

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang dilakukan untuk menciptakan suasana pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kompetensi dirinya. Pendidikan wajib dimiliki oleh seluruh masyarakat di dunia khususnya Indonesia. Pendidikan adalah alat dan bentuk yang disengaja dari proses budaya dan bertujuan untuk mentransfer budaya (Karacabey et al., 2019). Dalam hal ini guru dituntut untuk mengelola proses pembelajaran dengan melibatkan peserta didik, agar proses kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan lancar.

Supaya siswa dapat aktif dalam pembelajaran tentunya peran guru sangatlah penting dalam mencapai tujuan tersebut dengan memberikan pemahaman siswa dapat bertanggungjawab akan hasil yang dicapai untuk menciptakan pembelajaran yang ideal. Hakikat pembelajaran ideal adalah hasil belajar bukan menjadi fokus utama melainkan nilai dalam proses pembelajaran. Disamping itu, penilaian juga harus dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran (Anggramayeni et al, 2018).

Dalam mencapai tujuan pembelajaran tentu proses pembelajaran harus diperhatikan. Salah satu caranya adalah menyesuaikan pembelajaran dengan kurikulum, kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang digunakan untuk mencetak generasi bangsa yang unggul (Angga et al ,2022). Nadiem menjelaskan, Kurikulum Merdeka memungkinkan guru untuk fokus dan mendalami kurikulum, dan konsep dasar nyata yang benar-benar penting. Bukan jumlah informasi, tetapi konsep dan proses pembelajaran yang benar-benar penting. Mulai Tahun Ajaran 2022/2023 satuan pendidikan dapat

memilih untuk mengimplementasikan kurikulum berdasarkan kesiapan masing-masing mulai TK-B kelas I, IV, VII, dan X (Kemendikbud, 2022).

Pelaksanaan kurikulum merdeka ini disesuaikan dengan kebutuhan dari bangsa Indonesia yang menginginkan pelajarnya berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila atau yang disebut dengan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila ini sesuai dengan perilaku yang diharapkan yaitu sesuai dengan nilai Pancasila dan berkompetensi global. Perilaku pelajar yang sesuai dengan nilai Pancasila ini dapat diperoleh dari budaya sehari-hari sebagai cerminan tindakannya (Kusumawati, 2022). Sejalan dengan kondisi yang diharapkan untuk mencapai perilaku Pelajar Pancasila tentunya mengimplementasikan budaya kedalam pembelajaran tentu tidak lagi menjadi hal yang baru lagi dalam bidang pendidikan. Kebudayaan tidak lagi asing dikalangan masyarakat terlebih dalam bidang pendidikan (Mahardi et al, 2019).

Indonesia adalah negara yang kaya akan kearifan lokal, budaya, dan tradisi yang berbeda-beda dari satu daerah ke daerah lainnya. Pembelajaran berbasis kearifan lokal memudahkan peserta didik dalam menganalisis permasalahan yang ada dalam lingkungan sekitar dan dengan adanya kearifan lokal diharapkan dapat meningkatkan keberhasilan belajar peserta didik (Sofiana et al, 2018). Pembelajaran dengan menggunakan konteks kearifan lokal memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Mereka dapat melihat, merasakan, dan terlibat dalam situasi nyata yang membuat pemahaman mereka lebih mendalam. Dalam pembelajaran di sekolah konsep-konsep matematika yang mungkin sulit dipahami dalam konteks abstrak dapat menjadi lebih mudah dimengerti ketika diterapkan dalam situasi nyata. Siswa akan lebih mampu memahami dan menginternalisasi konsep-konsep matematika ketika mereka melihat bagaimana konsep tersebut digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan budaya lokal (Angga et al., 2022).

Pendidikan matematika adalah aspek penting dalam perkembangan intelektual dan kognitif siswa, terutama pada tingkat pendidikan dasar seperti Sekolah Dasar (SD). Matematika adalah bahasa universal yang memiliki peran

krusial dalam pemecahan masalah, pengembangan pemikiran logis, dan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Matematika membantu siswa agar dapat menguasai kemampuan dalam berhitung, melakukan analisis, berpikir logis, dan mengaplikasikan mata pelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari (Aminah, 2018). Terdapat tantangan dalam pembelajaran matematika di SD, seperti rendahnya minat siswa, kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, serta ketidakmampuan mengaitkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari mereka (Hamalik, 2010).

