



Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Komik dalam Pembelajaran Pjok

Jojo' Kholistyono Ngudinur Muhammad*¹, Nanik Indahwati², Demy Ilmiawan³

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

³ SMP Negeri 1 Waru, Indonesia

ppg.iojomuhammad00930@program.belajar.id¹, nanikindahwati@unesa.ac.id², demy1waru@gmail.com³

Alamat: Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60213

Korespondensi penulis: ppg.iojomuhammad00930@program.belajar.id*

Abstract. *This research uses the Classroom Action Research (CAR) method with a cyclical approach to increase student learning motivation in Physical Education, Sports and Health (PJOK) subjects. This research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. In Cycle I, the average student learning motivation was 44.05%, while in Cycle II it increased significantly to 74.68%, with an increase of 30.63%. This increase shows positive changes in students' interest and enthusiasm for learning. The research results showed that the use of "comic media" during learning in Cycle II was effective in stimulating students' interest and motivation. This increase in motivation also indicates the success of the emphasis on more interesting and participatory learning. These findings illustrate the positive impact of the improvement efforts made in Cycle II in creating a better learning environment. This research provides a positive view regarding the use of the PTK method with a cycle approach and the implementation of "comic media" in increasing students' learning motivation in PJOK subjects. The implications of these findings emphasize the importance of innovative approaches to learning to achieve more optimal results.*

Keywords: *Learning media, comic media, Cycle approach, Comic media, Increasing interest in learning*

Abstrak. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan siklus untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus I, rata-rata motivasi belajar siswa adalah 44,05 %, sedangkan pada Siklus II meningkat secara signifikan menjadi 74,68%, dengan kenaikan sebesar 30,63%. Peningkatan ini menunjukkan perubahan positif dalam minat dan semangat belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan "media komik" selama pembelajaran pada Siklus II efektif dalam merangsang minat dan motivasi peserta didik. Peningkatan motivasi ini juga menandakan keberhasilan penekanan pada pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Temuan ini menggambarkan dampak positif dari upaya perbaikan yang dilakukan pada Siklus II dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih baik. Penelitian ini memberikan pandangan positif mengenai penggunaan metode PTK dengan pendekatan siklus dan implementasi "media komik" dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK. Implikasi dari temuan ini menekankan pentingnya pendekatan inovatif dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang lebih optimal.

Kata Kunci : Media belajar, media komik, Pendekatan siklus, Media komik, Peningkatan minat belajar

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan mempunyai definisi arti luas yang berarti hidup dalam hal ini pendidikan memiliki arti bahwa pendidikan merupakan seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat kapanpun dan dimanapun tempatnya pendidikan berdampak positif terhadap perkembangan dan pertumbuhan manusia (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan adalah pondasi awal dalam pembentukan generasi yang cerdas dan berkualitas. Pendidikan di Indonesia memegang peran yang sangat krusial dalam kesuksesan generasi muda dengan memberikan bekal dari proses pembelajaran untuk dapat mencetak sumber daya manusia yang unggul dan

diharapkan melalui pendidikan dapat menderdaskan kehidupan bangsa dan negara (Dasopang, 2017).

Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menjadi mata pelajaran yang penting untuk dapat membantu mengembangkan kemampuan dan juga sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pembelajaran tidak hanya berupa pembelajaran kognitif akan tetapi dalam mata pelajaran PJOK juga mengajarkan psikomotor peserta didik terkait gerak dasar dalam materi pembelajaran tertentu (Ahmadiyahanto, 2016). Dalam hal ini selain untuk belajar tentang materi ajar PJOK juga memiliki tujuan untuk membuat peserta didik menjadi bugar dengan aktivitas gerak pada saat proses pembelajaran. Dengan pendidikan jasmani peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan juga keterampilan baru yang membuat peserta didik mempunyai pengalaman yang menyenangkan guna membantu peserta didik untuk meningkatkan kreativitas, kerja sama, inovatif, kebugaran jasmani, dan pola hidup sehat (Wahid, 2018).

