



PERMAINAN TRADISIONAL HADANG DAPAT MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD

Rina Adeni Sau ^a, Lukas D. Bili ^b, Martina Dewi Iengo ^c,

^{a,b,c} Universitas Persatuan Guru 1945 NTT

rhynasheobill@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 1 September 2022

Direvisi: 5 September 2022

Disetujui: 20 September 2022

Keywords:

Permainan Hadang, Motivasi Belajar

Abstrak

Pendidikan jasmani dan olahraga yang diajarkan dilembaga pendidikan bertujuan untuk menciptakan manusia yang sehat jasmani dan rohani. Penelitian ini difokuskan pada guru penjas dalam mengembangkan permainan tradisional hadang dan bertujuan untuk memecahkan rumusan masalah yang diangkat yaitu: apakah siswa berkembang dalam mengikuti permainan tradisional hadang. Bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya guru penjas dalam meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di SD GMIT Besnake. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini dilakukan selama 1 bulan dan pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: Kemampuan kerja guru penjas dalam memberi arahan baik dalam proses belajar guru sangat menentukan keberhasilan peserta didik, terutama kaitannya dalam proses permainan tradisional, Ada program latihan yang dibuat oleh guru penjas SD GMIT Besnake dan Ada hambatan dan permasalahan dalam upaya permainan tradisional hadang yang belum diprogramkan dalam kurikulum pembelajaran disekolah dan tingkat kepedulian orang tua masyarakat dan pendidik masih rendah.

Alamat korespondensi:

Jl. Perintis Kemerdekaan III, No 40, Kota Baru, Kupang

E-mail: Jss45@gmail.com

p-ISSN: 2656-2359

e-ISSN: xxxx-xxxx

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sesuatu yang penting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara berstruktur dan logis bertujuan membina dan membangun seseorang menjadi seorang yang lebih dewasa agar dapat mengambil keputusan dengan bijaksana dan berimbang pada kebutuhan akan pendidikan dalam kehidupan dimasyarakat (Taufik, 2019). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani agar bisa memberikan dampak yang baik untuk kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan manusia Indonesia.

Menurut Mudzair (2020), bila dilihat dari tujuan penjas, maka penjas merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan gerak, sehingga sebagai guru penjaskesita diharapkan bisa meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dasar dalam setiap cabang olahraga yang terkandung didalam Rencana Program Pembelajaran (RPP). Tetapi kenyataannya dilapangan seringkali siswa malas untuk belajar keterampilan gerak, mereka lebih senang dengan olahraga yang bersifat permainan atau pertandingan dan yang lebih parahnya lagi kebanyakan guru penjaskesmengabaikan permintaan siswa/siswi tersebut yang mungkin akan berimbang kepada tidak biasanya siswa/siswi menguasai gerak dasar. Penjaskes lebih lanjut Ginanjar (2018), menjelaskan juga bahwa “Didalam proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa sering kali merasa bosan dengan pembelajaran yang itu-itu saja. Siswa/siswi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang berbentuk permainan atau game“. Kejenuhan siswa/siswi dalam olahraga bisa terjadi karena adanya kejenuhan yang terjadi maka perlu ada beberapa terobosan untuk mengangakat motivasi siswa/siswi, maka untuk mengatasi permainan tradisional dianggap bisa mengatasi masalah tersebut.

Permainan tradisional merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Permainan tradisional bersifat modern. Permainan sendiri berasal dari kata “main“ yang berarti melakukan suatu kegiatan untuk menyenangkan hati baik itu menguatkan alat sebagai medianya maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak dan tidak menutup kemungkinan remaja dan dewasa. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan juga kelompok Pengaruh Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar (Mudian, 2020).

Pembelajaran penjaskes disekolah terkadang biasanya hanya langsung mengajarkan materi tanpa diberikan rangsangan oleh guru sebagai bentuk untuk meningkatkan motivasi belajar. Sehingga siswa masih belum menemukan kesenangan didalam pembelajaran tersebut, terlebih lagi jika materi tersebut sulit dan tidak disukai siswa. Permainan tradisional merupakan permainan beragam mulai dari jenis, manfaat dan tujuan, namun kesemuannya mengandung unsur bermain yang menyenangkan menjadi alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa/siswi pada pendidikan jasmani.