Salah satu topik yang diajarkan dalam mata pelajaran matematika adalah volume bangun ruang yang merupakan konsep dasar dalam geometri. Geometri adalah cabang matematika yang mempelajari tentang bentuk, ukuran, dan hubungan spatial antara objek-objek dalam dunia nyata. Geometri pada tingkat SD lebih sederhana daripada konsep-konsep yang ada dalam geometri lebih tinggi, dan ini bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada dasar-dasar geometri (Kemendikbud, 2023). Dalam dunia pendidikan keberhasilan belajar dapat dianalisis melalui kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik (Magdalen et al., 2020). Hasil belajar yakni terdapat perubahan perilaku yang lebih baik pada siswa dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) yang bisa diamati dan diukur (Hamalik, 2010).

Penguasaan ranah kognitif meliputi perilaku siswa yang ditunjukkan melalui aspek intelektual, seperti pengetahuan serta keterampilan berpikir. Penguasaan ranah afektif siswa, dapat ditinjau melalui aspek moral, yang ditunjukkan melalui perasaan, nilai, motivasi, dan sikap siswa. Ranah psikomotorik dapat ditinjau melalui aspek keterampilan siswa, yang merupakan implementasi dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas. Siswa tidak cukup hanya menghafal suatu teori, definisi saja, akan tetapi peserta didik juga harus menerapkan teori yang sifatnya abstrak tersebut, ke dalam aktualisasi nyata. Hal ini menjadi sebuah tolok ukur, dipahami atau tidaknya sebuah ilmu secara komprehensif oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 Oktober 2023 di kelas V SDN 3 Dorang pada mata pelajaran Matematika terlihat bahwa kurangnya materi yang disampaikan dikaitkan dengan kondisi budaya serta kearifan lokal pada lingkungan daerahnya padahal terdapat banyak sekali budaya dan kearifan lokal di desa tersebut. Siswa kurang fokus dalam pembelajaran karena sebagian besar pembelajaran masih sering menggunakan model *Teacher Center Learning*. Hasil observasi diperoleh data bahwa pada bagian etnis/kelompok kebudayaan berada pada taraf cukup. Hasil STS (Sumatif Tengah Semester) menunjukkan bahwa 90% dari 20 peserta didik di dalam kelas tersebut memiliki nilai yang kurang dalam KKM pada pelajaran Matematika dengan rata-rata 67.

Hasil wawancara pada tanggal 30 September 2023 di kelas V SDN 3 Dorang bersama NS selaku guru kelas V SDN 3 Dorang menyebutkan bahwa banyak siswa yang masih kesusahan dalam memahami soal tentang pengaplikasian pelajaran di kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menyebabkan integrasi yang kurang efektif antara pembelajaran Matematika dan kearifan lokal. Sebanyak 90% siswa mendapatkan nilai yang kurang dalam standar KKM. NS menyebutkan bahwa antusias siswa dalam mengikuti pelajaran dengan dikaitkan kebudayaan sekitar sangat baik. Beliau mengaku masih kesusahan dalam mengaplikasikannya. Beliau juga memaparkan bahwa jika ada generasi penerus yang dapat mengimplementasikan kebudayaan sekitar dengan pembelajaran akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal karena pembelajaran tersebut dekat dengan siswa.

