BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Banyak dari siswa merasa kesulitan ketika mempelajari matematika pada jenjang SD, terutama pada materi tentang perkalian. Konsep ini seringkali dipandang abstrak dan tidak menarik sehingga menjadi beban yang membosankan bagi siswa. Oleh karenanya, penggunaan media alat bantu pembelajaran merupakan satu hal yang substansial dalam membantu proses pembelajaran. Meskipun pendidikan matematika pertama kali diajarkan sejak siswa memasuki kelas 1 sampai kelas 6 pada Sekolah Dasar, namun selalu dianggap menantang karena adanya perhitungan, simbol, dan konsep abstrak.

Matematika memegang posisi terpenting dalam kehidupan kita sehari-hari, bahkan memiliki peran yang substantif dalam setiap bidang ilmu pengetahuan sekaligus memberikan dorongan kemajuan tentang kecerdasan manusia (Made, 2018). Sebagaimana ditegaskan Rahmata (2020), matematika tidak hanya sangat diperlukan dalam bidang sains dan teknologi tetapi juga penting untuk penerapan praktis dalam kehidupan kita sehari-hari, sehingga memerlukan pengenalan dini kepada peserta didik. Berperan sebagai landasan kemajuan ilmu pengetahuan, matematika dalam penerapannya terkait erat dengan berbagai bidang lain, baik dalam fungsinya sebagai sebagai alat maupun media pengembangan. Sudut pandang ini sejalan dengan perspektif Arrafi & Masniladevi (2020), yang dengan tegas menjadikan penguasaan matematika oleh siswa

sebagai sebuah keharusan karena relevansinya yang mendalam dengan pengalaman sehari-hari kita.

Dalam pengertiannya, matematika bermula dari bahasa Latin “*mathematic*”, yang awalnya dipinjam dari istilah Yunani “*mathematice*”, artinya adalah mempelajari. Etimologinya dapat ditelusuri kembali ke kata "*matema*", yang berarti pengetahuan mendalam atau ilmu (*knowledge*, *science*). Istilah "matematika" secara intrinsik terkait dengan konsep lain, yaitu "mathein" atau "mathenein", yang menunjukkan makna sebagai upaya berpikir (pembelajaran). Oleh karena itu, mengingat asal usul linguistiknya, matematika mewakili atas pengetahuan mendalam yang dicapai melalui seni penalaran dan pemikiran mendalam (Siagian, 2016).

Proses pembelajaran di sekolah selalu melibatkan komunikasi antara siswa, guru, kepala sekolah, dan komunitas sekolah. Dalam perspektif Oemar Hamalik Falahudin (2014), ada lima komponen penting dalam proses pembelajaran: tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, agar proses komunikasi dalam pembelajaran dapat efektif maka diperlukan penggunaan media pembelajaran. Wicaksono Masykur (2017) menekankan pentingnya media dalam proses pembelajaran karena membantu siswa lebih memahami dan menyerap materi yang diberikan guru.

Keterampilan dalam operasi aritmatika perkalian sangat penting dalam pendidikan karena merupakan dasar dari konsep matematika tingkat lanjut. Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan gambar-gambar yang unik dengan alur cerita yang menarik melalui media komik matematika, sehingga mendorong retensi jangka panjang. Penelitian ini kemudian akan dicoba untuk diujikan

kepada siswa kelas IV SDN Tunjungsekar 03 Malang, dengan validasi yang dilakukan oleh ahli dan siswa.

Penggabungan media pendidikan ke dalam perjalanan pendidikan mempunyai manfaat untuk menciptakan rasa ingin tahu dan meningkatkan perhatian bagi siswa baru, menumbuhkan rasa motivasi dan rangsangan mendalam yang baik dalam proses belajar mengajar. Lebih jauh lagi, bahwa media pembelajaran tersebut bahkan dapat memberikan dampak psikologis yang mendalam bagi siswa. Buku komik merupakan media sastra dengan memanfaatkan interkasi melalui gambar, sedangkan komik apabila diklasifikasikan dari bentuk dan formatnya, antara lain berbentuk komik strip, buku komik, dan novel grafis, sebagaimana dikatakan oleh Soedarso (Soedarso, 2015). Dengan gambar yang menakjubkan dan genre yang semakin meningkat, komik dengan mudah menjadi salah satu budaya massa. Prestasi siswa dalam upaya belajar mereka sangat terkait dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan media yang memenuhi kebutuhan masing-masing. Metode dan media yang dipilih harus selaras dengan konten yang diajarkan dan karakteristik unik setiap siswa. Memasukkan media pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan efektivitas proses pendidikan secara keseluruhan, karena memfasilitasi guru dalam menyampaikan informasi komprehensif kepada siswa dengan mudah.

