

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah komponen integral dari perkembangan teknologi maju yang dirancang secara rumit untuk tetap up-to-date. Sangat penting untuk mengakui bahwa teknologi memainkan peran penting dalam dunia pendidikan, menjadikan media pembelajaran sangat diperlukan. Penting untuk dicatat bahwa media pembelajaran mencakup lebih dari sekedar alat, benda, atau bahan. Pemanfaatan media pembelajaran secara tidak langsung mendorong perkembangan sikap, tindakan, dan perilaku yang kesemuanya bersumber dari pemanfaatan media pembelajaran tersebut (Suci, 2020).

Media pembelajaran juga bisa diaplikasikan untuk mengantarkan sebuah pesan yang dimiliki pengirim untuk ke penerima, sehingga media pembelajaran ini merupakan alat penyalur informasi belajar ataupun pesan. Pentingnya media pembelajaran saat kegiatan proses pembelajaran memegang peran yang cukup penting dikarenakan media ini memberikan pengaruh besar pada suasana kelas dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran ialah instrumen penting yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk secara efektif menyampaikan makna pelajaran yang diinginkan, sehingga menguatkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang sudah ditentukan sejak awal. Hasil belajar mengacu pada penilaian yang diberikan kepada siswa setelah keterlibatan mereka dalam proses

pembelajaran yang komprehensif. Penilaian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa baik sebelum maupun sesudah partisipasi mereka dalam pengalaman belajar (Nurrita, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran dalam lingkungan pendidikan berpotensi untuk menumbuhkan motivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Tanggung jawab utama seorang pendidik ialah menumbuhkan lingkungan yang mendorong motivasi, bimbingan, dan akses siswa ke sumber daya pendidikan, sehingga memfasilitasi pencapaian hasil atau tujuan pembelajaran yang diinginkan. Terdapat hubungan positif antara penggunaan media pembelajaran yang diterapkan guru dengan menarik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga siswa mengalami peningkatan dalam hasil belajar. Media pembelajaran ialah alat pengajaran mendasar yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan media pendukung sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dengan efektif menyampaikan materi pelajaran yang akan diperoleh. Pemanfaatan media berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa selama sesi pembelajaran. Selain itu, media membantu guru dalam menyebarkan materi pembelajaran dalam kasus di mana guru mungkin kurang memahami materi pelajaran secara komprehensif.

Dari berbagai perspektif pengertian yang sudah dijabarkan tentang media pembelajaran yang sudah dituliskan, maka dapat disimpulkan media pembelajaran ialah instrumen pedagogik yang dimanfaatkan oleh pendidik

untuk memfasilitasi penyebaran materi pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran oleh guru meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sehingga menumbuhkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, siswa pun memiliki pengalaman baru terhadap penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru.

2.1.1 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat manfaat yang dimiliki oleh media pembelajaran ini yaitu memberikan arahan bagi guru untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran,

- a) guru dengan sangat mudah menjelaskan seluruh materi dengan urut;
- b) manfaat yang dimiliki media pembelajaran ini pun bisa membantu guru untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan;
- c) media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi;
- d) meningkatkan hasil belajar siswa sehingga membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa tidak cepat bosan;
- e) adanya komunikasi yang tercipta antara guru dan siswa dalam pembuatan ataupun penerapan media pembelajaran;
- f) pembuatan ataupun penerapan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan materi ataupun pelajaran yang akan diterangkan dan harus sesuai dengan kebutuhan siswa (Nurrita, 2018).

Menurut (Istiqlal, 2018) pemanfaatan media pembelajaran dalam konteks pendidikan menawarkan berbagai keuntungan, terutama dalam

memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran memainkan peran penting dalam memfasilitasi kegiatan pengajaran, sehingga meningkatkan keseluruhan organisasi dan struktur proses pembelajaran.