Hasil dokumentasi pada tanggal 30 September 2023 di kelas V SDN 3 Dorang yang dilakukan oleh peneliti memperoleh data bahwa pada hasil belajar ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif memiliki nilai yang berbeda. Pada ranah psikomotorik 20 siswa sudah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hingga kriteria Sudah Berkembang (SB). Pada ranah afektif 20 siswa sudah mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hingga kriteria Sudah Berkembang (SB). Sedangkan pada ranah kognitif 90% dari 20 siswa memiliki nilai dibawah KKM. Hasil dokumentasi dari ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif tersebut dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti menjumpai kesenjangan di SDN 3 Dorang khususnya kelas V. Peneliti menemukan kesenjangan yaitu (1) Kesenjangan hasil belajar: terdapat hasil kognitif yang sangat berbeda dalam pembelajaran matematika daripada pembelajaran lainnya. Dari segi afektif dan psikomotorik hasil yang diperoleh siswa sangat berbeda dengan hasil kognitif mereka yang rendah. (2) Kesenjangan dalam minat siswa: Siswa saat ini memiliki minat rendah terhadap matematika karena kurangnya keterkaitan dengan kehidupan mereka. (3) Kesenjangan dalam integrasi: Terdapat kesenjangan antara tujuan ideal untuk menginternalisasi pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal dan situasi saat ini di mana integrasi ini kurang mendalam dan umumnya terbatas. (4) Kesenjangan dalam sumber belajar: Diperlukan upaya lebih lanjut dalam memberikan sumber belajar untuk mengaplikasikan pendekatan pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan efektif. (5) kesenjangan dalam model pembelajaran: diperlukan penggunaan model yang beragam agar siswa juga ikut andil dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi hambatan terhadap hasil kognitif yang lebih baik.

Jika dilihat dari data observasi yang diperoleh terdapat kesenjangan antara hasil kognitif, psikomotorik, dan afektif dalam hasil pembelajarannya. Siswa cenderung mendapat hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik yang lebih bagus daripada hasil belajar ranah kognitifnya. Solusi yang dapat diberikan dalam mengatasi kesenjangan hasil belajar dan minat siswa yang ada dilakukan dengan meningkatkan hasil belajar kognitif melalui hal yang berkaitan dengan kegiatan nyata. Peningkatkan hasil kognitif melalui kegiatan psikomotorik adalah salah satu pendekatan yang efektif dalam pengembangan kemampuan kognitif siswa. Kegiatan psikomotorik menggabungkan aspek fisik dan mental, sehingga dapat membantu siswa dalam pemahaman konsep dan pemecahan masalah Pengembangan kognitif adalah pengembangan geometri yang dapat dilakukan melalui kegiatan berhitung, membilang, mengelompokkan, mengenal bentuk, membedakan sesuatu, memilih benda menurut warna, bentuk dan ukuran, luas, keliling, dan menyebutkan benda-benda yang ada dikelas yang berbentuk geometri (Arifudin, 2020).

Dalam penerapan peningkatan hasil kognitif melalui kegiatan nyata dapat melalui kearifan lokal yang ada, hal itu menjadi solusi untuk mengatasi kesenjangan pada integrasi kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar. Dalam menciptakan pembelajaran bermakna seharusnya dengan melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan pemanfaatan budaya daerah (Ardianti et al, 2019). Pembelajaran yang bermakna hanya dapat diwujudkan dengan materi yang dekat dengan peserta didik. Materi yang dekat dengan peserta didik ini dapat disesuaikan dengan kearifan lokal atau budaya daerah siswa tersebut (Rahmatih et al., 2020). Selain pemanfaatan budaya daerah atau kearifan lokal hanya sebagai penghubung materi dengan kondisi lingkungan sekitar siswa, tetapi kearifan lokal juga dapat diterapkan dalam pendidikan. Kondisi yang datang karena pengaruh globalisasi dan teknologi dapat menggeser kearifan lokal dengan budaya asing sehingga kearifan lokal harus diorientasikan kedalam pendidikan Indonesia (Oktavianti et al, 2018). Kearifan Lokal memiliki sifat bijaksana dan menjadi pandangan hidup berupa konsep, ide, dan gagasan dari budaya lokal (Oktavianti et al, 2017).

Kearifan lokal yang ada di sekitar lokasi penelitian adalah kearifan lokal gerabah. Gerabah menjadi salah satu mata pencaharian masyarakat yang ada di sekitar desa Dorang. Gerabah merupakan gubahan lempung menjadi karya dengan menggunakan pembakaran pada suhu rendah. Kearifan lokal ini mencerminkan keragaman budaya yang menjadi salah satu nilai dasar dalam semboyan negara, "Bhineka Tunggal Ika" (berbeda-beda, tetapi tetap satu). Kearifan lokal keramik merupakan nilai yang berkaitan dengan proses pembuatan keramik atau keramik yang merupakan warisan budaya nenek moyang kita (Sofiana et al, 2018). Nilai-nilai tersebut meliputi keterampilan, ketelitian, kerja keras, kreativitas, kerja sama, dan kejujuran. Semua nilai tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika yang dapat menunjang hasil belajar siswa (Magdalen, 2020).

