

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Wordwall Pada Materi Ekosistem Kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas

Dhea Ramadhani¹, Dalimawaty², Intan Afriwani Putri³, Hasanah⁴
^{1,2,3,4} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan
e-mail: dhearamadhani1412@gmail.com¹, dalimawatykadir@umnaw.ac.id²,
intanputri014@gmail.com³, hasanah@umnaw.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekosistem dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall pada siswa kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas. Media pembelajaran Wordwall dipilih karena kemampuannya untuk menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain siklus, yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa kelas V-A yang menghadapi tantangan dalam memahami konsep ekosistem secara efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Aktivitas yang dirancang dalam Wordwall, seperti permainan kuis dan latihan interaktif, membantu siswa memahami konsep ekosistem dengan lebih baik. Peningkatan hasil belajar terlihat dari peningkatan.

Kata kunci: Hasil Belajar, Wordwall, Ekosistem

Abstract

This research aims to improve student learning outcomes in the Ecosystem subject using Wordwall learning media for class V-A students at SD Negeri 060924 Medan Amplas. Wordwall learning media was chosen because of its ability to provide various interactive activities that can attract students' attention and increase their involvement in the learning process. This research uses the classroom action research (PTK) method with a cyclical design, which involves planning, implementation, observation and reflection. The research subjects consisted of 32 class V-A students who faced challenges in understanding ecosystem concepts effectively. The research results show that the use of Wordwall significantly improves student learning outcomes. Activities designed in Wordwall, such as quiz games and interactive exercises, help students understand ecosystem concepts better. Improvements in learning outcomes can be seen from improvements.

Keywords: Learning Outcomes, Wordwall, Ecosystem

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan di Indonesia berkembang pesat yang membawa banyak dampak dalam peradaban manusia. Menurut (Triyani, 2023) dalam (Guru & Mataram, 2023) pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (kemendikbudristek) sebagai pemangku peran penting dalam pendidikan untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam hal positif. Pengoptimalan pemanfaatan teknologi dalam hal positif juga melibatkan pendidik untuk kemajuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu upaya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidik juga perlu memiliki pola pikir yang positif, sehingga memunculkan solusi yang kreatif guna mengembangkan materi dan media pembelajaran secara kreatif, inovatif, dan menarik bagi peserta didik. Dengan ini, capaian pembelajaran yang dihasilkan akan tersampaikan dengan

baik dan berkualitas. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Laksana (2018) dalam (Dasar et al., n.d.:487) mengatakan bahwa kualitas pendidikan tercermin dari beberapa sumber data manusia yang tersedia untuk memenuhi kebutuhannya. Rendahnya prestasi akademik siswa adalah salah satu masalah utama yang sering terjadi dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Proses belajar sendiri diartikan sebagai sebuah proses perubahan tingkah laku yang didapatkan melalui pemahaman, peniruan, pengalaman, stimulus-respon, dan pembiasaan. Perubahan yang dimaksud ialah perubahan yang bersifat tetap atau permanen akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut menyangkut perubahan pada aspek pengetahuan (kognitif), mental, sikap (afektif) dan juga keterampilan (psikomotorik) dilatar belakangi oleh beberapa faktor yang mendukung terjadinya proses belajar diantaranya adalah peran serta lembaga pendidikan, kurikulum, tenaga pendidik, siswa, sarana dan prasarana, teknologi dan lain-lain (Mutaqi et al., 2023:365)

Hasil belajar erat kaitannya dengan proses memperoleh pengetahuan. Dimyati & Mudjiono (2009) dalam (Huda & Abduh, 2021) mengungkapkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Sehingga perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan kurikulum merdeka di sekolah dasar, salah satu disiplin ilmu yang dapat menjamin hasil belajar siswa sekolah dasar meningkat adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dimana memadukan ilmu alam dan ilmu sosial. Tujuannya untuk meningkatkan minat dan keingintahuan siswa untuk memahami alam dan hubungannya dengan kehidupan sosial masyarakat.

