

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK LARI 100 METER MELALUI MEDIA *AUDIO VISUAL* DI SMP NEGERI 3 PALEMBANG

Oleh: Yogi Metra
Universitas PGRI Palembang
Email: yogi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran tehnik lari 100 meter melalui media *audio visual* pada siswa SMP Negeri 3 Palembang. Jenis penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Palembang. Obyek penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran yang dikemas dalam sebuah CD pembelajaran interaktif dan penyajiannya menggunakan komputer. Tahap pengembangan media pembelajaran ini melalui beberapa tahap yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk (draf awal), validasi desain, revisi desain, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar, revisi produk dan pembuatan produk akhir. Penentuan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia berdasarkan uji validasi para ahli dan uji coba kepada siswa melalui angket. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP 3 Negeri Palembang. Pada taha uji coba kelompok kecil hasil observasi diperoleh nilai rerata adalah 82,50%, dengan kesimpulan bahwa siswa sudah dapat melakukan pembelajaran dengan baik. uji coba kelompok besar hasil belajar kemampuan *psikomotor* dengan nilai *N-gain* sebesar 0,44 kategori sedang. kemampuan *kognitif* dengan nilai *N-gain* sebesar 0,51 kategori sedang. Pada penilaian sikap (*afektif*) sebesar 3.79 (kategori baik). Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan dan saran yang diberikan dalam penelitian ini sudah dapat melakukan pembelajaran dengan baik.

Kata kunci: Pengembangan, Model Pembelajaran, Teknik Lari 100 Meter, Media *Audio Visual*.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktifitas otot-otot besar sehingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuro muskuler, intelektual dan sosial. (Ateng, 1992:4).

Pembelajaran adalah suatu sistem yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai

dengan minat dan kemampuannya. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang ditunjukkan untuk melakukan perubahan sikap dan pola pikir siswa kearah yang lebih baik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. (Darsono 2000:24)

Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang maksimal guru dituntut menjadi aktif kreatif dalam mengembangkan sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi berupa perangkat komputer, internet guru dapat mengembangkan metode pembelajaran disekolah agar tujuan pembelajaran menjadi lebih maksimal. Untuk itu setiap guru harus terus berkembang menjadikan sebuah pembelajaran yang menarik, efisien dan maksimal diterima oleh para siswa.

Untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang maksimal guru dituntut menjadi aktif kreatif dalam mengembangkan sebuah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi berupa perangkat komputer, internet guru dapat mengembangkan metode pembelajaran disekolah agar tujuan pembelajaran menjadi lebih maksimal. Untuk itu setiap guru harus terus berkembang menjadikan sebuah pembelajaran yang menarik, efisien dan maksimal diterima oleh para siswa.

Selama peneliti mengamati proses belajar mengajar di SMP Negeri 3 Palembang terutama pada mata pelajaran penjas dapat berjalan dengan baik selain ditunjang dengan sarana dan prasarana yang baik dari sekolah siswa sangat antusias dalam mengikutinya hal ini dibuktikan dengan selalu memakai seragam olahraga dan berbaris dilapangan rapi sebelum guru penjas tiba. Guru penjas memberikan materi Atletik yaitu lari 100 meter selama peneliti mengamati banyaknya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan, selain itu pada saat siswa melakukan lari 100 meter banyaknya Gerakan yang keliru dilakukan oleh siswa baik dari *start*, ayunan kaki maupun gerakan ayunan tangan sampai menuju *finish* dan juga keterbatasan guru penjas dalam menjelaskannya.

Untuk mendapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan seorang guru harus pintar dalam memahami karakteristik siswanya, pada masa anak – anak seperti siswa sekolah menengah pertama mereka sangatlah menyukai dengan sebuah suara dan gambar bergerak atau di sebut media *audio visual*. Dengan

memanfaatkan itu seorang guru dapat menarik antusias siswa dan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lebih dinamis dan tujuan pembelajaran dapat tercapai ditambahkan dengan alat bantu atau media *audio visual*.

Berdasarkan pada permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat menjadi sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Tehnik Lari 100 Meter Melalui Media *Audio Visual* Pada Siswa SMP Negeri 3 Palembang”.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Rancangan penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah rancangan penelitian sugiyono.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media audiovisual untuk teknik lari 100 meter pada siswa SMP Negeri 3 Palembang sesuai dengan prosedur penelitian yang terdapat pada bab III. Adapun prosedur atau proses yang di gunakan pada penelitian ini dimulai dari analisis pendahuluan, desain, evaluasi dan revisi.