Berkaitan dengan masalah diatas maka untuk mengetahui kejenuhan siswa membutuhkan kreatifitas guru, dalam memodifikasi berbagai pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak disekolah dasar. Permainan anak merupakan dunia yang penuh dengan warna dan menyenangkan pelaku permainan terasa terhibur saat melakukannya.

Bagi seorang guru, motivasi bertujuan untuk menggerakkan atau memacu siswa/siswi untuk timbul keinginan dan kemauan untuk meningkatkan prestasi belajar, sehingga tercapai tujuan pendidikan siswa/siswi dengan apa yang diharapkan dan diterapkan dikurikulum sekolah. Seorang guru penjaskes harus kreatif dalam mengajar ketrampilan gerak dan permainan dengan metode

pembelajaran yang bervariasi agar pembelajaran dapat berlangsung baik dan memudahkan anak dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Permainan yang menyenangkan, menarik dan mengembirakan semua anak. Sehingga semua anak dapat bergerak, bersosialisasi dengan teman. Permainan kecil yang dilakukan oleh sekelompok anak kecil, peraturan dan peralatan harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan anak didik. Mengajarkan permainan tradisional merupakan suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan anak merupakan pengembangan domain kognitif, efektif dan psikomotor serta sosial emosional (Gustiawati, 2017).

Di NTT banyak sekali permainan tradisional yaitu Egrang, Lompat Tali, Hadang, Dagongan, Petak Umpet, Congklak, Ular Naga, Gasing, Terompa, Benteng, Bola Bekel, dan lainnya.

Berbagai permainan tradisional, perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran penjas kes di sekolah dasar agar siswa/siswi memperoleh manfaatnya. Selain itu juga mempertahankan kelangsungan permainan tradisional. Tujuan permainan tradisional untuk mengembangkan fantasi kemampuan berpikir, rasa seni serta aspek kebugaran fisik dan motorik pada siswa/siswi sekolah dasar kelas V (lima). Permainan kecil merupakan permainan yang menggunakan alat, tanpa alat jika dilaksanakan dengan baik dapat belajar, berlatih secara efisien dan efektif.

Dalam permainan tradisional tersebut membutuhkan kemampuan lokomotor, *non* lokomotor dan manipulasi. Pembelajaran permainan kecil dapat dilakukan secara berkesinambungan akan bermanfaat untuk membentuk berbagai keterampilan, pengetahuan dan sikap secara khusus sesuai tujuan penjas kes antara lain memperbanyak keterampilan mengelola diri dalam upaya pengembangan dan pemikiran kebugaran fisik serta pola pikir sehat melalui berbagai aktifitas jasmani. Permainan tradisional dapat dilakukan dengan baik dan berkesinambungan dalam pembelajaran penjas kes sehingga siswa/siswi sekolah dasar kelas V tidak jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berkaitan dengan masalah di atas maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Permainan Tradisional Hadang Dapat Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD GMT Besnake Kecamatan Mollo Utara Kabupaten Timor Tengah Selatan”**.

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah Permainan tradisional hadang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran penjas kes Kelas V SD GMT Besnake Kecamatan Mollo Utara Kabupaten TTS?

Tujuan dari penelitian adalah: untuk mengetahui permainan tradisional hadang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran penjas kes Kelas V SD GMT Besnake Kecamatan Mollo Utara Kabupaten TTS.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Arifin, Z. 2020). dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif, kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (Sidiq, 2019)

Tempat dan Waktu Penelitian

Sekolah yang digunakan sebagai tempat untuk melakukan penelitian ini adalah: “SD GMT Besnake Kecamatan Mollo Utara Kabupaten TTS”. Waktu yang dibutuhkan oleh penelitian dalam pengumpulan data dan sampel ditempat penelitian adalah 1 (satu) bulan.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Arikunto (2010), Teknik pengambilan data dilaksanakan dengan metode kualitatif yang dimaksudkan dengan data adalah segala informasi baik lisan maupun tertulis, bahkan bisa berupa gambar atau foto yang berkontribusi untuk menjawab masalah penelitian sebagaimana dinyatakan didalam rumusan masalah atau fokus penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data merupakan bagian yang sangat penting karna data dapat memberikan arti yang berguna dalam memecahkan penelitian. Teknik menganalisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan Kualitatif Naturalistic.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan Data Penelitian Dan Pembahasan