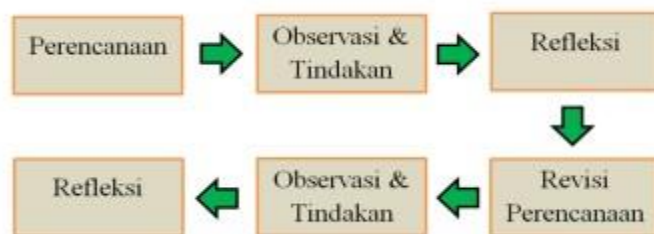
Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa di kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas menghadapi kesulitan dalam memahami konsep ekosistem secara mendalam, yang dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Masalah ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran yang kurang inovatif dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan pendekatan baru dalam penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu solusi yang potensial adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Wordwall.

Aplikasi WordWall memiliki keunikan sebagai instrumen penilaian, baik dalam bentuk kuis maupun mencocokkan jawaban. Keunggulan lain, dalam aplikasi ini tersedia fitur game yang dapat dibuat dan diatur secara mudah sesuai dengan kebutuhan sehingga bisa digunakan untuk penilaian harian dalam rangka mengukur tingkat pemahaman siswa tentang materi ajar yang disampaikan oleh guru pada hari itu. Wordwall adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman wordwall juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. Wordwall dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Wordwall adalah platform digital yang menawarkan berbagai jenis aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan latihan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif (Pamungkas et al., 2023:47).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem di kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk menilai hasil belajar melalui efektivitas Wordwall dalam meningkatkan pemahaman konsep ekosistem, serta untuk menganalisis bagaimana media ini mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan menerapkan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di lingkungan sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan pendidik lainnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi pendidikan yang tepat.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 060924 Medan Amplas yang beralamat di Jln. S.M Raja KM 5, Harjosari 1, Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara yang dilaksanakan pada tanggal 02 November 2024; dimana peneliti melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan uji coba. Pelaksanaan uji coba kelas eksperimen dan kelas kontrol pada tanggal 08 dan 09 November 2024. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian tindakan yang implementasinya dapat dilihat, dirasakan, dan dihayati kemudian muncul pertanyaan apakah praktik-praktik pembelajaran yang selama ini dilakukan memiliki efektivitas yang tinggi (Guru & Mataram, 2023:567) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut (Bogdan & Taylor, 1992) dalam (Harahap et al., 2024:21544) metodologi penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Metodologi kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan dan atau perilaku yang diamati dari suatu individu, kelompok masyarakat dan atau organisasi tertentu dalam suatu setting konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif dan *holistic*. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas pada materi ekosistem dengan memanfaatkan media pembelajaran Wordwall. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan langsung dalam proses pembelajaran melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen observasi digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *pretest* dan *posttest*.



Selanjutnya, untuk melengkapi data yang diperoleh dari pretest dan posttest, peneliti memberikan kuesioner kepada peserta didik. Selanjutnya, untuk melengkapi data yang diperoleh dari pretest dan posttest, peneliti memberikan kuesioner kepada peserta didik. Desain penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design*, kedua kelompok diberikan *pretest* (tes awal), kemudian diberikan perlakuan berbeda dan terakhir dilakukan *posttest* (tes akhir). Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi perlakuan berbeda dan hasilnya dibandingkan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas yang terdiri dari 32 siswa. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall dengan teknik pengumpulan data observasi, kuesioner, dan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap perencanaan siklus I, peneliti melaksanakan tiga kali pertemuan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wordwall. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti melakukan tes menggunakan wordwall. Keberhasilan individu siswa diukur berdasarkan keterampilan membaca puisi minimal 75 yang ditetapkan oleh sekolah, dan secara klasikal, keberhasilan dicapai jika siswa yang berhasil dalam pembelajaran mencapai indikator keberhasilan minimal 80%.

Siklus I dilakukan dalam tiga kali pertemuan yang melibatkan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas V. Pada tahap perencanaan, pendidik menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi pendidik, lembar observasi siswa, serta lembar tes.

