

## **I. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian Belajar**

Hampir para ahli telah mencoba merumuskan dan membuataafsirannya tentang belajar. Belajar adalah modifikasi atau memperteguhkan kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah merupakan salah satu proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau hasil atau tujuan. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan perilaku.

Menurut Oemar Hamalik (2003) "Mengajar adalah kegiatan membimbing kegiatan belajar dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa". Menurut Husdarta dan Saputra (2002) "Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks, guru tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa saja tetapi juga guru harus berusaha agar siswa mau belajar. Karena mengajar sebagai upaya yang disengaja, maka guru terlebih dahulu harus mempersiapkan bahan yang akan disajikan kepada siswa".

Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Relevan dengan ini maka ada pengertian bahwa belajar adalah "penambahan pengetahuan".

### **B. Pendidikan Jasmani**

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu

secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional. (Kurikulum penjaskes 2004)

Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, pengetahuan, perilaku hidup yang aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani yang dilaksanakan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku dan menghargai manfaat aktifitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup sehat seseorang sehingga akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup yang aktif (Depdiknas, 2004: 2).

Menurut Eddy Suparman (2000:1) pendidikan jasmani dan kesehatan adalah mata pelajaran yang merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dengan pengembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang selaras, serasi, seimbang.

Disinilah pentingnya pendidikan jasmani, karena menyediakan ruang untuk belajar menjelajahi lingkungan kemudian mencoba kegiatan yang sesuai minat anak menggali potensi dirinya.

Melalui pendidikan jasmani anak-anak menemukan saluran yang tepat untuk memenuhi kebutuhannya akan gerak, menyalurkan energi yang berlebihan agar tidak mengganggu keseimbangan perilaku dan mental anak, menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna dan merangsang perkembangan yang bersifat menyeluruh, meliputi aspek fisik, mental, emosi, sosial dan moral.

### **C. Belajar Motorik**

Belajar adalah sebuah perilaku yang relatif permanent sebagai akibat latihan atau pengalaman masa lampau. Berkaitan dengan belajar keterampilan motorik, Schmidt dalam Lutan (1988:205) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang berkaitan dengan latihan atau pengalaman yang elatif permanent dalam reabilitas untuk merespon suatu gerak. Selain itu, belajar gerak juga dapat diartikan belajar yang diwujudkan melalui-mealui respon-respon muscular dan diekspresikan dalam gerakan tubuh yang dipelajari di dalam belajar gerak adalah pola-pola gerakan keterampilan tertentu, misalnya gerak-gerak keterampilan olahraga.

Pangrazi (1995: 45) membagi 3 macam gerak dasar yang melekat pada individu, yaitu : 1) Lokomotor, 2) Gerak non lokomotor dan 3) Manipulatif.

1) Gerak Lokomotor

Gerak yang digunakan untuk memudahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau memproyeksikan tubuh keatas.

2) Gerak non Lokomotor

Ketrampilan yang dilakukan tanpa memindahkan tubuh dari tempatnya. misalnya membungkukkan badan, memutarakan badan, mendorong dan menarik.

3) Manipulatif

Keterampilan memainkan proyek baik yang dilakukan dengan kaki maupun dengan tangan atau bagian tubuh yang lain. Gerak manipulatif ini bertujuan untuk koordinasi mata kaki, mata tangan. Misalnya melempar, menangkap dan menendang.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar motorik adalah suatu proses yang menghasilkan perubahan yang relatif permanent dan jika seseorang yang ingin memiliki

keterampilan gerak yang baik maka harus terlebih dahulu mengembangkan unsur gerak yang dapat dilakukan melalui proses belajar dan berlatih.

#### **D. Keterampilan Gerak Dasar**

Gerak dasar adalah gerak yang berkembangnya sejalan dengan pertumbuhan dan tingkat kematangan. Keterampilan gerak dasar merupakan pola gerak yang menjadi dasar untuk ketangkasan yang lebih kompleks. Rusli (1998) membagi tiga gerakan dasar yang melekat pada individu yaitu, 1) lokomotor, (2) gerak non lokomotor, (3) manipulatif. Rusli (1998) mendefinisikan gerak lokomotor adalah "gerak yang digunakan untuk memudahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau memproyeksikan tubuh ke atas misalnya: jalan, lompat dan berguling". gerak non lokomotor "adalah keterampilan yang dilakukan tanpa memindahkan tubuh dari tempatnya, misalnya membungkuk badan, memutar badan, mendorong dan menarik. Sedangkan gerak manipulatif adalah keterampilan memainkan suatu proyek baik yang dilakukan dengan kaki maupun dengan tangan atau bagian tubuh yang lain. Gerak manipulatif ini bertujuan untuk koordinasi mata-kaki, mata-tangan, misalnya melempar, menangkap dan menendang.

