Jurnal Natural Science Educational Research 9 (2) 2026
e-ISSN: 2654-4210

Hajratanto Wijanarko[1], Aditya Rakhmawan[2], Fatimatul Munawaroh[3], Sunu Wahyudhi[4]

[1]Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, 69162, Indonesia
hajratanto125@gmail.com
[2]Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, 69162, Indonesia
aditya.rakhmawan@trunojoyo.ac.id
[3]Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, 69162, Indonesia
fatimatul.m2003@gmail.com
[3]Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Trunodjoyo Madura, 69162, Indonesia
sunu.wahyudhi@trunojoyo.ac.id

Diterbitkan tanggal: 31 Juli 2026

Abstrak

Rendahnya literasi sains di SMP disebabkan karena media pembelajaran IPA yang kurang variatif membuat siswa jenuh serta kurang begitu penasaran. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan literasi sains siswa melalui penerapan pembelajaran berbantuan media komik sains. Penelitian bertempat di SMPN 2 Bangkalan yang dilakukan mulai dari bulan Januari sampai Mei tahun ajaran 2025/2026. Metode sampling yang digunakan adalah purposive sampling dengan jumlah sampel 30 siswa sebagai kelas penerapan. Jenis penelitian merupakan penelitian eksperimen. Media kemudian berlanjut pada tahap penerapan di kelas VIII-i dengan memperoleh skor respons uji penerapan sebesar 85,6% yang memberikan nilai yang positif pada media yang diberikan. Siswa memperoleh skor rata-rata nilai pretest dan postest sebesar 41,6% dan 71,5% yang berarti bahwa terdapat peningkatan N-Gain sebesar 0,51 dengan kategori peningkatan sedang.

Kata Kunci: Eksperimen, komik sains, literasi sains, N-gain, purposive samping

Abstract

The low level of scientific literacy in junior high schools is caused by the lack of varied science learning media, which makes students bored and less curious. The study aims to improve students' scientific literacy through the implementation of comic-assisted learning. The study took place at SMPN 2 Bangkalan from January to May of the 2025/2026 academic year. The sampling method used was purposive sampling with a sample size of 30 students as the implementation class. This type of research is experimental research. The media then continued to the implementation stage in class VIII-i by obtaining an implementation test response score of 85.6%, which gave a positive value to the media provided. Students obtained an average pretest and posttest score of 41.6% and 71.5%, respectively, which means that there was an increase in N-Gain of 0.51 with a moderate improvement category.

Keywords: Eksperiment, N-gain, purposive sampling, science literacy, science comics

Pendahuluan

Sains bukan sekedar tumpukan teori, melainkan jejak penemuan para ahli dalam memahami rahasia alam melalui metode yang teruji. Sebagai disiplin ilmu, IPA membedah kaitan antar peristiwa keseharian dengan hukum-hukum fundamental alam semesta. Oleh karena itu, pendidikan IPA disekolah menengah wajib menyajikan konsep secara menyeluruh agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memiliki kesadaran kritis untuk menerapkan ilmu tersebut dalam realitas hidup mereka (Evitasari & Aulia, 2022). Pembelajaran IPA harus menekankan pada segi holistik yang berdampak positif pada lingkungan, oleh karena itu supaya dapat mewujudkan pembelajaran IPA yang holistik, siswa harus melek sains di setiap jenjang pendidikan. Melek sains atau dengan kata lain literasi sains dibutuhkan mulai dari sekolah dasar hingga jenjang sekolah menengah (Kristyowati & Purwanto, 2019).

Data dari PISA yang dirilis oleh OECD menunjukkan potret yang cukup menantang bagi dunia pendidikan kita. Dari 79 negara yang berpartisipasi dalam survei tahun 2018 tersebut, performa

pelajar Indonesia secara umum berada di posisi ke-74. Kondisi yang hampir serupa juga terlihat pada aspek literasi sains, di mana Indonesia tertahan di peringkat ke-73, sebuah angka yang mengisyaratkan perlunya evaluasi mendalam pada kualitas pemahaman ilmiah siswa (Afina *et al*., 2021).

Fakta PISA ini menggambarkan, bahwa kemampuan literasi sains di Indonesia masih rendah. Rendahnya literasi sains di Indonesia disebabkan oleh model pembelajaran IPA yang masih menggunakan metode ceramah dan kurang bermakna bagi siswa, hal ini sejalan dengan pernyataan Sani *et al*., (2024) bahwa model pembelajaran yang dilakukan secara repetitif, kurang variatif, dan tidak melibatkan interaksi yang menarik dapat menyebabkan penurunan motivasi siswa dalam belajar IPA. Khoiro *et al*., (2024) juga menambahkan bahwa pembelajaran IPA yang masih terpusat pada guru akan menyulitkan dalam membawa siswa kearah IPA yang holistik, menghubungkan berbagai aspek sains yakni, fisika, kimia, biologi, ilmu bumi, dan astronomi.