Hasil penilaian kemampuan *psikomotor pretes* siswa diperoleh nilai rata-rata *pretes* adalah 58,8 dengan kategori cukup, kemudian hasil *postes* didapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 77,3 dengan kategori baik. Jika dilihat dari perbandingan rata-rata nilai siswa pada *pretes* sebesar 58,8 dan *postes* sebesar 77,3 artinya terjadi peningkatan sebesar 18,5, dan untuk mencari nilai *gain skor* dilakukan analisis dengan menggunakan rumus:

$$N_{gain} = \frac{S_{Postest} - S_{pretest}}{S_{Maximum} - S_{pretest}}$$

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan *N-gain* sebesar 0,44, jika $0,7 > 0,44 \geq 0,3$ maka termasuk dalam kategori sedang.

$$\begin{aligned} &= \frac{77,3 - 58,8}{100 - 58,8} \\ &= \frac{18,5}{41,2} \\ &= 0,44 \end{aligned}$$

Hasil Penilaian Keterampilan (*Kognitif*) Kelompok Besar

Hasil penilaian kemampuan *kognitif pretes* siswa diperoleh nilai rata-rata *pretes* adalah 59,0 dengan kategori cukup, kemudian hasil *postest* didapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 80,8 dengan kategori baik. Jika dilihat dari perbandingan rata-rata nilai siswa pada *pretes* sebesar 59,0 dan *postes* sebesar 80,8 artinya terjadi peningkatan sebesar 21,8, dan untuk mencari nilai *gain skor* dilakukan analisis dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} N_{gain} &= \frac{S_{Postest} - S_{pretest}}{S_{Maximum} - S_{pretest}} \\ &= \frac{80,8 - 59,0}{100 - 59,0} \\ &= \frac{21,0}{41,0} \\ &= 0,51 \end{aligned}$$

Berdasarkan analisis data maka didapatkan *N-gain* sebesar 0,51, jika $0,7 > 0,51 \geq 0,3$ maka termasuk dalam kategori sedang.

Hasil Penilaian Keterampilan (*Afektif*) Kelompok Besar

Selanjutnya hasil penilaian sikap (*afektif*) siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,79 dengan kategori baik. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahwa media pembelajaran teknik lari 100 meter yang dikembangkan memberikan efek potensial terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Pembahasan Tahap Analisis Pendahuluan

Tahap yang dilakukan dalam proses pengembangan model pembelajaran teknik lari 100 meter melalui media audiovisual yaitu melakukan pengamatan secara langsung dan wawancara dengan guru olahraga dan siswa untuk mengetahui hambatan, permasalahan, serta berbagai fenomena yang terjadi di lapangan yang berhubungan dengan proses pembelajaran teknik lari 100 meter melalui media audiovisual SMP Negeri 3 Palembang.

Model merupakan suatu proses dalam bentuk grafis dan atau naratif, dengan menunjukkan unsur-unsur utama serta strukturnya Miarso (2009). Kemudian Pribadi (2010) mengatakan bahwa model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Prawiradilaga (2007) model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran. Gustafson (2002) mengemukakan bahwa setidaknya ada 3 model pengembangan pembelajaran yang dapat digunakan dalam merancang sebuah produk pendidikan.

Pembahasan Tahap Desain

Pada tahap kedua Prawiradilaga (2008) merupakan tahap perancangan produk (desain) untuk membuat produk awal berupa media audiovisual menggunakan aplikasi power point. Tahapan ini disebut prototype. Ada tiga karakteristik yang di perlukan dalam pengembangan dan desain prototype ini yaitu (1) aspek petunjuk (*construct*) terdiri dari kejelasan tujuan (indikator), (2) aspek kelayakan isi materi (*content*) terdiri dari beberapa macam teknik lari 100 meter sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan sesuai dengan kurikulum sekolah, (3) aspek *language* (bahasa) terdiri dari keterbacaan, kesesuaian dengan kaidah bahasa dan pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien.

Pembahasan Tahap Evaluasi dan Revisi

Tahap ketiga pada penelitian ini adalah tahap evaluasi (evaluation). Pada tahap ini prototype yang di hasilkan selanjutnya dilakukan evaluasi dengan menggunakan Tessmer, (1998:11). Evaluasi ini di lakukan untuk mengetahui apakah prototype tersebut layak dan praktis serta untuk mengetahui komponen-komponen yang masih kurang baik dan harus di perbaiki. Pada tahap ini produk yang di buat akan di evaluasi, di ujicobakan melalui tahap uji coba kelompok kecil dan i tahap uji coba kelompok besar untuk ujicoba pada akhir penelitian.