Berdasar pada hasil wawancara dan observasi sebelumnya, tepatnya pada 3 November 2022 di SDN Tunjungsekar 3 Lowokwaru Malang dengan salah satu guru kelas IV dengan kondisi sekolah yang cenderung tidak luas, ruang kelas sangat memadai, sekitaran sekolah mempunyai jarak yang dekat dengan pemukiman warga, dan sekolah sudah menggunakan kurikulum merdeka.

Berdasar pada hasil wawancara di mana disebutkan bahwa materi perkalian pada mata pelajaran matematika di SDN Tunjungsekar 3 Lowokwaru Malang secara aktif telah menggunakan kurikulum merdeka pada kelas 1 dan 4, namun tidak jarang siswa yang cenderung tidak memahami perkalian pada tingkat mendasar. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran di kelas. Dalam pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, penugasan, diskusi dan tanya jawab guru menggunakan cara cepat menghitung dengan jari tetapi peserta didik masih kurang bisa dalam pembelajaran matematika operasi hitung perkalian.

Kendala dalam pembelajaran matematika adalah media pembelajaran, akibatnya menghambat proses siswa dalam memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penulis menyarankan solusi untuk menggunakan media komik sebagai sumber pembelajaran operasi hitung perkalian dan dengan media komik matematika ini berisikan gambar berwarna yang menarik dan labih lama untuk diingat oleh peserta didik dibandingkan dengan tulisan biasa. Maka peneiliti ingin mengembangkan media komik perkalian “Angka-angka ajaib” matematika karena media komik menggunakan gambar untuk membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, komik juga dapat memecahkan konsep-konsep menjadi langkah-langkah yang lebih mudah diikuti oleh peserta didik.

Komik adalah cerita animasi yang menampilkan karakter dan menggabungkan narasi terkait matematika. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian antara lain tes, angket, dan observasi. Memanfaatkan perkalian matematika dalam media kartun menawarkan pendekatan yang bermanfaat bagi siswa untuk memahami konsep perkalian dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami (Novianti & Syaichudin,

2010). Komik juga dapat menggambarkan contoh penyelesaian soal perkalian. Komik juga dapat menjelaskan konsep dasar perkalian, seperti mengalikan bilangan dengan satu, puluhan, dan ratusan. Oleh karena itu, mengembangkan lingkungan kartun matematika untuk operasi perkalian aritmatika dapat membantu siswa mempelajari materi ini dengan lebih efektif.

Komik matematika adalah media yang menyenangkan bagi siswa sekolah dasar untuk mempelajari operasi aritmatika perkalian. Komik-komik ini menggambarkan secara visual konsep-konsep matematika dan menyajikan materi dengan cara yang menghibur, sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan mengingatnya. Selain itu, komik dapat secara efektif mengajarkan konsep-konsep yang kompleks atau terlihat cenderung membosankan kepada siswa. Dengan memanfaatkan media komik, siswa dapat mengembangkan pemahaman lebih mendalam tentang operasi hitung perkalian dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Media komik matematika berbentuk ini mempunyai keunggulan dalam menarik perhatian siswa, membangkitkan minat belajar yang lebih besar, dan menyajikan materi yang mudah dipahami melalui visual storytelling.

Media pembelajaran secara efektif dapat difungsikan dalam rangka menciptakan motivasi belajar siswa sehingga diharapkan mereka dapat meningkatkan keterampilan di dalam memecahkan permasalahan pesera didik (Putra & Milenia, 2021), Pengembangan media komik merupakan proses penciptaan komik, mulai dari ide awal hingga produk akhir yang siap dipublikasikan. Ada beberapa tahap utama dalam pengembangan komik, yaitu: Buat outline atau garis besar cerita, buatlah sinopsis singkat yang menjelaskan plot,

karakter, dan setting cerita, kemudian karakter dan setting, karakter-karakter yang akan muncul dalam komik serta setting tempat kejadian cerita.