#### **E. Permainan Bolavoli**

Dalam buku peraturan bolavoli internasional tahun 1997, permainan bolavoli adalah olahraga beregu, dimainkan dua regu disetiap lapangan dengan dipisahkan oleh net. Menurut Amung Ma'mun dan Toto subroto dalam Prasetyo (2005:13) Permainan bolavoli adalah memantulkan bola sebelum sampai menyentuh lantai, bola yang dimainkan sebanyak-banyaknya tiga kali pantulan dalam lapangan sendiri dengan bergantian dengan mengusahakan bola yang dipantulkan tersebut diseberangkan ke lapangan lawan melewati atas jaring dan masuk sesulit mungkin.

Menurut Soejoedi (1979 : 17), Permainan bolavoli adalah gerakan memvoli bola di udara hilir mudik di atas jarring/net, dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan dalam permainan. Memvoli dan memantulkan bola ke udara harus mempergunakan bagian tubuh pinggang keatas dengan pantulan yang sempurna.

Tujuan dari pertandingan adalah melewati bola diatas net agar dapat jatuh menyentuh lantai daerah lawan dan mencegah dengan upaya agar hal yang sama (dilewatkan) tidak menyentuh lantai dalam permainan sendiri. Regu dapat memainkan tiga kali pantulan untuk mengembalikan bola itu (kecuali dalam perkenaan block).

Soejoedi (1979:29) menjelaskan teknik-teknik dasar permainan bolavoli, yaitu meliputi

- 1) Teknik *passing* atas, 2) Teknik *passing* bawah, 3) Teknik *set up* (umpan), 4) Teknik *smash*, 5) Teknik servis, 6) Teknik *block*.



Gambar 1. Bermain bolavoli

## F. Servis

Servis dalam permainan bola voli adalah sajian dan serangan pertama terhadap lawan dalam bermain. Sejalan dengan kemajuan yang dialami oleh perkembangan permainan bola voli maka arti servis dalam permainan bola voli juga mengalami perubahan-perubahan. Pada zaman sekarang ini hendaknya para pembaca mengartikan servis ini tidak lagi sebagai tanda saat

dimulainya permainan atau sekedar menyajikan bola tetapi hendaknya diartikan sebagai suatu serangan yang pertama kali bagi regu yang melakukan servis.

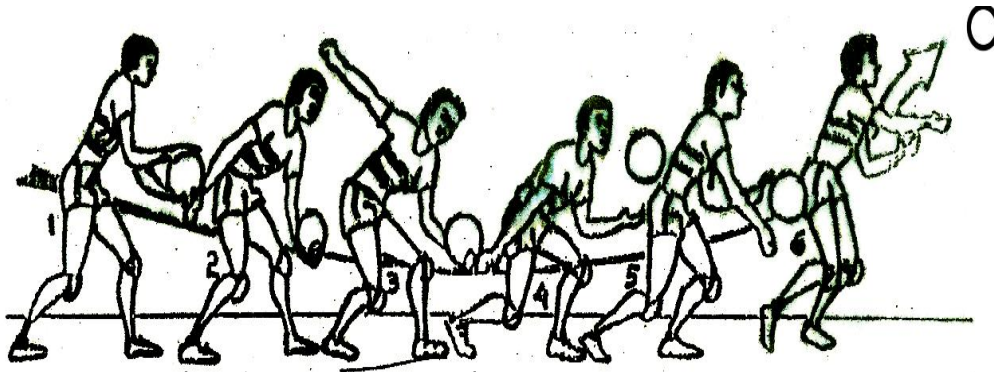
#### 1) Servis Bawah

**Sikap permulaan:** Mula-mula berdiri di petak servis dengan kaki kiri agak lebih ke depan daripada kaki kanan (bagi mereka yang tidak kidal). Pegang bola dengan tangan kiri.

Lambungkan bola ke atas tidak terlalu tinggi pada saat itu pula tangan kanan ditarik ke bawah belakang. Setelah bola yang dilambungkan tadi berada di arah depan pelaksana kira-kira setinggi pinggang maka pada saat itu tangan serta lengan kanan yang lurus siap diayunkan dari arah belakang depan atas untuk pemukul bola.