Menurut Afina *et al.* dalam Cahyani *et al*. (2025) dan Anjelina & Tamam (2025) kesenjangan tersebut didukung dengan fakta dilapangan bahwa beberapa SMPN daerah Burneh, kabupaten Bangkalan rata-rata skor literasi sainsnya masih berada pada kategori kurang baik. Pengukuran literasi sains dilakukan supaya dapat meratakan keterampilan sains siswa untuk jenjang SMP di Indonesia dan menjadi bahan evaluasi untuk peringkat literasi sains lebih baik kedepan.

Langkah awal mengatasi pembelajaran IPA yang monoton adalah merubah seluruh mindset belajar IPA menjadi IPA yang berpusat pada siswa (*student centered*). Salah satu sumber pemicu menurut Susanti, *et al* (2024) adalah penggunaan media pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang membuat siswa jenuh serta kurang begitu penasaran. Media yang menyuguhkan materi secara langsung bagi siswa sendiri sudah biasa dan tidak ada segi keistimewaan dalam belajar IPA, sehingga kebutuhan siswa dalam mempelajari IPA hanya sebatas pengetahuan teoritis (menghafal) saja yang dapat hilang dalam jangka waktu pendek.

Salah satu bentuk media ajar visual yaitu komik juga dapat menuntun siswa untuk memahami materi dalam cerita melalui urutan kalimat secara dialogis, siswa akan diantar kedalam dunia komik yang penuh aksi dan petualangan sains. Hal ini sejalan dengan pendapat Komala, *et al*. (2025) melalui komik siswa berpeluang tertarik belajar IPA, terutama komik dengan tema sains yang abstrak seperti struktur Bumi dan perkembangannya. Materi tersebut dipilih sebagai materi uji literasi sains, karena harus dipelajari secara deskriptif, yakni siswa harus membaca supaya dapat memahami isi materi tersebut. Berdasarkan pemaparan sebelumnya model pembelajaran yang masih menggunakan ceramah, akan sulit mengantarkan suatu konsep IPA jika pembahasan dalam materi tersebut harus dipahamkan secara deskriptif, karena siswa akan merasa bosan jika banyak suatu bahan bacaan. Diperlukan suatu media untuk mengaktifkan minat baca siswa sebagai dasar juga dalam mengantar siswa ke literasi sains (Nafisah *et al*., 2024).

Berdasarkan pernyataan sebelumnya, peneliti berencana melakukan penelitian terkait penerapan komik untuk meningkatkan literasi sains siswa pada materi struktur bumi dan perkembangannya dengan beberapa alasan, salah satunya adalah menerapkan literasi sains pada materi IPA tersebut supaya kemampuan literasi sains mereka dapat diukur. Aspek ketercapaian literasi sains dapat dengan mudah dilakukan khususnya pada materi struktur bumi dan perkembangannya jika menggunakan media pembelajaran berupa komik. Hal ini sejalan dengan pernyataan Wicaksono, *et al* dalam (Oktaviana & Ramadhani, 2023) bahwa sebagian besar siswa akan lebih tertarik belajar IPA jika terdapat komik didalamnya, maka peneliti berinisiatif mengemas suatu media pembelajaran IPA untuk mencapai komponen literasi sains yang didalamnya terdapat petualangan sains dan aktivitas siswa berupa soal literasi sains struktur bumi dan perkembangannya yang disajikan dalam bentuk komik.

Metode Penelitian

Penelitian ini mengunakan desain penelitian *one group pretest postest* pada uji keefektifan media di kelas penerapan. Desain penelitian dapat dilihat pada gambar 1.

$$O_1\text{--------}X\text{--------}O_2$$

Gambar 1. Desain penelitian *one group pretest-postest*

Diadaptasi dari William & Hita, 2019

Keterangan:
X : Perlakukan yang diberikan dengan menggunakan media pembelajaran komik
O_1 : Tes awal (pretest) sebelum perlakuan
O_2 : Tes akhir (postest) setelah diberi perlakuan

Media komik diberikan setelah pretest, kemudian komik yang telah diterapkan di kelas exsperimen, siswa dicek kemampuan literasi sainsnya dengan soal postest. Hasil peningkatan kemampuan literasi sains sebelum dan setelah menggunakan media komik sains dihitung menggunakan rumus perhitunga N-Gain dibawah:

Dimodifikasi dari Wahab, *et al*., 2021

Kemudian setelah skor pretets dan postest diketahui kemudian dihitung menggunakan rumus diatas untuk mengetahui tingkat peningkatan siswa dengan skor N-Gain yang dikategorikan pada **tabel 1**.