Fungsi Media Pembelajaran tidak hanya bermanfaat, tetapi juga berperan penting dalam mengatur dan membimbing guru agar dapat menyampaikan pesan atau materi secara efektif kepada siswa. Ini memfasilitasi penyerapan dan stimulasi pemikiran kognitif pada siswa (Indriyani, 2019).

Peran dan fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa sebuah alat atau benda yang membantu guru dalam interaksi dengan siswa pada saat pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa serta membuat suasana kelas tidak membosankan dan tetap menyenangkan dan dapat membuat daya berpikir peserta didik terstimulus.

2.1.2 Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pada saat melakukan pembelajaran merupakan keputusan krusial yang diambil oleh pendidik dalam menilai ketepatan dan kesesuaian format media yang telah diperlukan, yang selanjutnya berdampak pada keberhasilan dan efisiensi proses pembelajaran (Abidin, 2016). Guru harus mengerti sasaran yang akan mereka hadapi seperti

kelas rendah atau tinggi. Guru pun harus mengerti dan memahami kebutuhan siswa, agar pemilihan media ini dapat berjalan dengan baik dan tidak menyusahkan siswa jikalau media tersebut tidak cocok dengan siswa. Pemilihan media pembelajaran oleh guru harus disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan pengamatan empirik, khususnya terkait pemanfaatan media pendidikan untuk meningkatkan konsentrasi siswa, ada harapan optimis bahwa praktik tersebut bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya konsentrasi belajar membuat siswa menjadi lebih memahami pembelajaran, dan siswa dapat memperoleh atau meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran teka-teki silang diharapkan bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran dalam konteks pengajaran kelas 3. Media edukatif teka-teki silang ialah media pembelajaran yang berbentuk permainan. Menggunakan media pembelajaran dengan bentuk permainan sangat memberikan bantuan siswa dalam memahami dan menerima pelajaran karena media cukup menyenangkan dan tidak membosankan.

2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran

Adapun tiga macam media pembelajaran yang bisa digunakan diantaranya;

- a. Media visual dapat diartikan sebagai alat atau media bantu yang digunakan guru di dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat dilakukan dengan menggunakan lima jenis penglihatan yaitu mata,

dan media visual juga sangat penting dalam pengajaran (Sholihah dkk., 2019). Misalnya: foto, ilustrasi, peta, poster, tangkapan layar.

- b. Media Audio merupakan alat yang digunakan guru dalam proses pengajaran. Media yang hanya bisa didengar, seperti: radio, tape recorder.
- c. Media audio visual ini adalah alat bantu campuran antara media visual dan audio yang bisa dimanfaatkan ataupun digunakan guru dalam proses pembelajaran yang dapat dinikmati baik secara dilihat maupun didengar. Contoh: video, tv, film. Menurut (S. Lestari & Widda Djuhan, 2021).

Gaya belajar yang bisa digunakan dalam pembelajaran setiap harinya dan dengan menggunakan media-media pembelajaran di atas yaitu:

- 1) Gaya belajar siswa yang pertama ini ialah visual yaitu belajar dengan melalui cara melihat, mengamati, dan sejenisnya.
Contohnya: pembelajaran dengan melihat gambar, diagram, ataupun video.
- 2) Gaya belajar yang kedua yaitu audiotori adalah gaya belajar yang mengutamakan indera pendengar, seperti pada saat pembelajaran diskusi, debat ataupun pada saat metode pembelajaran ceramah.
- 3) Gaya belajar yang ketiga ialah kinestetik adalah belajar dengan melakukan kegiatan fisik dan siswa terlibat langsung dalam lingkungan, seperti pada saat melakukan observasi.

2.2 Pengertian Media Edukatif Teka-teki Silang

Media edukatif teka teki silang merupakan permainan yang tidak lekang oleh waktu. Media pembelajaran berupa teka-teki silang memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan kognitif dan perolehan pengetahuan siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran aktif meningkatkan minat dan semangat mereka untuk belajar. Kegiatan ini juga mempromosikan kreativitas dan pengembangan memori di kalangan siswa. Selain itu, media teka-teki silang menawarkan keuntungan karena serbaguna, karena bisa dimanfaatkan dalam berbagai pengaturan tanpa memerlukan modifikasi khusus. Sangat cocok untuk pengaturan grup besar dan kecil, serta individu (Lakoro dkk., 2020).