**Sikap saat perkenaan :** Perkenaan bola adalah pada tangan. Telapak tangan menghadap bola dan tangan pada saat itu dalam keadaan ditegangkan agar terjadi pantulan yang dianggap sempurna. Pada saat perkenaan tangan pada bola disamping tangan ditegangkan dapat juga ditambah dengan gerakan tangan secara eksplosif. Disamping cara pemukulan tersebut dapat pula dilakukan dengan cara yang lain yaitu dengan tangan dalam keadaan menggenggam dengan genggam menghadap ke bola.

**Sikap akhir :** Setelah memukul bola maka diikuti langkah kaki kanan ke depan dan terus masuk ke lapangan permainan serta mengambil sikap siap normal.



Gambar

## 2. Rangkaian gerak dasar servis bawah dalam bolavoli

### G. Model Pembelajaran Kelompok

Model merupakan bentuk dari suatu kegiatan pembelajaran yang mendukung keberhasilan dari pembelajaran pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, tidak sedikit keberhasilan dari suatu pembelajaran yang disajikan oleh guru. Model pembelajaran adalah sebuah perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk menjabarkan kurikulum untuk merancang materi pembelajaran dan untuk memadukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas atau setting kelas yang lain (Ahmad H. P, 2005: 15). Proses dan produk pembelajaran yang semula berorientasi pada guru (*teacher centred*) berubah menjadi berpusat pada siswa (*student centred*). Oleh karena itu, Mosston (dalam Lutan dan Toho, 1996/1997) mengklasifikasi model pembelajaran Pendidikan Jasmani antara lain; (1) model komando, (2) pembelajaran tugas, (3) pembelajaran perseorangan, (4) pembelajaran berpasangan, (5) pembelajaran kelompok, (6) penemuan terbimbing, dan (7) pemecahan masalah.

Kita semua mengetahui bahwa manusia adalah makhluk sosial dimana mengandung arti bahwa manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan orang lain pengertian itu bisa kita lihat dalam kehidupan sehari-hari karena tanpa bantuan orang lain kita tidak bisa mencukupi kebutuhan manusia. Oleh karena itu, manusia harus hidup berkelompok dan membentuk suatu organisasi dalam uraha untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Karena hakekatnya manusia kemampuannya terbatas.

Kelompok adalah kumpulan beberapa orang atau benda yang berkumpul dan atau dikumpulkan menjadi satu ikatan atau kumpulan. Sebagai kelompok manusia dimana anggotanya dapat berinteraksi atau sama lain dapat berkerjasama yang baik tapi juga bisa melahirkan perbedaan dan pertentangan yang menyebabkan kelompok tersebut pecah dan bercerai berai.

Disisi lain fungsi dari kelompok juga dapat memberikan adanya suatu kepastian dan ketentuan-ketentuan tentang pelaksanaan hubungan kerja tersebut. Selain itu kelompok juga bersifat dinamis yang selalu berubah-ubah sesuai dengan keadaan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kelompok pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor :

1. Internal

Faktor internal di anggap sebagai unsur penting karena manusia mempunyai kecakapan yang berbeda satu sama lain. Disamping itu komunikasi juga sangat berperan dalam membuat kelompok manusia yang dinamis.

2. Eksternal

Faktor ini adalah faktor lingkungan dimana kelompok harus bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan tersebut. Dapat kita pahami bagaimana faktor internal dan eksternal tersebut sangat mempengaruhi kelompok. Dimana untuk menjaga kelangsungan hidupnya kelompok tersebut harus senantiasa menyesuaikan diri dimana kelompok itu berada.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan mengenai pengertian pembelajaran kelompok adalah pembelajaran yang dimana setiap pesertanya harus menjadi bagian dari regu atau kelompok tersebut. Jumlah peserta dalam setiap kelompok tergantung proses pembelajaran apa yang hendak dimainkan, dan tujuan dari pembelajaran kelompok selain meningkatkan gerak motorik anak tersebut tapi juga diharapkan dapat terjadi komunikasi sehingga terbina kekompakan, rasa saling



memiliki, keakraban dan memupuk rasa kebersamaan. Tujuan lain dari pembelajaran kelompok ini, menciptakan suasana yang sehat dalam persaingan serta meningkatkan semangat perjuangan yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran kelompok mempunyai beberapa kelebihan diantaranya adalah:

- 1) untuk membangkitkan kepekaan diri seseorang anggota kelompok terhadap anggota lainnya dalam kelompok sehingga timbul rasa saling menghargai, saling keterbukaan dan saling toleransi.
- 2) untuk menimbulkan rasa solidaritas dari seluruh anggota kelompok sehingga timbul partisipasi yang spontan atau tidak disengaja dalam rangka mencapai tujuan bersama.