Tabel 1. Kategroi n-gain

N-Gain	Kategori
G 0,7	Tinggi
0,3 G 0,7	Sedang
G 0,3	Rendah

Modifikasi dari Wahab *et al*., 2021

Media komik setelah digunakan selama pembelajaran di kelas VIII-i sebagai sampel penelitian, peneliti perlu menguji apakah respons siswa menggunakan media komik dapat memicu reaksi positif dan antusiasme siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran dengan media tersebut. Respons siswa dapat dievaluasi dan dinilai dengan membagikan angket respons siswa dengan memperhatikan 4 aspek penilaian yaitu ketertarikan terhadap media pembelajaran, kemudahan dalam memahami materi pembelajaran, penggunaan bahasa, dan meningkatkan motivasi belajar. Skor setiap indikator siswa dapat dicari menggunakan rumus

Modifikasi dari Aini, *et al*., 2023

Keterangan:
R : Nilai respons rata-rata
Tsp : Jumlah skor yang diperoleh
Tsm : Jumlah skor maksimum

Setelah skor setiap indikator respons siswa diketahui, maka dapat kita ketahui kategori skor total siswa menggunakan kategori pada **tabel 2**.

Tabel 2. Kategori angket respons siswa

Interval	Kriteria
80% R 100%	Sangat Valid
60% R 80%	Valid
25% R 60%	Kurang Valid
R 25%	Tidak Valid

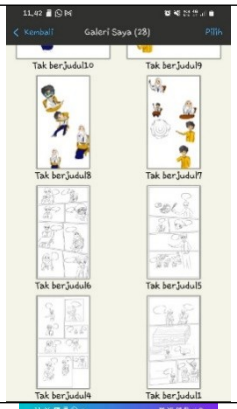
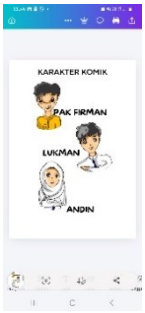
Modifikasi dari Dharma *et al*, 2024
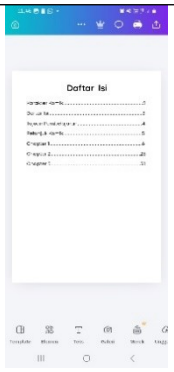
Pembahasan

a. Pembuatan Komik

Alur pembuatan komik meliputi perancangan komik menggunakan platform Ibis Paint X dan Canva. Ibis Paint X digunakan sebagai alat untuk membuat tokoh dan grafis komik serta canva digunakan untuk proses penataan supaya membuat komik seperti pada umumnya. Proses pembuatan komik dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Alur pembuatan komik

Merancang Komik	
Tahapan	Hasil
Membuat *draft* komik menggunakan *platform Ibis Paint X*	
Membuat halaman sampul komik	
Membuat isi konten media	Membuat daftar karakter komik  Membuat daftar isi komik



Membuat tujuan pembelajaran



Membuat sampul setiap cover



Membuat pertanyaan di setiap akhir chapter



b. Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa

Hasil menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literas sains siswa yang ditandai dengan peningkatan pada hasil belajar siswa setelah diberikan soal postest literasi sains. Skor peningkatan literasi sains siswa dapat dilihat pada **tabel 4**.

Tabel 4. Hasil peningkatan literasi sains siswa

No	Indikator	Nilai (%)		N-Gain	Kriteria
		Pretest	Postest		
1	Menjelaskan fenomena ilmiah	52,3%	72,3%	0,4	Sedang

2	Mengevaluasi dan merancang penyelidikan ilmiah	38,1%	73,6%	0,57	Sedang
3	Menginterpretasi data dan bukti secara ilmiah	43,5%	69,0%	0,45	Sedang
	Rata-rata	41,6%	71,5%	0,51	Sedang

Peningkatan literasi sains diukur menggunakan tes literasi sains yang terdiri dari pemberian soal pretest dan postest. Soal literasi sains berisi 3 soal pilihan ganda dan 3 soal esai. Hasil peningkatan literasi sains diukur menggunakan skor N-Gain. Semakin tinggi nilai N-Gain, maka kriteria peningkatan literasi sains siswa juga akan semakin tinggi (Harianja *et al*., 2024).

