bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan bermakna bagi siswa. Hal ini akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan dijelaskan oleh guru. Siswa akan lebih antusias dan tidak mudah bosan karena media e-comic memiliki gambar warna-warni yang dapat menarik perhatian siswa. Semangat belajar siswa juga akan meningkat jika mereka menggunakan media pembelajaran yang mereka sukai, seperti komik.

Pada usia anak sekolah dasar, media yang paling disukai adalah media yang memiliki gambar yang berwarna-warni dan juga media yang konkret (nyata). Jika dilihat secara emosional, siswa sekolah dasar senang melihat gambar yang memiliki beragam warna yang menarik dan kontras (Simanjuntak, E. B dkk, 2021, h. 73). Maka dari itu, salah satu media yang dapat diterapkan yaitu media komik. Buku komik merupakan media dengan ilustrasi yang berwarna-warni, plot yang menarik, dan sifat-sifat karakter yang realistis yang menarik bagi segala usia. Oleh karena itu, ditarik kesimpulan bahwa komik adalah gambar-gambar lucu yang ditempatkan dalam sebuah cerita yang menimbulkan kesan tersendiri bagi pembacanya. Kehadiran media pembelajaran komik ini dapat menunjang aktivitas belajar siswa dan merangsang semangat belajarnya. Media komik memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan meningkatkan pembelajaran kognitif dan afektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas 5 SD Negeri 101775 Sampali ditemukan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan media yang sederhana. Sekolah masih menggunakan media yang sudah tersedia di sekolah, seperti poster/gambar yang ditempelkan di dinding kelas, globe, kerangka manusia, dsb. Hal ini membuat siswa mudah bosan karena proses pembelajaran yang monoton. Proses pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dan jarang adanya variasi dalam pembelajaran di kelas. Peneliti juga mewawancarai sebagian dari peserta didik di kelas 5. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa menyukai proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Bagi siswa, proses pembelajaran yang menggunakan media membuat belajar menjadi lebih menyenangkan. Siswa juga menyukai media pembelajaran berbasis gambar yang berwarna-warni.

Beberapa alasan di atas membuat peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran e-comic. E-Comic yang memiliki gambar kartun dan dialog yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dirancang untuk menghibur pembacanya. Oleh karena itu, e-comic diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru, khususnya pada tema 7 subtema 2 dan dapat menjadi media pembelajaran yang disukai oleh siswa

TINJAUAN PUSTAKA

Pengembangan media pembelajaran berbasis e-comic menggunakan Pixton melibatkan penggunaan teknologi dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. E-comic, atau komik elektronik, adalah bentuk narasi visual yang menggabungkan gambar dan teks untuk

menyampaikan informasi secara efektif. Pixton merupakan salah satu platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat e-comic dengan mudah dan menyediakan berbagai fitur dan elemen yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Teori kognitivisme dapat memberikan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran berbasis e-comic menggunakan Pixton. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran melibatkan pemrosesan informasi di dalam pikiran individu. Dalam penggunaan Pixton, pembuat materi pembelajaran dapat merancang e-comic yang menggabungkan gambar dan teks secara strategis untuk memfasilitasi pemrosesan informasi oleh siswa. Melalui visualisasi cerita dalam bentuk e-comic, siswa dapat membangun pemahaman mereka tentang konsep yang diajarkan secara lebih baik dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sendiri.

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis e-comic menggunakan Pixton, siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka dapat berinteraksi dengan e-comic, membaca dialog karakter, dan menganalisis gambar-gambar untuk memahami konsep yang disampaikan. Hal ini memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan mereka secara aktif dan mengaitkannya dengan pemahaman mereka sendiri.

METODOLOGI

Penelitian yang dilakukan peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan atau sering juga disebut dengan *Research and Development*. (R&d) Sugiyono (2017, h. 28) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan penelitian yang mengembangkan serta memvalidasi sebuah produk. Adapun model pengembangan yang diterapkan peneliti di dalam penelitian ini yaitu model 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination*. Model ini dikembangkan oleh seorang ahli yang bernama Thiagarajan pada tahun 1974.