Selain kelebihan, ada pula kekurangan dari model pembelajaran kelompok, yaitu :

- 1) dalam permainan dimana ada kelebihan pasti juga ada kekurangan diantaranya kekurangan itu adalah apabila siswa masuk kelompok yang kurang disukai maka akan menimbulkan perpecahan sehingga tidak terjadi kerja sama atau kekompakan.
- 2) apabila seorang siswa melakukan kesalahan atau hal yang merugikan kelompok tersebut maka semua anggota kelompoknya juga akan mendapat hukuman.

## **H. Pembelajaran Kooperatif Dua Tinggal Dua Tamu (*Two Stay Two Stray*)**

Model *cooperative learning* TSTS merupakan model *cooperative learning* mengutamakan kerjasama kelompok, masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Lie (2002:54) menyebutkan salah satu model dalam *cooperative learning* adalah *Two Stay Two Stray*, dimana di dalam bahasa Indonesia diterjemahkan sebagai dua tinggal dua tamu. Teknik belajar mengajar *Two Stay Two Stray* ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992). Model ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkat usia anak didik (Lie, 2002:61). Sesuai dengan namanya,

teknik ini merupakan salah satu bentuk kelompok yang anggotanya empat orang, dimana dua diantaranya akan tinggal sebagai pemberi informasi bagi kelompok lain yang datang bertamu, sedangkan dua orang lainnya akan berkunjung ke kelompok lain guna mencari informasi lebih lanjut mengenai tugas yang ada.

Menurut Lie (2002 : 62), tahap-tahap dalam model TSTS ini adalah :

- 1) Siswa bekerja sama dalam kelompok berempat seperti biasa
- 2) Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke kelompok lain, dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
- 3) Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan hasil temuan mereka dari kelompok lain, kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.

Dari tahap-tahap yang dijabarkan di atas, terlihat bahwa struktur *Two Stay Two Stray* memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagikan hasil dan informasi dengan siswa lain.

#### **Contoh Pelaksanaan Tindakan** Model pembelajaran kooperatif teknik TSTS

Model pembelajaran kooperatif teknik *Two Stay Two Stray* (TSTS) pada saat pembelajaran berlangsung mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut :

##### **a. Kegiatan Pendahuluan**

Guru memotivasi siswa yaitu dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan untuk menggali pengetahuan awal yang dimiliki siswa.

##### **b. Kegiatan Inti**

1. Guru memberikan masalah atau soal yang berhubungan dengan pembelajaran dan siswa dituntut untuk memikirkan pemecahan masalah tersebut.
2. Siswa menyelesaikan masalah yang diberikan secara mandiri dalam kelompok masing-masing.
3. Dua orang siswa dari masing-masing kelompok akan meninggalkan kelompoknya dan masing-masing bertamu ke dua kelompok lain.
4. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka ke tamu mereka.
5. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri dan melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
6. Guru membimbing siswa dalam diskusi kelas dan menilai aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### **c. Kegiatan Penutup**

Guru melakukan pemantapan materi sehingga siswa benar-benar memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Pemantapan tersebut dengan cara memberikan latihan serta tugas rumah kepada siswa secara mandiri.

Model pembelajaran kooperatif tidak terlepas dari kelemahan di samping kekuatan yang ada padanya. Kelemahan tersebut antara lain terkait dengan kesiapan guru dan siswa untuk terlibat dalam suatu strategi pembelajaran yang memang berbeda dengan pembelajaran yang selama ini diterapkan. Guru yang terbiasa memberikan semua materi kepada para siswanya, mungkin memerlukan waktu untuk dapat secara berangsur-angsur mengubah kebiasaan tersebut. Ketidaksiapan guru untuk mengelola pembelajaran demikian dapat diatasi dengan cara

pemberian pelatihan yang kemudian disertai dengan kemauan yang kuat untuk mencobakannya. Sementara itu, ketidaksiapan siswa dapat diatasi dengan cara menyediakan panduan yang antara lain memuat cara kerja yang jelas, petunjuk tentang sumber yang dapat di eksplorasi, serta deskripsi tentang hasil akhir yang diharapkan, sistem evaluasi, dsb.