Hasil peningkatan literasi sains dilihat dari ketiga indikator literasi sains, dimana indikator pertama yang diukur adalah menjelaskan fenomena ilmiah, dimana siswa memperoleh skor N-Gain 0,4 dengan kriteria sedang. Peningkatan literasi sains yang sedang dipengaruhi oleh pemilihan kelas yang acak dengan siswa yang cenderung memiliki karakteristik yang heterogen. Hal ini diungkapkan oleh Afifah *et al*. (2019) bahwa perbedaan perilaku siswa yang heterogen dapat berasal dari dukungan sosial yang dapat mempengaruhi kondisi interaksinya saat bertemu dengan orang yang baru mereka temui.

Indikator kedua adalah mengevaluasi dan merancang penyelidikan ilmiah dengan skor N-gain yang diperoleh sebesar 0,57 dengan kriteria sedang, kemudian tahap keempat adalah indikator menginterpretasi data dan bukti secara ilmiah yang terdapat soal dimana siswa menyimpulkan dari grafik yang telah dibuat, hubungan antara tingkat salinitas air dengan jenis air. Pada indikator ini memproleh hasil skor N-gain sebesar 0,45 dengan kriteria sedang. Skor yang sedang, disebabkan karena sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai pada saat melatihkan literasi sains untuk indikator menginterpretasi data dan bukti secara ilmiah. Literasi sains akan sangat mudah dilatihkan apabila sarana dan prasarana dapat mendukung kegiatan literasi sains, seperti media pembelajaran yaitu alat praktikum yang lengkap (Muzzakir & Nengsi, 2022).

Respns Siswa

Hasil menunjukkan skor yang positif pada aspek respons siswa terhadap media komik sains yang dapat dilihat perolehan skor setiap aspek indikator respons yang telah diisi oleh siswa menunjukkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Skor angket respons siswa

No	Indikator	Uji Penerapan	
		Persentase (%)	Kriteria
1	Ketertarikan terhadap media pembelajaran	88,4%	Sangat baik
2	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	83,6%	Sangat baik
3	Penggunaan bahasa	84,2%	Sangat baik
4	Meningkatkan motivasi belajar	85,7%	Sangat baik
	Rata-rata total	85,6%	Sangat baik

Analisis respons siswa merupakan garis besar hasil dari angket respons siswa yang diberikan pada setelah komik diterapkan. Aspek yang dinilai dari respons siswa tehadap komik yang mereka baca adalah ketertarikan terhadap media pembelajaran, kemudahan dalam memahami materi pembelajaran, penggunaan bahasa, dan meningkatkan motivasi belajar yang memperoleh skor rata-rata dari keempat indikator tersebut sebesar 85,6% yang dapat membuktikan bahwa media komik dapat memicu reaksi positif dan antusiasme siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan media tersebut.

Aspek pertama yang dinilai adalah ketertarikan terhadap media pembelajaran. Konten komik harus mampu membuat siswa tertarik membaca dan mempelajari materi, maka dari itu berdasarkan

pendapat Mahmud (2023) didalam komik terdapat berbagai elemen grafis. Banyak sedikitnya elemen grafis menentukan ketertarikan siswa, namun akan lebih bagus apabila didalam komik elemen yang digunakan secukupnya atau lebih sedikit supaya memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan dalam konten komik.

Aspek yang kedua adalah kemudahan dalam memahami materi pembelajaran. Sasaran penggunaan komik dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-i, dimana penulis harus benar-benar memperhitungkan aspek kebutuhan dan keefektifan media komik dalam pembelajaran yang dibuat nantinya, karena juga akan mempengaruhi keberhasilan penerapan komik. Berdasarkan paparan Mahmud (2023) komik yang dikembangkan hendaknya harus memenuhi kebutuhan dan karakter siswa. Sikap siswa akan biasa saja terhadap suatu media jika memang media tersebut tidak membuat mereka tertarik. Kasus tersebut tidak dapat kita paksakan, namun boleh tetap kita lanjutkan dengan catatan komik harus benar-benar bagus untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Oktaviana *et al*., 2022).

Aspek ketiga yang digunakan sebagai penilaian angket respons adalah penggunaan bahasa. Seperti yang pernah diungkapkan oleh Mikamahuly *et al*. (2023) komik identik dengan penggunaan kosakata yang sederhana, ringan dan tidak terlalu implisit sehingga tidak memaksa siswa untuk membacanya secara berulang-ulang dan cukup sekali baca, siswa sudah memahami konsep IPA.