Pemanfaatan media teka-teki silang berpotensi mengubah suasana kelas yang monoton menjadi suasana yang menarik dan menyenangkan. Teka-teki silang yang dimodifikasi ialah tugas pembelajaran yang melibatkan identifikasi dan penyelesaian fragmen surat dalam kotak yang sudah ada sebelumnya yang disusun dalam bentuk persegi, digambarkan dengan garis hitam dan putih. Kegiatan ini dirancang untuk menilai kemampuan membaca anak, serta daya ingat dan presisi kognitif mereka, melalui interpretasi isyarat visual yang diberikan dalam gambar yang menyertainya (Mulfiani & Ismet, 2020)

Pemanfaatan media pembelajaran teka-teki silang berpotensi meningkatkan motivasi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran, karena menuntut siswa untuk berpikir kritis dan komprehensif. Teka-teki silang ialah

alat pendidikan yang cocok untuk tingkat kelas bawah, karena secara efektif memfasilitasi penerapan konsep instruksional yang berkaitan dengan keterampilan menulis. Dengan terlibat dalam teka-teki ini, siswa bisa meningkatkan retensi kosa kata mereka dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Ini terutama karena sifat interaktif dan menghibur dari media seperti permainan yang digunakan dalam pendekatan pembelajaran ini (Podomi, 2019).

2.2.1 Kelebihan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

Media teka-teki silang mempunyai kelebihan-kelebihan dalam penggunaannya. Berlandaskan (Podomi, 2019) kelebihan media teka teki silang di antaranya yaitu:

- a. pemanfaatan teka-teki silang ini sebagai alat pendidikan tidak hanya berfungsi untuk memberi insentif kepada siswa untuk mempertahankan upaya belajar mereka, tetapi juga memfasilitasi pemahaman materi pelajaran yang komprehensif dan bisa diakses.
- b. penggabungan teka-teki silang ini memperkenalkan elemen gamified, menumbuhkan antusiasme dan kesenangan di antara siswa selama proses pembelajaran, sehingga menghindari situasi yang membosankan.
- c. daya tarik utama memanfaatkan media teka-teki silang ini terletak pada kemampuannya untuk menumbuhkan kecenderungan siswa untuk secara aktif terlibat dengan materi, karena menghadirkan

komponen menantang yang menanamkan rasa ingin tahu dalam diri setiap siswa.

2.2.2 Kekurangan Media Teka-Teki Silang

Media teka-teki silang selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kelemahan. Menurut (Podomi, 2019) salah satu kelemahan dalam memanfaatkan media edukatif teka-teki silang ini ialah kesulitan yang melekat ketika dimanfaatkan dalam pelajaran yang melibatkan perhitungan. Selain itu, ada banyak tantangan yang terkait dengan pembuatannya, dan prosesnya sendiri memakan waktu karena diperlukan upaya yang cukup besar. Untuk memenuhi kotak jawaban yang telah ditentukan, perlu dilakukan penyesuaian soal dengan cara yang lebih kompleks.

2.3 Pengertian Dongeng

Dongeng ialah jenis narasi tradisional yang umumnya dianggap tidak benar-terjadi. Dongeng berfungsi sebagai bentuk hiburan, meskipun terdapat banyak narasi dalam genre tersebut yang menyampaikan kebenaran yang mendasarinya, memberikan pelajaran moral, atau memanfaatkan sindiran (Rukiyah, 2018). Dongeng mencakup genre narasi cerita rakyat yang dicirikan oleh sifat fiksi atau kurangnya kebenaran sejarah. Dongeng juga bisa diartikan sebagai cerita rakyat yang sangat disukai oleh siswa kelas rendah.