Dalam proses pembelajaran PJOK diperlukan penerapan metode yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Alizamar, 2016). Ketidaksesuaian dalam pemberian metode belajar pada peserta didik dapat membuat proses pembelajaran akan berpusat kepada guru sehingga peserta didik kurang akan pemahaman pembelajaran (Wicaksono et al., 2020). Seorang guru dituntut untuk selalu berkembang sesuai dengan pesatnya kemajuan teknologi dan juga seorang guru harus kreatif terhadap model pembelajaran yang akan diberikan agar peserta didik merasa bosan dan jenuh pada saat proses pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan tingkat pengetahuan belajar peserta didik, guru diharapkan mampu memberikan metode pembelajaran yang dapat menarik antusias peserta didik dalam proses pembelajaran (Nugroho Mukti & Salamun, 2015). Metode pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik salah satunya adalah dengan memberikan model-model pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Memberikan media pembelajaran yang bervariasi dapat membuat peserta didik merasa senang dan dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menarik (Irawan et al., 2020). Dalam upaya memperlancar jalannya proses pembelajaran seorang guru bisa menggunakan suatu media ajar yang menjadi alat untuk mempermudah seorang guru menyampaikan materi ajarnya. Media yang dapat menunjang pembelajaran seorang guru untuk membantu jalannya proses pembelajaran dapat berupa buku, tayangan video, audio visual, komik, dan media berbasis internet lainnya (Latif et al., 2021).

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting karena ikut serta dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru harus mampu memanfaatkan media

pembelajaran sebaik mungkin sesuai kebutuhan peserta didik serta inovatif agar suatu pembelajaran dapat berpusat kepada peserta didik dan juga menambah semangat belajar, inspiratif, inisiatif, motivasi terhadap pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran (Wijaya et al., 2019). Media pembelajaran mempunyai banyak macam salah satunya adalah komik. Komik adalah sebuah cerita bergambar sesuai dengan urutan alur cerita yang dibuat. Media pembelajaran komik dapat menambah semangat dan motivasi peserta didik dikarenakan dalam media komik ini di dalamnya terdapat alur cerita yang menarik dan juga alur ceritanya sudah berurutan dan tidak membosankan dikarenakan terdapat gambar gambar dalam ceritanya (Putri Y et al., 2020).

Proses kegiatan belajar mengajar, motivasi memiliki peran untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh seorang guru sehingga materi yang disampaikan dapat diterima peserta didik dengan baik dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai (Nurrita, 2018). Pemahaman akan pentingnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK merupakan kunci untuk memperoleh hasil dari tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang dapat menarik motivasi belajar peserta didik untuk rasa ingin tau tentang pembelajaran adalah media belajar komik dikarenakan terdapat gambar akan suatu materi secara berurutan yang dapat menarik visualisasi serta penjelasan singkat gambar dalam komik sehingga mudah dipahami oleh peserta didik (Fadillah, 2018)

Tujuan dari penelitian ini adalah berguna untuk mendapatkan hasil dari penggunaan media pembelajaran komik sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam materi permainan sepakbola kelas VII B di SMP Negeri 1 Waru. Manfaat dari penelitian ini adalah mempermudah seorang guru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media belajar, meningkatkan level kognitif peserta didik, dan tentunya untuk menciptakan peserta didik yang sehat akan jasmani dan rohani. Penelitian ini juga diharapkan memberikan wawasan baru kepada guru PJOK untuk menggunakan media pembelajaran komik dalam pelaksanaan proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran komik dapat membuat motivasi belajar peserta didik meningkat dengan adanya gambar-gambar yang mempermudah peserta didik untuk memahami suatu materi yang dikemas dalam media pembelajaran komik.