Berdasarkan analisis data tes evaluasi pada akhir siklus I, ditemukan bahwa nilai terendah siswa adalah 64, nilai tertinggi adalah 82, dan rata-rata nilai siswa adalah 75,25. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 23 siswa (65,71%) dari total 32 siswa. Dari hasil

tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ekosistem belum mencapai ketuntasan secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan rencana perbaikan karena masih ada siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Dalam perbandingan dengan data pra-penelitian, terlihat peningkatan yang signifikan dalam hasil pembelajaran ekosistem. Pada pra-penelitian, tingkat rata-rata nilai siswa hanya 71,31, yang masih tergolong rendah dengan hanya 20 siswa dari total 32 siswa yang mencapai ketuntasan. Namun, dalam penelitian siklus I ini, terdapat peningkatan yang sedikit lebih baik. Dalam pembelajaran siklus I, peneliti menggunakan media pembelajaran wordwall berpakis atau game. Penggunaan kuis atau game bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih giat.

Aspek yang Diminati	Data Hasil Belajar Pretest	
	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	82	100
Nilai Terendah	64	66
Nilai Rata-rata Peserta didik yang belum mencapai KKM	71%	9%
Peserta didik yang sudah mencapai KKM	34,29%	65,71%

Pada pelaksanaan siklus II, tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Peneliti melaksanakan tindakan kelas sesuai dengan RPP yang telah disusun. Berdasarkan analisis data tes evaluasi pada akhir siklus II, ditemukan bahwa nilai terendah siswa adalah 71, nilai tertinggi adalah 96, rata-rata nilai siswa mencapai 85, 72, dan jumlah siswa yang tuntas adalah 27 (84,38%) dari total 32 siswa. Dari data ini, terlihat bahwa hasil pembelajaran siswa mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Dengan persentase siswa yang tuntas mencapai 84,38%, penelitian ini dianggap selesai pada tahap siklus II, karena telah mencapai persentase keberhasilan minimal yang ditetapkan sebesar 80%. Dalam perbandingan dengan data pra penelitian, terlihat peningkatan yang signifikan dalam hasil perolehan pembelajaran ekosistem. Pada tingkat rata-rata nilai siswa pra penelitian hanya mencapai 71,31, dengan hanya 20 siswa yang tuntas dari total 32 siswa. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 75,25, dengan 23 siswa yang tuntas dan 9 siswa lainnya belum tuntas. Sedangkan pada siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 85, 72 dan jumlah siswa yang tuntas mencapai 27 (84,38%) dari total 32 siswa.

Aspek yang Diminati	Data Hasil Belajar Posttest	
	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	96	100
Nilai Terendah	71	66
Nilai Rata-rata Peserta didik yang belum mencapai KKM	14%	16,6%
Peserta didik yang sudah mencapai KKM	65%	84,38%

Setelah pretest dan posttest dilakukan, peneliti membagikan lembar kuesioner kepada sampel yang merupakan peserta didik kelas V-A SD Negeri 060924 Medan Amplas, peneliti mendapatkan hasil pengisian lembar kuesioner peserta didik dimana kategori Sangat Setuju sebesar 29,12% dengan nilai akumulasi sebesar 208, Setuju sebesar 45,64% dengan nilai akumulasi sebesar 326, Tidak Setuju sebesar 2,24% dengan nilai akumulasi sebesar 16, dan Sangat Tidak Setuju sebesar 0,1% dengan nilai akumulasi sebesar 1. Berdasarkan hasil kegiatan pengamatan, diperoleh bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah dapat terlaksana dengan baik. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah mengenal penerapan Integrasi model pembelajaran

InSTAD serta terdapat perubahan yang terjadi pada peserta didik yaitu peserta didik terlihat lebih aktif dalam pembelajaran dan suasana belajar lebih kondusif.

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan Integrasi model pembelajaran InSTAD pada penelitian tindakan kelas berjalan dengan baik dan juga mampu melaksanakan perbaikan dari kendala yang ditemukan pada pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest mengalami peningkatan dari pretest dan jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM lebih banyak daripada saat pretest diberikan. Berdasarkan paparan hasil pelaksanaan penerapan Integrasi model pembelajaran InSTAD dengan menunjukkan bahwa tindakan penerapan media pembelajaran Wordwall pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta peserta didik menjadi lebih aktif. Pembahasan hasil penelitian ini difokuskan pada perolehan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik berdasarkan pada alat evaluasi yang telah dikerjakan dan juga pengamatan yang dilakukan dengan baik. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari pretest ke posttest dengan muatan materi yang sama. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar peserta didik.