Dongeng bisa dicirikan sebagai narasi yang secara eksplisit bersifat fiksi, dimaksudkan untuk memikat pendengar sambil menyampaikan prinsip-prinsip moral (P. W. Lestari, 2021). Dongeng merupakan cerita turun temurun dari

leluhur yang selalu berkembang dan ceritanya tidak benar-benar terjadi. Dongeng sering memasukkan entitas non-manusia seperti binatang yang bisa berbicara, tumbuhan, dan elemen lainnya. Pada akhirnya, semua aspek lingkungan sekitar kita atau fenomena yang terlihat bisa diinterpretasikan melalui lensa cerita rakyat dan narasi mitos. Tingkat ketertarikan yang dihasilkan oleh sebuah dongeng bergantung pada kemampuan pendongeng untuk berkreasi selama proses pembuatannya (Rukiyah, 2018).

Dari berbagai perspektif terhadap pengertian dongeng yang sudah dituliskan, sehingga bisa diambil konklusi bahwa dongeng ialah sebuah cerita rakyat yang turun temurun dari leluhur dan tetap berkembang pada saat ini tetapi ceritanya tidak benar-benar terjadi.

2.3.1 Jenis-jenis Dongeng

Dongeng merupakan cerita rakyat yang turun temurun dari leluhur dan tetap akan berkembang. Menurut (Kuswara, 2018) dongeng terbagi menjadi beberapa jenis yang terdiri atas:

- a) mitos, sebuah cerita dongeng yang bercerita tentang sesuatu kekuatan ghaib contohnya; makhluk halus, jin, ataupun dewa, dewi;
- b) legenda, cerita rakyat yang menceritakan kejadian yang benar-benar terjadi;
- c) fabel, adalah salah satu cerita singkat yang berisi tentang ajaran moral dengan tokoh yang diisi oleh binatang yang menyerupai manusia contohnya binatang yang bisa berbicara;

- d) hikayat, cerita yang menceritakan tentang rekaan dalam sastra melayu yang menggambarkan kebesaran dan sebuah kepahlawanan;
- e) sage, cerita rakyat yang didasari oleh peristiwa sejarah yang sudah menyatu dengan imajinasi masyarakat setempat;
- f) parabel, cerita sejarah yang menceritakan atau menggambarkan sikap moral seseorang ataupun kegamaan dengan menggunakan perumpamaan atau perbandingan;
- g) dongeng jenaka adalah menceritakan sebuah tingkah laku yang dimiliki makhluk hidup yang bersikap bodoh, ceroboh, malas, atau cerdik dengan alur cerita yang dilukiskan secara humor atau candaan.

2.3.2 Unsur-unsur Intrinsik Dongeng

Dongeng memiliki beberapa unsur intrinsik yang menjadikannya sebagai pondasi terbentuknya dongeng. Menurut (Neina, 2019) unsur-unsur intrinsik yang ada dalam dongeng terdiri atas:

- a) tema, merupakan gagasan utama atau pokok pikiran yang tertuang dalam pembuatan cerita. Tema salah satu bagian penting di dalam sebuah cerita karena tema adalah pikiran utama yang mendasari cerita tersebut diciptakan;
- b) latar, menjelaskan tempat, suasana, waktu kejadian cerita dongeng;
- c) amanat, pesan yang terkandung di dalam dongeng yang mengandung sebuah pengetahuan, pendidikan, dan sesuatu yang bermakna;
- d) alur, jalan cerita yang terdapat pada dongeng yang dijelaskan pada awal cerita sampai akhir cerita;

- e) tokoh, adalah orang yang ada pada cerita dongeng;
- f) penokohan. siat atau watak yang dimiliki oleh tokoh pada cerita dongeng;
- g) sudut pandang, cara pandang pengarang untuk menyajikan tokoh dalam cerita dongeng.