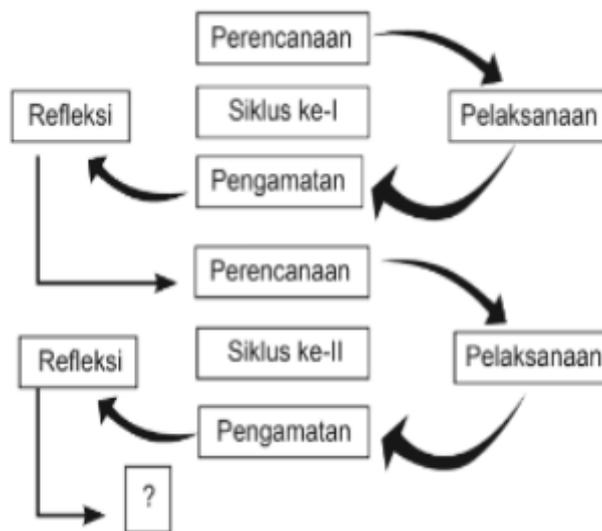
2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut (Sri Astutik et al., 2021) PTK adalah tindakan kelas yang wajib dilaksanakan oleh seorang pendidik sebagai upaya untuk membentuk peningkatan kompetensi guru akan kualitas proses pembelajaran. PTK adalah penelitian yang lebih berfokus pada akan

perbaiki suatu pembelajaran melalui perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Tujuan dari PTK ini adalah untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung, merancang solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran, mengimplementasikan dari tindakan kelas dan selanjutnya mengevaluasi akan hasil yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas.

Desain Penelitian

Tahapan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model siklus (*cycle*). Tahapan yang digunakan dalam penelitian dibagi menjadi 2 siklus. Pada siklus 1 digunakan peneliti untuk melakukan perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sedangkan pada siklus 2 kurang lebih sama pelaksanaan dengan pada siklus 1 akan tetapi pada siklus 2 ini diharapkan dapat memperbaiki ataupun penyempurnaan dari siklus sebelumnya sehingga terdapat peningkatan dari siklus pertama ke siklus ke dua.



Gambar 1. Desain alur penelitian (Ali et al., 2023)

Penelitian menggunakan peserta didik kelas VII B di sekolah SMP Negeri 1 Waru pada tahun ajaran 2023/2024, peserta didik pada kelas VII B berjumlah 32 dengan laki-laki sebanyak 17 peserta didik dan perempuan sebanyak 15 peserta didik. Data penelitian didapatkan dengan cara menyebarkan angket kuesioner yang harus diisi oleh peserta didik. Pengambilan penelitian PTK dilakukan pada bulan Agustus 2024 dan siklus dilakukan dengan 2 pertemuan.

Teknik pengumpulan data dalam penilaian PTK ini menggunakan teknik pengumpulan data non tes, yaitu dilakukan dengan melakukan observasi, dokumentasi, dan menyebarkan angket kepada peserta didik akan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru. Berikut adalah

pertanyaan angket yang digunakan dalam memperoleh data dalam penelitian yang diadopsi dari (Ali et al., 2023)

Tabel 1. Teknik pengumpulan data

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya senang dengan pembelajaran hari ini.		
2.	Dari pembelajaran hari ini saya termotivasi untuk berolahraga.		
3.	Pembelajaran hari ini lebih menarik dibandingkan minggu kemarin.		
4.	Saya merasa kecewa kalua pembelajaran hari kosong.		
5.	Saya ingin pembelajaran hari ini dilakukan lagi minggu depan.		
6.	Media pembelajaran yang diberikan sangat menarik		
7.	Saya paham tentang materi hari ini setelah diberikan media pembelajaran hari ini.		
8.	Saya tidak sabar menunggu menunggu pembelajaran minggu depan.		
9.	Saya akan lebih tertarik apabila media pembelajaran yang diberikan manarik.		
10.	Saya dapat menguasai materi dan juga melakukan praktik setelah pemberian media pembelajaran.		