Untuk mengetahui nilai rata-rata kuesioner tentang efektivitas pembelajaran berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem adalah sebagai berikut:

$$MX = \sum x / n = 541 / 13 = 41,61$$

MX = mean (rata-rata)

X = jumlah total

N = jumlah sampel

Kategori Respon Peserta Didik	
Skor Peserta Didik	Kategori
29,12%(208)	Sangat setuju
45,64%(326)	Setuju
2,24%(16)	Tidak Setuju
0,1%(1)	Sangat Tidak Setuju

Dari perhitungan hasil terhadap 14 butir pernyataan yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada ekosistem termasuk dalam kategori "efektif". Dapat dilihat dari hasil yang menyatakan bahwa nilai rata-rata kuesioner 44,9 berada pada kategori efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan secara keseluruhan dari hasil belajar peserta didik dan pengisian kuesioner peserta didik bahwa pembelajaran simulasi berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem dapat menjawab hipotesis sebelumnya, yaitu ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi ekosistem.

Pembelajaran tentang ekosistem yang seimbang dalam mata pelajaran IPAS meningkat jika menggunakan media pembelajaran berbasis website wordwall, karena media pembelajaran ini memiliki banyak fitur game yang dapat digunakan untuk mengajak siswa belajar sambil bermain. Dalam hal ini, siswa akan lebih aktif dan berani dalam proses pembelajaran. (Khairulnisa, 2023) dalam (Dasar et al., n.d.) mengatakan bahwa media pembelajaran wordwall merupakan media interaktif yang efektif yang digunakan dalam pembelajaran. Membantu siswa belajar berpikir kritis dan menjawab pertanyaan dengan lebih santai karena mereka tidak terbebani dengan tugas menulis dan tidak takut salah. Oleh karena itu, pembelajaran tentang ekosistem yang seimbang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website wordwall cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran berbasis website wordwall pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang di kelas V SD Negeri 060924 Medan Amplas. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website wordwall peneliti melakukan observasi awal dimana peneliti mendapatkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi KKTP 70. Berangkat dari masalah yang ada peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis website wordwall dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem yang

seimbang, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis websitel wordwall dan kelas kontrol yaitu kelas yang tidak diberi perlakuan dengan media tersebut. Untuk melihat hasil belajar dari kedua kelas ini maka langkah awal yang dilakukan adalah memberikan pretest atau tes awal kemudian diberikan perlakuan dan terakhir adalah posttest atau tes akhir. Adanya posttest atau tes akhir adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem yang seimbang dengan mengerjakan 20 butir soal dan hasil atau jawaban dari siswa tersebut didapatkan hasil belajar.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, diperoleh persentase nilai tuntas sebesar 83% dan persentase nilai tidak tuntas sebesar 16,6%, sehingga dapat diambil simpulan bahwa ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantuan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Ekosistem di SD Negeri 060924 Medan Amplas. Saran dari penelitian ini agar guru hendaknya berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan, agar pembelajaran dapat optimal dan bagi sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Dasar, J. P., Di, S., Batuplat, S. D. N., Koro, M., Kota, M. K., Banu, A., Putra, E., & Katu, N. (n.d.). *O n d a t i a*. 8, 486–497.
- Guru, P., & Mataram, U. M. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 6(4), 563–571.
- Harahap, Y. S., Siregar, N., & Amin, T. S. (2024). Integrasi Culturally Responsive Teaching dalam Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis T-PACK. 06(04), 21541–21547.
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594–1601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.629>
- Mutaqi, F. M., Idah Jubaedah, H. K., & Setiabudi, D. I. (2023). *Jurnal Pendidikan : SEROJA*. Jurnal Pendidikan SEROJA, 2(1), 1–8. <https://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja/article/view/1486>
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10(01), 67–78. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.53199>
- R, Dhea., (2023), Meningkatkan Kemampuan Membaca Puisi Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Audio Visual Tema Cita-citaku Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 105326 Bangun Rejo oleh. *ALFIHRUS (Jurnal Inspirasi Pendidikan) Universitas Islam Nusantara Al-Washliyah Medan*, 1(4), 6-7