Pembahasan Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 8 orang siswa kelas VII. Tujuan dari uji coba tahap ini adalah untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, sebelum diujicobakan pada subjek penelitian yang sesungguhnya. Pada tahap ini peneliti dibantu oleh *observer* yaitu Alpen Okpalinsyah, S.Pd, Berdasarkan hasil observasi diperoleh nilai rerata adalah 82,50%, dengan

kesimpulan bahwa siswa sudah dapat melakukan pembelajaran dengan baik. Berdasarkan tanggapan siswa pada taha uji coba kelompok kecil, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dikembangkan telah teruji kepraktisanya dan layak untuk digunakan.

Pembahasan Tahap Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan hasil penelitian yang di laksanakan di SMP Negeri 3 Palembang memberikan dampak positif terhadap hasil pembelajaran lari 100 meter dan dari hasil post test keterampilan lari 100 meter menunjukkan hasil yang baik. Efek potensial media pembelajaran diketahui pada tahap *field test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar kemampuan *psikomotor* siswa saat *posttest* sebesar 77,3 jika dibandingkan dengan hasil *pretest* sebesar 58,8 dengan nilai *N-gain* sebesar 0,44, jika $0,7 > 0,44 \geq 0,3$ termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya rata-rata hasil belajar kemampuan *kognitif* siswa saat *posttest* adalah 80,8 jika dibanding pada saat *pretest* sebesar 59,0 dengan nilai *N-gain* sebesar 0,51, jika $0,7 > 0,51 \geq 0,3$ maka termasuk dalam kategori sedang. Pada penilaian sikap (*afektif*) diperoleh nilai sebesar 3.79 (kategori baik). Hasil penilaian *afektif* menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap yang baik dan peduli terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknik lari 100 meter yang dikembangkan memberikan efek potensial terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 3 Palembang.

Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual Teknik Lari 100 Meter

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap atlet ekstrakurikuler dalam pengembangan media audiovisual untuk pembelajaran teknik lari 100 meter terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah

- a. Tampilan dari media audiovisual pada aplikasi power point ini lebih simple dan praktis karena di lengkapi dengan sistem navigasi yang sistematis sehingga siswa dapat mengulang kepada materi pembelajaran yang akan di pelajari.
- b. Media audiovisual ada aplikasi power point ini dapat di sambungkan atau di koneksikan ke hyperlink sehingga dapat di koneksikan ke media lain baik itu video, power point, dan lainnya.

- c. Aplikasi power point ini dapat di kembangkan dan di revisi kembali oleh siswa yang ingin menggunakannya.
- d. Aplikasi power point ini dapat di gunakan secara mandiri oleh siswa.

Kelemahan dan kekurangan media pembelajaran teknik lari 100 meter yang dikembangkan antara lain;

- a. Media ini sangat bergantung pada perangkat komputer.
- b. Komputer yang akan digunakan harus mendukung aplikasi *flash*, sehingga perlu instal program yang membutuhkan waktu.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang ada dalam media pembelajaran teknik lari 100 meter yang telah di kembangkan, diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi peneliti atau pengembang lain untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik lagi.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan media pembelajaran teknik lari 100 meter, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran teknik lari 100 meter yang dikembangkan peneliti dinyatakan telah valid setelah divalidasi oleh para ahli (*expert review*), sehingga media pembelajaran teknik lari 100 meter layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran teknik lari 100 meter yang dikembangkan sudah teruji kepraktisanya pada tahap uji coba kelompok kecil, dapat terlihat dari media pembelajaran variasi teknik lari 100 meter yang dihasilkan menarik bagi siswa, mudah dipahami, dan siswa lebih cepat menguasai kompetensi yang akan dicapai sesuai tujuan pembelajaran.
3. Media pembelajaran teknik lari 100 meter yang dikembangkan mempunyai efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Dikatakan mempunyai efek potensial terhadap hasil belajar siswayang diperoleh pada tahap *field test*, dilihat dari penilaian keterampilan (*psikomotor*), pengetahuan (*Kognitif*), sikap (*afektif*). Rata-rata hasil *postest* kemampuan *psikomotor* siswa adalah 77,3 jika dibandingkan dengan hasil *pretest* sebesar 58,8 didapatkan skor *N-gain* sebesar

0,44 dengan kategori sedang. Rata-rata hasil *postest* kemampuan *kognitif* siswa adalah 80,8 jika dibandingkan rata-rata *pretest* sebesar 59,0 dengan nilai *N-gain* sebesar 0,51, dengan kategori sedang. Selanjutnya pada penilaian sikap (*afektif*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 3.79 dengan kategori baik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran baik untuk mata pelajaran Penjasorkes maupun mata pelajaran yang lain. Hendaknya media yang dikembangkan nantinya agar dilengkapi dengan banyak aplikasi interaktif agar dapat mempermudah proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, dapat memanfaatkan media pembelajaran teknik lari 100 meter ini sebagai sumber dan media pembelajaran alternatif, untuk mempermudah memahami materi pelajaran yang diberikan, dalam hal ini pembelajaran teknik lari 100 meter.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat memfasilitasi para guru dan siswa untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis ICT salah satunya adalah media pembelajaran teknik lari 100 meter.
4. Bagi mahasiswa S2 Pendidikan Olahraga yang ingin mengembangkan penelitian sejenis diharapkan memilih judul berbeda guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arifin dan Febrianti. 2013. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Senam Roll Depan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* Volume 01 Nomor 01. Surabaya: PJKR Universitas Surabaya.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,
- Depdikbud. 1982. *Atletik*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. 2001. *Pembelajaran Atletik Pendekatan Permainan dan Kompetensi untuk siswa SMU/SMK*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Penilaian Afektif*. Jakarta: Depdiknas

- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. Belajar & Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gerry A. Carr. 2003. Atletik untuk Sekolah. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Giri Wiaro, 2013. Atletik: cetaka pertama Yogyakarta; Graha Ilmu
- Hamalik, Oemar. 2012. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta. Bumi Aksara.
- IAAF. 2001. Start, Sprint, Estafet, dan Lari Gawang. Jakarta: Regional Development Centre.
- Jaliusril, dkk. 2012. Pengembangan Media Audio-Visual Pembelajaran Lari Jarak Pendek Untuk Siswa Smp.Tekno-Pedagogi Vol. 2 No. 1 Jambi: Dinas Pendidikan, Universitas Jambi
- Jihad Asep dan Abdul Haris. 2012. Evaulasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Joyce dan weil (dalam (<http://mtk2012unindra.blogspot.co.id/2012/10/definisi-model-pembelajaran-menurut.html/14/12/2015/07:30:Am>))
- Maryono, Sri. 2008. Buku Pedoman Praktek Laboratorium Mata Kuliah Tes dan pengukuran Olahraga. Semarang: FIK Universita Negeri Semarang.
- Menurut Toeti Soekamto dan Winatapura didalam (<http://mtk2012unindra.blogspot.co.id/2012/10/definisi-model-pembelajaran-menurut.html/14/12/2015/07:30:Am>)
- Muharam, 2015pengaruh pembelajaran dan kemampuan gerak dasar terhadap peningkatan kemampuan sprint 100 meter. Jurnal sportif vol. 1 no 1Penjaskesrek Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Mulyadi, 2014. Peningkatan Hasil Belajar Lari 100 Meter Melalui Pendekatan Bermain.Jurnal Ilmu Keolahragaan Vol. 13 (1). Medan: Fakultas Ilmu Keolahragaan Unimed
- Nurhasan. 2000. Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani Prinsip – Prinsip dan Penerapannya. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- PASI. 1979. Pedoman Latihan Dasar Atletik-IAAF. Jakarta: PB. PASI
- Putro dan Lumintuarsa. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli. Jurnal Keolahragaan, Volume 1 – Nomor 1 48. Yogyakarta: PPs UNYUntuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
- Riduwan. 2004. Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Penelitian Pemula. Bandung: Afabeta Bandung.
- Rusman. 2015. Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman, dkk. 2014. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salim, Agus. 2007. Buku Pintar Sepakbola. Jakarta. Jembar
- Santoso dan Mudjihartono. 2016.Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Perkembangan Afektif Kognitif Dan Psikomotor Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Futsal Di SMPN 1 Lemban. Jurnal Pendidikan

Jasmani dan Olahraga Volume 1 Nomor 1. Bandung: PJKR Universitas Pendidikan Indonesia

- Sayuti dan Prihanto. 2015. Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola. Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya
- Sholikhakh, dkk. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Beracuan Konstruktivisme Dalam Kemasan Cd Interaktif Kelas Viii Materi Geometri Dan Pengukuran. Journal of Research Mathematics Education 1 (1) Semarang: Program Studi Matematika, PPS, Universitas Negeri Semarang
- Sofyan dan Tuasikal. 2013. Penerapan Teknologi Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Di SMA Negeri 1 Bondowoso. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 01 Nomor 02. Surabaya: PJKR Universitas Surabaya.
- Sudjana. 2005. Metoda Statistika. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2006. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta Bandung
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sukirno. 2014. Kesehatan Olahraga, Doping dan Kesegaran Jasmani. Palembang: Universitas Sriwijaya Press 2014.
- Saputra, Yudha M. 2001. Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas.
- Widiastuti. 2011. Tes dan Pengukuran Olahraga. Jakarta: PT Bumi Timur Jaya
- Yuherdi, dkk 2013. Korelasi Waktu Reaksi Dan Akselerasi Terhadap Prestasi Lari 100 Meter Mahasiswa Putra Semester Ii Program Studi. Volume 2 Nomor 2, Oktober 2013 | ISSN: 2303-1514. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.