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian PTK ini menggunakan angket yang dianalisis dengan presentase berdasarkan jawaban dari peserta didik, selanjutnya dari angket tersebut dilihat untuk memperoleh hasil dari peserta didik apakah ada peningkatan terhadap motivasi belajar terhadap pembelajaran yang telah disampaikan oleh seorang guru. Adapun rumus yang dipakai sebagai berikut :

$$P \frac{F}{N} \times 100$$

P : Presentase minat peserta didik terhadap pembelajaran

F : Jumlah peserat didik yang menjawab angket (contoh, Ya/Tidak)

N : Jumlah keseluruhan dari peserta didik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan hasil dari penggunaan media pembelajaran komik sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam materi permainan sepakbola kelas VII B di SMP Negeri 1 Waru. Dalam penelitian ini menggunakan

model siklus dimana tahapan yang dilakukan ada 2 siklus dan menggunakan angket untuk mendapatkan data mengenai peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran komik dalam materi ajar permainan bola besar sepakbola di SMP Negeri 1 Waru. Peserta didik diberikan angket mengenai motivasi belajar yang berisi 10 butir pertanyaan yang harus dijawab dengan kondisi dan kejadian sebenarnya.

Tabel 2. Hasil Angket pada Siklus 1

Pertanyaan No	Jawaban “Ya” Jumlah	Presentase %	Jawaban “Tidak” Jumlah	Presentase %
1	24	75%	8	25%
2	10	31,25%	22	68,75%
3	17	53,12%	15	46,87%
4	15	46,87	17	53,12%
5	17	53,12%	15	46,87%
6	19	59,37%	13	40,62%
7	9	28,12	23	71,87%
8	11	34,37%	21	65,62%
9	9	28,12%	23	71,87%
10	10	31,25%	22	68,75%
Rata-Rata	44,05 %		55,93 %	

Berdasarkan tabel tersebut 32 peserta didik menjawab pertanyaan angket dengan variasi jawaban yang sangat beragam pada pelaksanaan siklus 1. Dalam siklus 1 tersebut jawaban dengan opsi “Ya” mendapatkan presentase rata-rata sebesar 44,05 %. Sedangkan jawaban pada opsi “Tidak” pada siklus 1 ini mendapatkan presentase rata-rata sebesar 55,93 %. Dengan hasil demikian presentase rata-rata dari kedua opsi tersebut selisih 11,88 % dengan opsi jawaban “Tidak” lebih besar dibandingkan dengan opsi jawaban “Ya” pada angket mengenai motivasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus 1 sebagian peserta didik belum sepenuhnya tertarik akan dalam pembelajaran PJOK.

Salah satu upaya yang harus dilakukan untuk menghadapi temuan tersebut adalah meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran PJOK di Siklus 2. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti membuka metode pengajaran yang lebih menarik, memberikan penjelasan positif tentang materi, dan menyuntikkan aktivitas olahraga yang lebih dapat membuat siswa termotivasi. Dengan demikian, diharapkan Siklus 2 dapat membuat siswa semakin termotivasi dalam proses pembelajaran, dan respons siswa terhadap mata pelajaran ini akan menjadi positif.

Tabel 3. Hasil Angket pada Siklus 2

Pertanyaan No	Jawaban “Ya” Jumlah	Presentase %	Jawaban “Tidak” Jumlah	Presentase %
1	29	90,62%	3	9,37%
2	24	75%	8	25%
3	26	81,25%	6	18,75%
4	23	71,87%	9	28,12%
5	27	84,37%	5	15,62%
6	21	65,62%	11	34,37%
7	24	75,%	8	25%
8	23	71,87%	9	28,12%
9	19	59,37%	13	40,62%
10	23	71,87%	9	28,12%
Rata-Rata	74,68 %		25,30 %	

Dari tabel di atas adalah data dari hasil angket yang diisi oleh 32 siswa setelah selesai pembelajaran pada Siklus 2. Berdasarkan total pada tabel tersebut, siswa yang menjawab “ya” jauh lebih banyak daripada yang menjawab “tidak”. Selisih rata-rata persentase dari sepuluh peserta didik antara jawaban “ya” dan “tidak” adalah 49,38 %. Jadi, itu berarti bahwa bagian besar peserta didik lebih menunjukkan minat di dalam pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan setelah pemberian pembelajaran media komik pada waktu pembelajaran.