Permainan tradisional hadang

SD Gmit Besnake melaksanakan permainan tradisional hadang diluar jam pelajaran normal belajar yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar dan mengembangkan bakat dan minat siswa siswi, yaitu permainan tradisional hadang. Semua permainan tradisional yang ada di SD Gmit Besnake dilakukan diluar jam pembelajaran.

Dari berbagai permainan tradisional seperti permainan lompat tali, kayu doi, tetapi permainan hadang siswa/siswi lebih banyak berminat pada permainan hadang yang ada di SD Gmit Besnake, peneliti melakukan penelitian yang berfokus pada permainan tradisional hadang, karena berdasarkan data yang diperoleh dari guru olahraga, bahwa siswa sangat jenuh ketika mengikuti pelajaran didalam ruang kelas sehingga guru olahraga melakukan permainan tradisional hadang bagi siswa.

Kinerja Guru Penjas dalam Permainan Tradisional Hadang

Sehubungan dengan kinerja guru penjas sebagai seorang pendidik atau tenaga pendidik mempunyai dua kapasitas yang berbeda dalam menjalankan tugas pelajaran khususnya permainan tradisional hadang, dan tugas tambahan permainan tradisional hadang dalam jam mengajar maka pendidik mempunyai kapasitas sebagai seorang guru penjas sedangkan diluar jam pelajaran atau permainan tradisional maka pendidik sebagai seorang pelatih.

Menurut Rubianto Hadi (2011), pelatih adalah seorang figure yang sangat identik dengan orang yang memberi inspirasi, motivasi atau semangat dan sebagai orang yang mengevaluasi suatu kegiatan (*evaluator*) berdasarkan pemahaman para ahli tersebut menjadi dasar atau acuan bagi seorang pelatih bahwa kriteria dasar yang melekat dan dimiliki oleh seorang pelatih untuk dapat melaksanakan tugas melatih dengan baik yaitu sebagai inspirator, motivator, dan fasilitator.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pendidikan sebagian besar ditentukan oleh kinerja guru, dalam dunia pendidikan adalah prioritas, guru memikul tugas dan tanggung jawab yang tidak ringan. Seorang guru diharapkan memiliki ilmu yang cukup sesuai bidangnya, pandai mengasuh dan menjadi pengajar yang baik bagi siswanya untuk tumbuh dan berkembang menjadi dewasa. Berikut adalah paparan data wawancara peneliti dengan guru penjas SD Gmit Besnake pada tanggal 30 april 2022 berkaitan dengan kemampuan guru penjas sekaligus pelatih yang menyatakan bahwa: “ Adanya peningkatan dalam mutu pendidikan tidak terlepas dari peran guru sebagai unsur utama dari keseluruhan proses kegiatan yang diprogramkan. Tugassaya adalah membimbing, merancang, melaksanakan sampai mengevaluasi kegiatan dan guru juga harus menjadi teladan yang baik bagi siswa yang bermain permainan tradisional hadang, dengan demikian ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh guru dapat diaplikasikan kepada siswa dan menunjukkan bahwa guru mampu menghasilkan kineja yang baik demi tercapainya permainan tradisional hadang.