Untuk mengimplementasikan pembelajaran menggunakan kearifan lokal tentunya perlu menggunakan bahan ajar lain agar pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan, salah satunya dengan menggunakan modul pembelajaran.

Modul Pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu pilihan bahan ajar yang digunakan. Modul Pembelajaran adalah salah satu bahan ajar yang susunannya sistematis dan ringkas untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran (Aldo, A. 2020). Mengembangkan materi dalam modul tentu dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan kebutuhan siswa tersebut seperti contohnya adalah menggunakan modul sesuai budaya yang ada dilingkungannya. Modul dengan konten ethno atau budaya nyata berupa contoh dari lingkungan sekitar siswa dapat membantu siswa memahami materi, tentunya dengan menyesuaikan modul berdasarkan karakteristik dan kebutuhan siswa (Ardianti et al, 2019).

Dalam pengaplikasian modul ajar tersebut perlu digunakan pendekatan model pembelajaran. Model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil kognitif siswa pada kelas V SDN 3 Dorang sebaiknya model yang berkaitan dengan psikomotiknya. Melihat dari data yang diperoleh bahwa kemampuan psikomotorik dan afektif siswa tersebut lebih unggul. Model yang tepat digunakan yaitu model yang memberikan pengalaman pembelajaran yang relevan dan menarik bagi siswa, melibatkan pemecahan masalah yang kompleks dan memerlukan pemikiran kritis, serta membekali siswa dengan keterampilan dan pemahaman yang dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata (Ardianti et al, 2019). Penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran yang ada. *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen, baik itu pengetahuan, disiplin ilmu maupun pengalaman lapangan (Lestari et al., 2017).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Damayanti, A.N et., al (2023) mengatakan bahwa penyebab kurangnya hasil belajar siswa karena kurangnya pembelajaran dengan menggunakan pengalaman langsung yang dilakukan oleh peserta didik. Adapun faktor yang mempengaruhi diantaranya; faktor sumber daya, lingkungan, orang tua dan guru. Selain itu juga kurangnya pemanfaatan

kearifan lokal yang ada pada lingkungan sekitar yang seharusnya dapat menunjang hasil belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan Hasibuan (2022) menjelaskan bahwa kurangnya hasil belajar siswa karena minimnya sumber buku bacaan, serta pemahaman peserta didik tentang Indahnya Keragaman di Negeriku. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nuralita et al., 2020) tentang Keefektifan Model PBL Berbasis Etnosains Terhadap Hasil Belajar. Memperoleh fakta bahwa rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan karena penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak memanfaatkan budaya dan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa sehingga siswa merasa bosan dalam belajar.

Melihat dari penelitian sebelumnya yang dilakukan dari tahun ketahun dan kondisi di lokasi penelitian memberi informasi bahwa masih banyak peserta didik yang minim pengetahuan akan kearifan lokal. Kurangnya penguatan pembelajaran dengan kearifan lokal daerah sekitar membuat peserta didik tidak memiliki kemampuan yang mumpuni dalam pengaplikasian di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan jika kemampuan kognitif mereka tergolong kedalam kategori cukup. Melihat dari paparan tersebut, maka peneliti bertujuan untuk mengambil judul “Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Gerabah Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Dorang”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, peneliti memperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.2.1. Bagaimana perbedaan hasil belajar *pretest-posttest* Siswa dalam pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal gerabah menggunakan model *project-based learning* di kelas V SDN 3 Dorang?
- 1.2.2. Bagaimana peningkatan pembelajaran pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal gerabah menggunakan model *project base learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Dorang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk.

- 1.3.1. Membandingkan seberapa besar perbedaan hasil belajar *pretest-posttest* siswa dalam internalisasi kearifan lokal menggunakan model *project-based learning* di kelas V SDN 3 Dorang
- 1.3.2. Membuktikan peningkatan pembelajaran pembelajaran matematika berbasis kearifan lokal gerabah menggunakan model *project base learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Dorang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### 1.4.1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai salah satu cara untuk mengetahui kemampuan siswa memahami kearifan lokal dalam mempelajari pembelajaran Matematika dan diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi mengenai Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Gerabah Menggunakan Model *Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 3 Dorang*. Khususnya untuk penelitian studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan diharapkan dapat menyumbangkan pemikiran dan wawasan mengenai pemahaman konsep matematis dalam menyelesaikan soal “Volume Bangun Ruang”

##### 1.4.2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian dapat meningkatkan pemahaman kearifan lokal dalam pembelajaran Matematika sehingga mendorong siswa untuk menyenangi Pendidikan Pancasila, kreatif, dan dapat berperan aktif dalam melestarikan kearifan lokal yang ada.