Kendala lain adalah waktu. Strategi pembelajaran kooperatif memerlukan waktu yang cukup panjang dan fleksibel, meskipun untuk topik-topik tertentu waktu yang diperlukan mungkin cukup dua kali tatap muka ditambah dengan kegiatan-kegiatan di luar jam pelajaran.

Terlepas dari kelemahannya, model pembelajaran kooperatif mempunyai kekuatan dalam mengembangkan *softskills* siswa seperti, kemampuan berkomunikasi, berfikir kritis, bertanggung jawab, serta bekerja sama. Jika kelemahan dapat diminimalkan, maka kekuatan model ini akan membuahkan proses dan hasil belajar yang dapat memacu peningkatan potensi siswa secara optimal. Oleh sebab itu, sangat diharapkan guru mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif. Guru dapat mengembangkan model ini sesuai dengan bidang studinya, bahkan mungkin dari model ini para guru dapat mengembangkan model lain yang lebih meyakinkan.

## **I. Modifikasi Alat Bantu**

Menurut Bahagia, Yoyo. Dkk. (2000:1) modifikasi merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*developmentally appropriate practice*), artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh sebab itu DAP termasuk di dalamnya ukuran tubuh siswa harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian dari alat adalah yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu“ (KBBI,2003:52). Dari pengertian tersebut alat merupakan bagian dari fasilitas pendidikan yang digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar.Oleh karena itu, alat bantu dalam proses pembelajaran dinilai penting karena dengan adanya alat bantu ini maka dengan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, alat bantu berguna agar bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami peserta didik. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa modifikasi alat bantu pembelajaran adalah proses pengubahan segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam melakukan proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang terjadi berjalan dengan efektif dan efisien.

Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan model *kooperatif*, modifikasi alat, dan Alat bantu berupa 2 kayu pancang setinggi 2 meter di atasnya dikatkan tali rafia pada siklus pertama dengan tujuan untuk memperbaiki tingginya jalan bola dalam servis bawah, pada siklus kedua model *kooperatif*, modifikasi alat, dan Alat bantu berupa 2 kayu pancang setinggi 2,20 meter di atasnya dikatkan tali rafia dengan tujuan untuk memperbaiki pelaksanaan gerak dasar servis bawah siswa dari tahap persiapan, pelaksanaan, dan sikap akhir dari rangkaian gerak dasar servis bawah. Selain itu, tujuan penulis memilih model *kooperatif*, modifikasi alat, dan Alat bantu tersebut adalah untuk mempermudah siswa dalam hal melakukan rangkaian gerak dasar servis bawah secara keseluruhan. Selain itu, penggunaan model *kooperatif*, modifikasi alat, dan Alat bantu tersebut memiliki nilai praktis dan ekonomis serta

memiliki resiko cedera yang kecil karena mudah dibuat dengan harga yang relatif terjangkau sehingga siapapun dapat melakukan serta menggunakan modifikasi alat tersebut untuk meningkatkan hasil pembelajaran gerak dasar servis bawah.

## **J. Kerangka Pikir**

Dari tinjauan pustaka dapat diketahui bahwa dalam menggunakan model kelompok pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam melakukan rangkaian pembelajaran gerak dasar yang diajarkan dalam setiap materi pembelajaran Pendidikan Jasmani. Begitu pula yang terjadi dalam proses pembelajaran gerak dasar servis bawah dalam bolavoli, dengan menggunakan model kelompok kecil dan besar maka siswa akan merasa tertarik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, siswa dapat dengan mudah memahami dan menguasai rangkaian gerak dasar servis bawah yang diajarkan karena mereka tidak merasa terbebani. Oleh karena itu, dengan menggunakan model kelompok pembelajaran servis bawah dengan model kelompok dapat membantu siswa dalam proses memperbaiki proses pembelajaran siswa itu sendiri dalam melaksanakan keterampilan gerak dasar servis bawah dalam bolavoli.

## **K. Hipotesis**

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Berdasarkan teori dan kerangka pikir yang dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

“Dengan alat model kooperatif tipe *two stay two stray* dengan bola karet dan plastik dapat meningkatkan pembelajaran gerak dasar servis bawah dalam bermain bolavoli pada Kelas VI SDN Kali Bening”.