Berdasarkan hasil data wawancara dengan guru penjas tersebut diketahui bahwa dalam memberikan pelajaran, keberhasilan pendidik sebagian besar ditentukan oleh kinerja guru dalam dunia pendidikan merupakan tugas dan tanggung jawab yang tidak ringan karena harus mencerdaskan anak- anak didik. Untuk kepentingan sekolah, memiliki guru yang profesional merupakan kunci keberhasilan proses pembelajaran yang terdidik dan terlatih dengan baik. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan inti, guru penjas tidak bisa berperan sendiri, tetapi memerlukan kerja sama dari semua pihak sekolah. Maka, penelitian berkesempatan melakukan wawancara dengan kepala sekolah mengenai peran guru penjas dalam memotivasi siswa untuk permainan tradisional hadang. Dan peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah mengatakan: “kemampuan guru penjas merupakan keberhasilan seorang guru bisa dilihat dari kriteria - kriteria yang ada, jika tercapai berarti pekerjaan guru telah dianggap memiliki kualitas yang baik. sebagaimana yang telah disebutkan bahwa kinerja guru adalah hasil kerja yang terlihat dari serangkaian kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru profesional. Untuk mendukung semua kegiatan ini, pihak sekolah telah membuat aturan- aturan yang harus ditaati yang dijalankan oleh semua guru yang ada di SD Gmit Besnake”. Untuk mengetahui kinerja guru penjas dilapangan, maka peneliti melakukan wawancara dengan salah satu siswa peserta permainan tradisional hadang. Siswa tersebut mengatakan bahwa; “didalam kegiatan belajar mengajar, kami menilai beliau memiliki kemampuan yang luar biasa sebagai seorang guru yang professional serta pengalaman dalam memberikan penjelasan materi yang mudah dipahami baik didalam ruangan maupun luar ruangan. Beliau juga mengatakan bahwa seorang guru juga harus menjadi teman yang baik bagi para siswanya sehingga mereka merasa senang dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar”.

Data Wawancara Pada Permainan Tradisional Hadang

Proses permainan akan berjalan dengan baik dan lancar, semuanya tergantung pada guru penjas yang bertindak sebagai seorang guru dalam hal ini pelatih permainan tradisional hadang SD Gmit Besnake. Beliau mengatakan bahwa; “sebagai seorang pengajar atau pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Kinerja guru merupakan faktor utama dalam pencapaian tujuan pembelajaran”. Sebagai guru penjas dan sekaligus pelatih permainan tradisional hadang, dalam merencanakan program ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa serta meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan permainan tradisional hadang.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang siswa yang bermain hadang dapat direncanakan dan dilaksanakan oleh guru penjas yang berperan sebagai pelatih. Berikut hasil wawancara peneliti dengan siswa peserta hadang.

“program yang dilaksanakan oleh guru penjas sangat baik dan kami menyukainya, ketika kami bermain, beliau memberikan kami latihan dan teknik dasar dalam permainan tradisional hadang.

Berdasarkan paparan data wawancara dengan peserta serta pemain hadang tersebut, diketahui bahwa dalam membuat suatu program latihan, pelatih sudah mempunyai perencanaan yang baik untuk kedepannya. Hal ini bisa membuat pelatih lebih mudah melaksanakan perannya untuk melatih dan mengarahkan peserta pemain hadang menjadi lebih semangat dan baik lagi.

Hasil Temuan Tentang Permainan Tradisional Hadang

Dalam pengamatan ini bahwa permainan tradisional hadang yang dilakukan oleh siswa siswi kelas V SD GMT Besnake adalah pada saat siswa siswi mulai jenuh dalam pelajaran di kelas maka guru akan mengajak siswa siswi untuk melakukan permainan hadang. Proses permainan dipimpin oleh guru penja, sebelum memulai permainan hadang maka diawali dengan pemanasan statis serta dinamis. Hasil temuan di lapangan ini dilakukan dengan wawancara sebagai berikut: ketika peneliti menjumpai guru penjas untuk mengambil data di lapangan beliau mengatakan bahwa: “dalam melaksanakan permainan tradisional hadang guru harus berdiri di depan semua siswa untuk memberikan pengarahan sebelum melakukan permainan hadang. Saya juga berperan penting dalam membentuk karakter atlet yang dibina, seperti memberi motivasi, mengembangkan kemampuan, siswa serta disiplin waktu atlet yang dibina dapat memiliki karakter yang baik untuk kehidupan mereka kedepannya”.

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta pemain hadang di lapangan dan juga ada beberapa pertanyaan untuk melengkapi hasil penelitian. Berikut hasil wawancara dengan peserta di lapangan.