###### b. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan mengenai internasilasi kebudayaan dalam pembelajaran Matematika berbasis kearifan lokal dan mampu menambah informasi tentang kearifan lokal dalam pembelajaran serta meningkatkan pembelajaran siswa dalam berprestasi di sekolah.

c. Bagi Guru

Manfaat bagi guru adalah diharapkan dengan adanya penelitian ini mampu menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai pentingnya kegunaan etno dalam pembelajaran khususnya materi Matematika. Dan dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kreativitasnya, sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.

d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah peneliti mendapatkan pengalaman langsung dan hasil penelitian ini dapat menjadi sarana belajar untuk jadi seorang pendidik dalam meningkatkan motivasi siswa, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

## 1.5 Ruang Lingkup

1.5.1. Kearifan lokal gerabah

1.5.2. Matematika Bab 6 “Volume Bangun Ruang”

1.5.3. Model *Project Based Learning*

1.5.4. Hasil belajar

1.5.5. Siswa kelas V SDN 3 Dorang

## 1.6 Definisi Operasional

1.6.1. Kearifan Lokal gerabah

Kearifan lokal adalah konsep yang mengacu pada pengetahuan, nilai, kebijaksanaan, praktik, dan tradisi yang ada dalam suatu komunitas atau budaya tertentu. Kearifan lokal dapat mencakup berbagai hal, seperti pengetahuan tentang pertanian tradisional, teknik memanfaatkan sumber daya alam, sistem medis tradisional, seni dan budaya, serta nilai-nilai sosial dan etika yang dianut oleh suatu kelompok masyarakat. Kearifan lokal sering kali diwariskan dari generasi ke generasi, dan memainkan peran penting dalam membentuk identitas budaya suatu komunitas. Kearifan yang ada di sekitar lokasi penelitian adalah gerabah. Gerabah sering digunakan sebagai prabotan rumah tangga yang terbuat dari tanah liat. Kearifan lokal gerabah berkembang di daerah Mayong.

#### 1.6.2. Pembelajaran Matematika Bab 6 “Volume Bangun Ruang”

Pada Bab 6 siswa dapat mengonstruksi dan mengurai bangun ruang (kubus, balok, dan gabungannya) dan mengenali visualisasi spasial (bagian depan, atas, dan samping). Mereka dapat membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Pada Bab 6 siswa diharapkan mampu untuk memahami unsur bangun ruang, rumus bangun ruang kubus, balok, dan bangun ruang gabungan.

#### 1.6.3. Model *Project Based Learning*

*Project Based Learning* (PjBL), atau Pembelajaran Berbasis Proyek, adalah metode pendidikan yang menekankan pembelajaran aktif dan mendalam melalui proyek atau tugas yang memerlukan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks nyata. Model *Project Based Learning* memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan, seperti pemecahan masalah, kerjasama tim, berkomunikasi secara efektif, dan berpikir kritis, sambil belajar materi inti. Hal ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka bekerja pada proyek yang relevan dan bermakna.

#### 1.6.4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh peserta didik dari suatu tindak belajar pada akhir proses pembelajaran berupa suatu angka yang menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar. Hasil belajar sangat penting untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang dicapai siswa. Penilaian hasil belajar peserta didik, seorang guru hendaknya senantiasa secara terus menerus mengikuti hasil belajar yang telah dicapai siswa dari waktu ke waktu.

#### 1.6.5. Siswa Kelas V SDN 3 Dorang

Siswa yang digunakan adalah siswa kelas V yang ada di lokasi penelitian dengan jumlah 20 siswa. Penelitian dilakukan pada periode pembelajaran tahun 2023/2024. Lokasi penelitian berada di desa dorang tepatnya di SDN 3 Dorang.