2.3.3 Unsur Ekstrinsik Dongeng

Dongeng juga memiliki unsur ekstrinsik ialah unsur yang terdapat di luar dongeng seperti, latar belakang penciptaan, latar belakang pengarang, kondisi masyarakat. Unsur Ekstrinsik terdiri atas:

- a) nilai yang terdapat dalam cerita adalah sebuah nilai nyata atau nilai yang benar-benar ada yang berasal dari keseharian anak-anak dalam kehidupannya.
- b) Latar belakang yang bisa digunakan oleh pencipta atau pengarang dapat juga dihubungkan dengan pengalaman pengarang yang memiliki nilai positif untuk dunia anak (Neina, 2019).

2.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar bisa diartikan sebagai hasil yang telah didapat siswa setelah melalui proses belajar, dengan begitu hasil belajar merupakan sebuah ukuran dalam tingkatan perkembangan kepribadian siswa yang menjadi lebih meningkat setelah dibandingkan dengan kepribadian yang dimiliki siswa saat sebelum melakukan suatu proses belajar yang dilihat dari sisi siswa (Melinda, 2018). Hasil pembelajaran dapat dilihat setelah siswa menjalani proses belajar.

Proses belajar akan memengaruhi siswa dalam peningkatan kemampuan, memunyai pengetahuan baru, dan memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan.

Hasil belajar adalah pencapaian dalam proses pembelajaran yang dimiliki siswa yang kemudian akan menghadirkan pengalaman perubahan yang terdapat pada tingkah laku siswa dan mencakup dibidang kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam setiap siswa, hasil belajar juga merupakan patokan ketika guru mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh (Nikmah, 2019).

Menurut (Fauhah & Rosy, 2020) hasil belajar dapat diartikan sebuah pengalaman yang telah dilakukan siswa yang berguna untuk memperoleh kemampuan dalam bentuk kognitif, efektif, serta psikomotor. Hasil belajar menentukan kemampuan yang akan diperoleh siswa pada akhir pembelajaran.

Dari berbagai pendapat tentang pengertian hasil belajar yang sudah dituliskan, maka dapat di bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan pembelajaran, hasil belajar juga dapat menjadi tolak ukur sebuah pembelajaran yang berhasil.

2.5 Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian relevan sebelumnya yang sejalan dengan penyelidikan yang dilakukan oleh para peneliti. Hasil penelitian tersebut digunakan untuk meningkatkan penelitian yang dilaksanakan:

- a) Riset yang sudah dilaksanakan sebelumnya oleh (Lakoro dkk., 2020) yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Teka-Teki Silang terhadap Hasil

Belajar Siswa pada Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 1 Marisa”. Temuan yang diperoleh dari riset ini mengungkapkan bahwa pemanfaatan materi pembelajaran berupa teka-teki silang berbasis permainan berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Riset ini mempunyai kesamaan dengan riset yang akan datang dalam hal penggunaan media pembelajaran teka-teki silang sebagai sarana untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran. Perbedaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya menggunakan sasaran peserta didik tingkat tinggi, sedangkan penelitian ini menggunakan sasaran peserta didik tingkat rendah.

- b) Riset milik (Yulianti & Andriyanto, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang IPA Terpadu untuk Siswa Kelas VII SMPN 56 Merangin: (Development of Integrated Science Crossword Learning Media for Class VII Students of SMPN 56 Merangin)”. Kesamaan antara riset ini dan riset yang akan dilakukan terletak pada pemanfaatan alat pendidikan, khususnya teka-teki silang. Perbedaan antara riset sebelumnya dan penyelidikan yang akan datang terletak pada penggunaan metodologi riset. Riset sebelumnya memanfaatkan pendekatan pengembangan, sedangkan riset saat ini memanfaatkan metode kuantitatif.