1. Apakah permainan tradisional hadang dapat memotivasi anda?

“saya dan teman-teman lain sangat termotivasi dan senang karena permainan ini bisa membuat semangat belajar dan menghilangkan kejenuhan belajar, sehingga kedepan jangan ada kejenuhan didalam pembelajaran dan kami juga mendapatkan banyak teman dan sebagai olahraga untuk menyehatkan jiwa dan raga kami”.

2. Apakah yang anda ketahui tentang permainan tradisional hadang?

“permainan tradisional hadang merupakan salah satu olahraga tradisional yang dimainkan secara beregu sebanyak 8 orang dan terdiri dari 5 orang pemain inti serta 3 orang cadangan, olahraga ini juga membutuhkan kecepatan, dan kerja sama tim”.

Pola permainan membentuk karakter, memotivasi dan semangat siswa di SD GMT Besnake dijalankan dalam sistem waktu luang, permainan-permainan tersebut dilakukan dan mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mendorong dan membina siswa dalam semangat belajar dan memiliki bakat dalam setiap pembelajaran sehari-hari.
2. Pola pembinaan tersebut mempunyai tujuan agar kedepan siswa mempunyai pribadi-pribadi yang militan sehingga melestarikan dan mengembangkan prestasi belajar permainan tradisional dimana saja.

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti dapat temukan dilapangan adalah siswa/ siswi senang mengikuti permainan tradisional hadang dan meningkatkan motivasi belajar siswa/ siswi SD GMT Besnake dengan semakin meningkatnya kesegaran jasmani siswa/ siswi maka siswa juga tidak akan mudah merasa lelah yang berlebihan ketika mengikuti pembelajaran dikelas. Untuk itu diharapkan agar siswa/siswi mampu mengikuti permainan tradisional hadang untuk menjaga kesegaran jasmani.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional hadang merupakan suatu kegiatan tambahan bagi anak-anak pada SD GMT Besnake kelas V Kecamatan Mollo Utara Kabupaten Timor Tengah karena ketika anak-anak melakukan permainan tradisional hadang, anak-anak merasa senang sehingga mereka semangat dan siap untuk mengikuti proses pembelajaran selanjutnya.

Saran

1. Hendaknya SD Gmit Besnake mengembangkan dan menerapkan permainan olahraga tradisional hadang.
2. Lembaga pendidikan formal maupun non formal harus mampu melestarikan permainan tradisional hadang dan permainan tradisional lainnya agar diminati oleh generasi yang akan datang.
3. Permainan tradisional sangat cocok bagi media pembelajaran pendidikan SD karena permainan tradisional mengandung manfaat bagi anak-anak dalam menjalin hubungan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Metode peneltian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Z. (2020). Metodologi penelitian pendidikan. *Jurnal Al-Hikmah*, 1(1).
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1-228.
- Gustiawati, R. (2017). Penerapan Materi Model Pembelajaran Permainan Kecil Di Dalam Pemanasan Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas Vi Sdn Mekarsari 05 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi. *Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 8(1), 50-58.
- Ginanjar, A. (2018). The tactical games modelsand motivation learningof physical fitness the vocational school students. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2(2), 409-419.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Dicky Oktora Mudzakir*, 10(1), 44-49.

- Mudian, D., & Risyanto, A. (2020). Pengaruh Latihan Satu Sentuhan Diam Dan Bergerak Terhadap Peningkatan Passing Futsal. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES)*, 2(02), 68-76.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan tradisional anak: salah satu khasanah budaya yang perlu dilestarikan. *Jantra*, 1(1), 40-46.
- Sofiyana, R. F. (2017). *Laporan Akhir Pelaksanaan Magang di PT Angkasa Pura I (Persero) Bandar Udara Adisutjipto Yogyakarta* (Doctoral dissertation, STIE YKPN).
- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jp. Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(1), 43-54.
- Wardiani, R. (2015). Permainan Dakon dan Egrang Bathok Sebagai Alternatif Teknik Pembelajaran Anak berkebutuhan Khusus di SD Immersion Ponorogo, Jawa Timur.
- Yusriani, L., Junaidin, J., & Asrul, A. (2020). Upaya Guru dalam Menanggulangi Kesulitan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran (JPP)*, 1(3), 106-119.