Aspek keempat yaitu meningkatkan motivasi belajar. Pemilihan komik untuk dikembangkan pada penelitian ini adalah mengetahui apakah dengan adanya media komik motivasi belajar IPA siswa akan tinggi dengan ditandai adanya peningkatan yang tinggi pada skor N-Gain literasi sains siswa. Menurut Nafala (2022) sejatinya komik dibuat untuk melatih kekritisan dalam membaca yang pada akhirnya siswa memunculkan hipotesisnya sendiri dalam menebak konsep apa yang sedang dibahas serta mulai muncul rasa penasaran. Hal ini juga sejalan dengan teori belajar kognitivisme yaitu siswa mulai dapat merasionalkan hubungan sebab akibat atau korelasi dari munculnya fenomena sains pada usia 12-14 tahun dan rata-rata usia anak SMP kelas VIII berada pada rentang usia tersebut yang telah masuk pada kategori operasional formal (Nurhayati *et al*., 2024)

Kesimpulan dan Saran

Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran cooperative berbantuan komik memberikan hasil yang cukup bagus dan efektif diberikan kepada siswa, karena skala respons siswa terhadap komik masih berada pada skala yang positif. Hasil penilaian respons siswa terhadap penggunaan media komik mencapai angka 85,6%, yang masuk dalam kualifikasi sangat baik. Hasil ini menegaskan bahwa media komik tersebut memicu reaksi positif dan antusiasme siswa setelah melakukan aktivitas pembelajaran dengan media tersebut. Hasil N-Gain peningkatan literasi berada pada skor 0,51 dengan kategori sedang. Hasil tersebut dapat membuktikan bahwa media komik dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa untuk mata pelajaran IPA kelas VIII materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. Media ajar komik ini mampu dijadikan bahan evaluasi dan pengembangan media ajar yang lain yang lebih variatif untuk mata pelajaran IPA materi tertentu dan bahkan bisa dibuat referensi untuk dijadikan media pada mata pelajaran yang lain di jenjang SMP maupun SMA.

Daftar Pustaka

Afifah, A., *et al*. (2019). Studi Komparasi Tingkat Kepercayaan Diri (Self Confidence) Siswa Antara Kelas Homogen Dengan Kelas Heterogen di Sekolah Menengah Atas. *Hapiness: Journal of Psychology and Islamic Science*, 3(1), 44-47.

Afina, D. R., Hayati, M. N., & Fatkhurrohman, M. A. (2021). Profil Capaian Kompetensi Literasi Sains Siswa SMP Negeri Kota Tegal Menggunakan PISA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, *6*(1), 10–21.

Aini, K., *et al*. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Videoscribe Berbasis Animation Drawing Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal NSER*, 6(1), 112121.

Cahyani, D, K., *et al*. (2025). Analisis Kemampuan Literasi Sains dan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Pembelajaran IPA. *PENDIPA Journal of Science Education*, *8*(3), 593–600. https://doi.org/10.33369/pendipa.8.3.593-600.

Dharma, A, S, E., *et al*. (2024). Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Komik IPA Pada Materi Ekosistem. *Jurnal NSER: Natural Science Education Research*, 7(1), 47-54.

Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, *3*(1), 1. https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013.

Harianja, M, R., *et al*. (2024). Uji N-Gain Pada Efektivitas Penggunaan Game Dengan Strategi SGQ Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, dan Sains*, 13(2), 303-310.

Khoiro, S., Rakhmawan, A., Ahied, M., Wahyuni, E. A., & Hartiningsih, T. (2024). Pengembangan Media Miniatur Puzzle 3 Dimensi (Mp3D) Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas Vii Smp. *Jurnal Natural Science Educational Research 7*, *7*(1), 20–29.

Komala, Y, W., *et al*. (2025). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Dalam Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Pada Pembelajaran Bebasis Teknologi: Tinjauan Literatur. *NATURAL: Jurnal Ilmu Sains dan Terapan*, 1(1), 40-51.

Kristyowati, R., & Purwanto, A. (2019). Pembelajaran Literasi Sains Melalui Pemanfaatan Lingkungan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *9*(2), 183–191. https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i2.p183-191.

Mahmud, S. (2023). *Media Pembelajaran*. LovRinz Publishing: Cirebon.

Mikamahuly, A., *et al*. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JPIF: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256-263.

Muzzakir & Nengsi, N. (2022). Pengaruh Sarana dan Prasaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Fiqih Siswa Kelas 9 MTs Negeri 1 Enrekang. *Dialektika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 47-58.

Nafala, N, M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1), 114-130.

Nafisah, L., *et al*. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Struktur Bumi dan Perkembangannya. *PSEJ: Pancasakti Science Education Journal*, 9(1), 6777.

Nurhayati, S., *et al*. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(1), 48–56. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090.

Sani, S., Fitrah, A., Intan, M. A., Mey, W. A., & Tania, A. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan Dan Riset*, *2*(2), 86–93.