Penelitian yang dilakukan peneliti dilaksanakan di kelas VB SD Negeri 101775 Sampali Kecamatan Percut Sei Tuan T.A. 2022/2023. Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap T.A 2022/2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket/kuesioner, dan tes. Di dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan yaitu angket. Instrumen ini terdiri dari instrumen ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan serta soal *pre-test* dan *post-test* untuk peserta didik kelas V. Instrumen pengembangan *E-Comic* menggunakan Pixton yang dirancang berupa lembar validasi menggunakan skala Likert. Ada 5 pilihan jawaban yang disediakan, yaitu 5 = sangat baik, 4 = baik, 3 = cukup baik, 2 = kurang baik dan 1 = tidak baik. Penilaian itu dilakukan untuk menilai kelayakan media *E-Comic* yang dikembangkan. Untuk menilai kepraktisan, ada 5 pilihan jawaban yang disediakan, yaitu 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = kurang setuju, 2 = tidak setuju dan 1 = sangat tidak setuju. Adapun untuk mengukur tingkat efektivitasnya, skor yang disediakan yaitu 0-20% = sangat tidak efektif, 21-40% = tidak efektif, 41-60% = kurang efektif, 61-80% = efektif, dan 81-100% sangat

efektif. Untuk mengetahui tingkat kelayakan, akan dilakukan validasi oleh ahli media dan materi. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan, maka akan dinilai oleh praktisi pendidikan (guru). Serta untuk menilai tingkat keefektifan, maka akan diberikan soal pre-test dan post-test kepada peserta didik kelas VB SDN 101775 Sampali.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan 4D, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk. Adapun produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah E-Comic (Komik Elektronik) pada materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 "Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan". Adapun tahapan dari model pengembangan 4D ini, yaitu pertama adalah tahap *define*. Adapun langkah-langkah pada tahapan *Define* (Pendefinisian) yaitu analisis awal. Analisis awal bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut serta memberikan solusinya. Adapun permasalahan yang ditemukan yaitu proses pembelajaran yang masih menggunakan media pembelajaran seadanya yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Media yang sudah disediakan oleh pihak sekolah berupa gambar-gambar yang ditempel di dinding kelas, globe, kubus/balok yang dibuat dengan karton dsb. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran saat melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan pada permasalahan yang ada, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang disukai oleh peserta didik. Adapun salah satu media yang disukai peserta didik berupa media *E-Comic* (Komik Elektronik).

Yang kedua pada tahap *define* yaitu analisis peserta didik yang dilihat dari segi usia dan kemampuan kognitif peserta didik. Hasil analisis peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata peserta didik di kelas VA SDN 101775 Sampali memiliki usia 10-11 tahun. Selain itu, peserta didik pada kelas tersebut memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda. Adapun tingkat pengetahuan peserta didik terdiri dari tingkat rendah, sedang hingga tinggi. Yang ketiga adalah analisis konsep. Kurikulum yang diterapkan pada SDN 101775 Sampali merupakan kurikulum 2013. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 "Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan" yang memuat 3 mata pelajaran yaitu IPS, Bahasa Indonesia dan IPA. Adapun materi yang ada pada tema tersebut yaitu peristiwa penting pembacaan teks proklamasi, perubahan suhu benda akibat kalor dan kosakata baku dan tidak baku. Selanjutnya adalah analisis tugas, yang memiliki tujuan untuk melakukan analisis tugas-tugas utama yang harus dikuasai peserta didik supaya bisa mencapai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini, adapun tugas yang dilakukan analisis yaitu pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 "Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan".

Serta yang terakhir yaitu merumuskan tujuan pembelajaran merupakan tahap akhir dari tahap pendefinisian. Tujuan pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi.