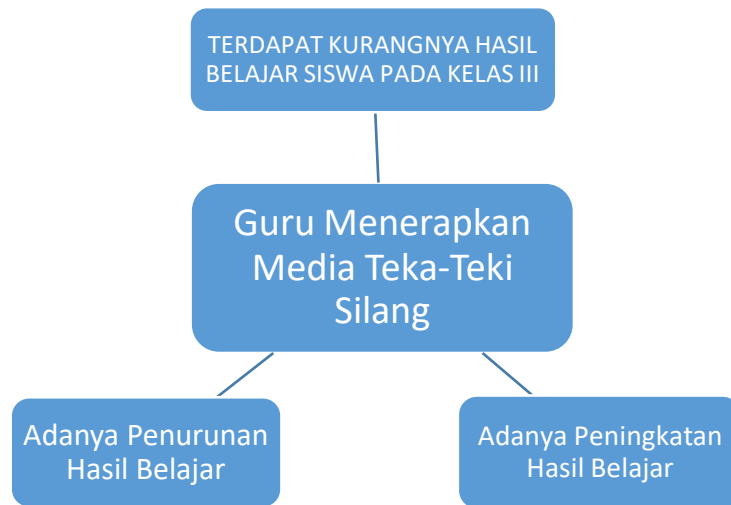
2.6 Kerangka Berpikir

Keberhasilan atau ketidakberhasilan pelajaran bahasa Indonesia dan pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara intrinsik terkait dengan peran guru dalam mengusahakan adanya peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran. Memanfaatkan media

pembelajaran yang meningkatkan upaya belajar mengajar bisa secara efektif mengurangi ketidaktertarikan siswa dan meningkatkan pemahaman materi pelajaran. Temuan dari pengalaman PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) yang dilakukan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya menunjukkan bahwa guru kelas hanya mengandalkan materi pembelajaran berbasis buku. Dalam lingkungan pendidikan, pemanfaatan bahan ajar di luar buku teks dan kuliah sangat penting untuk meningkatkan upaya belajar mengajar. Media pembelajaran yang tepat ini memainkan peran penting dalam memfasilitasi proses pendidikan.

Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk memperbaiki poses belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran edukatif teka-teki silang. Media pembelajaran edukatif teka-teki silang adalah media pembelajaran dalam bentuk permainan yang digunakan untuk melatih daya pikir dan konsentrasi siswa. Menggunakan media permainan ini dapat menarik minat siswa dan menjadikan siswa lebih aktif. Siswa kelas rendah sangat menyukai pembelajaran yang berbentuk permainan, hal ini menjadi cara terbaik untuk menjadi pusat perhatian supaya siswa bisa dengan mudah menerima materi pelajaran.

Berdasarkan penelitian yang relevan dan kerangka pikir yang sudah dituliskan, maka penulis ingin melakukan penelitian apakah penerapan media edukatif teka-teki silang ini pada materi membaca dongeng dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

Bagan 2. 1 Kerangka Pikir

2.7 Hipotesis

Hipotesis adalah sebuah pernyataan yang sifatnya dugaan sementara, atau uraian yang bersifat sementara atau bisa juga diartikan sebagai dugaan yang sifatnya valid tentang suatu populasi atau komunitas (Heryana, 2018). Maka dari itu, bisa diambil konklusi bahwa hipotesis adalah jawaban ataupun dugaan yang bersifat sementara dan akan membuktikan tentang dua hubungan variabel.

Berlandaskan pemahaman tersebut, bisa diambil konklusi bahwa pemanfaatan hipotesis dalam riset memiliki signifikansi yang signifikan, karena berfungsi sebagai tanggapan sementara terhadap hasil yang diharapkan dari penyelidikan yang akan datang. Dengan merumuskan dugaan sementara, biasanya disebut sebagai hipotesis, lintasan percobaan yang dimaksud akan dijelaskan.

Hipotesis yang dimanfaatkan oleh penulis yaitu:

Ho : Tidak adanya pengaruh Media Edukatif Teka-Teki Silang Materi Membaca Dongeng Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Dukuh Kupang V Suarabaya

Ha : Terdapat pengaruh Media Edukatif Teka-Teki Silang Materi Membaca Dongeng Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Dukuh Kupang V Surabaya