Dari angka perbedaan persentase rata-rata tersebut, perbedaan yang cukup signifikan menandakan bahwa terjadi perubahan ke arah yang lebih baik dari minat peserta didik sehubungan dengan pembelajaran setelah dilakukannya perbaikan. Ini dapat diartikan bahwa dengan dilakukannya kegiatan pembelajaran menggunakan media komik pada saat alokasi waktu pembelajaran telah memberikan dampak yang positif. Respons positif yang diberikan peserta didik membuktikan bahwa dengan penambahan unsur yang membuat mereka tertarik pada pembelajaran, maka mata pelajaran tersebut akan meningkatkan motivasinya serta rasa ingin tahu mereka. Dengan demikian, perubahan yang dilakukan pada Siklus 2 tampaknya berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan minat serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Berdasarkan data hasil Siklus I, yaitu rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 44,05%, dan data dari Siklus II, yang mencapai 74,68%, artinya telah terjadi peningkatan sebesar 30,63%. Hal ini berarti bahwa terjadi perubahan besar dari sebelumnya dalam minat dan semangat belajar siswa. Peningkatan sebesar 30,63% merupakan representasi baik bahwa akibat dari perbaikan dan usaha dari Siklus II adalah positif. Data tersebut juga merupakan keberhasilan media pembelajaran komik pada saat pembelajaran maka dapat memberikan hasil yang memotivasi minat belajar dari padapeserta didik. Penurunan motivasi juga menunjukkan

bahwa upaya untuk menekankan lebih menarik dan partisipatif pembelajaran membawa efek yang diinginkan membentuk lingkungan pembelajaran yang baik. Dengan adanya perubahan ini dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif juga bisa mempengaruhi motivasi belajar peserta didik secara positif. Kenaikan yang signifikan ini memberikan dampak positif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih berarti serta membangkitkan semangat dalam menghadapi materi pelajaran dengan berbagai kegiatan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penerapan media pembelajaran komik untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PJOK di kelas VII SMPN 1 Waru terbukti sangat efektif. Inovasi dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan diperlukan untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti pelajaran.

Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran komik dalam konteks PJOK dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Motivasi belajar yang tinggi dalam pelajaran ini berpotensi meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengenalan inovasi seperti media pembelajaran komik memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

DAFTAR REFERENSI

- Ahmadiyahanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIII C SMP. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980–993.
- Ali, Mi., Ilmu Keolahragaan, M., Negeri Makassar, U., Gunungsari Baru Jl Pettarani Makassar, K. A., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). *Global Journal Sport Science UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI ICE BREAKING DALAM PEMBELAJARAN PJOK*. 1(April), 368–374. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss>
- Alizamar. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran*. media akademi.
- Dasopang, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03.
- Fadillah, A. (2018). *Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(1), 36–42.

- Irawan, L., Yulaini, E., & Januardi. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi*. 3(1), 99–107.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., & Syafira, I. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pendidikan , menjadi negara yang maju merupakan cita – cita*. 809–826.
- Nugroho Mukti, D., & Salamun. (2015). *Penciptaan Karya Komik Alternatif. Pendidikan Seni Rupa*, 3, 16–22.
- Nurrita. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Sholeh, H., & Sari Dewi, R. (2022). *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Putri Y, E., Enawaty, E., & Lestari, I. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Nama Senyawa Kimia*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(12), 1–12.
- Sri Astutik, Subiki, & Singgih Bektiarso. (2021). *Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo*. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54–62. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Wahid, A. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. *Istiqra'*, V.
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., & Widanita, N. (2020). *Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola Evaluation of application of scientific approach in physical education learning basic technical material for football passing*. 16(1), 41–54.
- Wijaya, M. A., Kanca, N., Jasmani, P., Deputi, A., & Pendidikan, O. (2019). *Media Pembelajaran Aktivitas Pengembangan PJOK Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah*. 1–6.