Tahap yang kedua dari model 4D adalah tahap *design*. Tahap *Design* (Perancangan) adalah dimana peneliti merancang media yang akan dikembangkan yaitu media E-Comic. Media E-Comic ini dikembangkan dengan menggunakan sebuah website yang bernama Pixton yang dapat diakses di Laptop/PC maupun *Handphone*. Adapun tahap yang dilakukan dalam perancangan media ini yaitu masuk pada akun *Pixton*, pembuatan naskah/skenario, *pembuatan E-Comic*, pengisian balon kata, serta penyusunan dan finishing. Tahap ketiga adalah *Develop* (pengembangan). Pada tahap ini peneliti melakukan validasi media pembelajaran *E-Comic* kepada ahli media dan materi. sebelum revisi, peneliti mendapat persentase validasi ahli media sebesar 88,18%. Persentase ini sudah berada pada kategori "Sangat Layak", akan tetapi masih memerlukan revisi sesuai saran. Setelah melakukan revisi, media yang divalidasi mendapat peningkatan menjadi sebesar 97,27% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil validasi ahli materi di atas menunjukkan bahwa persentase yang diberikan oleh ahli materi sebesar 96,47% dengan kategori "Sangat Layak", walaupun ada sedikit saran dari validator ahli materi, yaitu menambah *credit* pada gambar yang ada di dalam E-Comic. Untuk penilaian dari praktisi pendidikan (guru), media pembelajaran mendapat presentase kelayakan media pembelajaran E-Comic yang telah dikembangkan adalah 92,72% dengan kategori "Sangat Layak".

Berikut diagram hasil penilaian oleh ahli media, materi dan praktisi pendidikan:

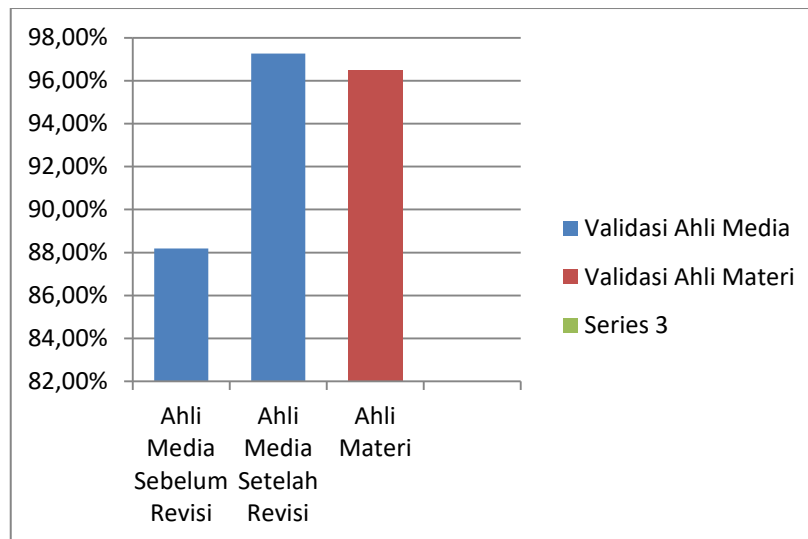


Diagram 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

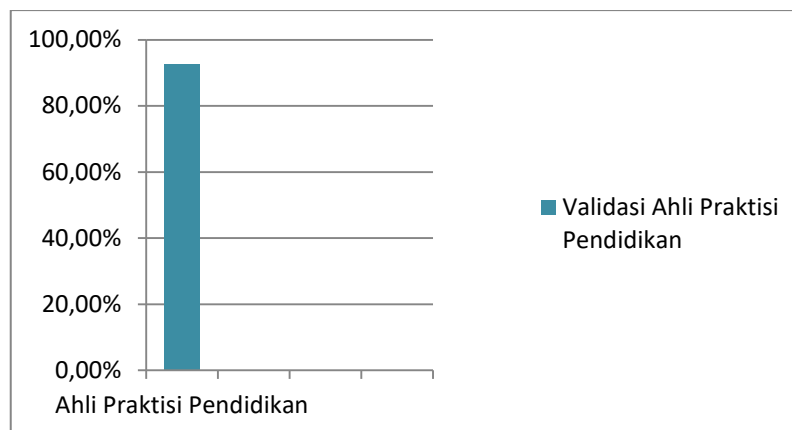


Diagram 2. Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

Untuk tingkat keefektifan, dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut yaitu:

No.	Nama Peserta Didik	Nilai <i>Pre-Test</i>	Nilai <i>Post-Test</i>
1.	Kayla Handayani	47,61	80,95
2.	Riang Hati Harefa	57,14	90,47
3.	Hadi Alfaiz	47,61	85,71
4.	Ari Pratama	42,85	80,95
5.	Budi Pratama	71,42	95,23
6.	Adrian Junior	57,14	76,19
7.	Ikhsan	23,80	80,95
8.	Sani Sitorus	52,38	85,71
9.	Kanaya Hasyifa	66,66	90,47
10.	Rizki Taulani	28,57	80,95
11.	Liya Zafira	52,38	85,71
12.	Sonia Wati Dayu	47,61	90,47
13.	Galuh Nadia Felin	52,38	90,47
14.	Wayuni	57,14	85,71
15.	Nadia	42,85	85,71
16.	Jonathan	47,61	85,71
17.	Baim Bastian	14,28	76,19
18.	Putriani Lay	47,61	85,71
19.	Prayoga Garvin	52,38	90,47
20.	Hanaya Hutabarat	66,66	90,47
Total Nilai		971,08	1713,9
Presentase Keefektivan		46,23%	81,61%

Berdasarkan data dari tabel di atas, maka dapat dilihat persentase keefektifan sebelum menerapkan media (*pre-test*) adalah sebesar 46,23% dan setelah diterapkannya media pembelajaran E-Comic didapatkan hasil persentase keefektifan penerapan media pembelajaran E-Comic adalah sebesar 81,61% dengan kategori "Efektif".

KESIMPULAN

Dilihat dari segi kepraktisan, media pembelajaran E-Comic berbasis Pixton ini dinyatakan praktis yang dinilai oleh praktisi pendidikan yaitu dengan presentase sebesar 92,72% dengan kategori "Sangat Praktis". Kemudian. Tingkat keefektivan media pembelajaran ini dilihat dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Nilai *pre-test* menunjukkan keefektivan hanya pada 46,23% dengan kategori "Tidak Efektif" sedangkan pada hasil nilai *post-test* mengalami peningkatan menjadi 81,61% dengan kategori "Efektif". Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis E-Comic menggunakan Pixton dinyatakan layak, praktis dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Husni, Bambang, dkk . Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Guru Kita*, 7(2), 376-383
- Jailani, I. 2015. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84-96.
- Mailani, E., dkk. CD Pembelajaran Interaktif Solusi Pembelajaran di Masa Pandemic. *Jurnal Handayani PGSD Unimed*, 11(2), 38-45
- Nengsi, S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Komik Pada Materi Fotosintesis Untuk SMP Kelas VIII. *Jurnal IPTEKS Terapan*, 11(1), 99-108
- Nurhasanah. 2022. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Pada Peserta Didik Kelas V.A di SD Palembang. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 12(4), 315-332
- Oktavia, F. & R.E. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education*, 3(2), 542-549
- Riduwan. 2013. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Simanjuntak, E., B dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal sekolah PGSD FIP Unimed*, 5(2), 70-76

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

_____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

_____. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta

Utami, N., I. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Sukamik (Suhu Kalor Komik) Tema 6 Panas Dan Perpindahannya Subtema 1 Kelas V SDN No. 060901 Medan T.A 2019/2020*. Medan: Universitas Negeri Medan