Kemudian dalam pengembangan media komik selanjutnya adalah Buat skrip komik dengan menuliskan dialog-dialog yang akan muncul dalam tiap panel serta tindakan-tindakan yang akan dilakukan oleh karakter kemudian membuat rough draft (konsep awal) dengan menggambarkan panel-panel komik sesuai dengan skrip yang sudah dibuat kemudian final draft memiliki alur cerita yang jelas dan terstruktur serta visual yang menarik kemudian publikasikan komik melalui media sosial, situs komik online, atau bahkan menerbitkannya dalam bentuk cetak.

Pada penelitian terdahulu tentang pengembangan media komika (komik matematika) cerita soal perkalian ini untuk menyempurnakan materi cerita perkalian di SD kelas III layak, sangat interisting dan bagus sebagai media pembelajaran, lebih banyak media komik dapat membuar pembelajaran lebih mudah dipahami dan siswa lebih mudah menerima pembelajaran dengan baik.

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pemanfaatan strategi media komik untuk pembelajaran dapat menimbulkan perasaan bahagia dan tenang pada siswa, sehingga mengurangi kekhawatiran mereka untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan komik sebagai alat pengajaran di saat yang sama dapat mendorong siswa memilik motivasi yang tinggi dalam memahami dan memecahkan masalah yang diajukan (Hadi, 2005). Perbedaan dari peneliti terdahulu adalah peniliti tidak observasi pada sekolah yang sama,kemudian perbedaan kelas saat penelitian,materi yang beda dan media komik yang dirancang tokoh-tokohnya atau latarnya tidak sama

seperti peneliti terdalu. Persamaan dari peneliti terdahulu adalah menggunakan media pembelajaran komik matematika.

Berdasar pada hasil observasi sebelumnya, tepatnya pada tanggal 3 November 2022 dengan guru kelas IV di SDN Tunjusekar 3 malang, bahwa masih terdapat beberapa permasalahan yang ada dikelas, diantaranya 10 peserta didik yang kurang bisa hitung perkalian,dikarenakan guru jarang menggunakan media pembelajaran. Peneliti memilih SDN Tunjungsekar 3 malang karena sebagai tempat observasi dan penelitian karena disekolah tersebut pada kelas IV peserta didik masih mengalami kesulitan dalam perkalian hal tersbut disebabkan karena adanya peserta didik yang belum faham perkalian dasar. Guru juga tidak menggunakan media apapun saat mengajar peserta didik materi perkalian. sehingga peserta didik bosan dan kurang menarik saat pembelajaran.

Melihat dari permasalahan tersebut, seharusnya diperlukan sebuag solusi yang dapat mempermudah peserta didik untuk belajar. Salah satunya cara yang dapat diatasi dengan sebuah pengembangan media pembelajaran dalam materi perkalian. menurut peneliti dengan permasalahan tersebut maka peneliti ingin mengembangkan media komik angka-angka ajaib mametamtika materi perkalian. Kelebihan komik ini adalah komik mengandung unsur visual juga komik ini dilengkapai dengan e-komik yang bisa dilihat di gawai, komik ini menjadikan peserta didik semangat digunakan untuk proses pembelajaan dikelas. Komik ini didalamnya terdapat gambar-gambar kartun yag dibuat untuk menarik daya baca peserta didik dan dengan adanya komik ini peserta didik bisa mudah untuk memahami materi perkalian.

Salah satunya Sinta Puspitaningyas mengeksplorasi media komik sambil belajar matematika. Pada penelitian ini dikembangkan kartun matematika untuk materi cerita siswa kelas III SD SDN 2 Karangploso. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka peneliti ingin mengembangkan Komik perkalian (Angka-angka Ajaib) Matematika Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Matematika untuk Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang tersebutd dapat diketahui bahwa media kurang digunakan, sehingga dirumuskan permasalahan pada penelitian ini yakni; "Bagaimana pengembangan media komik untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD tentang materi perkalian?"

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan yang hendak dicapai dari hasil penelitian dalam bentuk pengembangan media komik materi perkalian ini yakni; "Menghasilkan pengembangan media komik untuk meningkatlan pemahaman materi perkalian pada siswa kelas IV Sekolah Dasar."

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang menjadi harapan pada penelitian pengembangan media komik materi perkalian ini yakni;

1. Dilihat dari konten (Isi)

a. Capaian Pembelajaran (CP)

Fase B

Elemen : Bilangan

- Siswa mempunyai keterampilan yang baik untuk menunjukkan pemahaman mendalam mereka tentang bilangan bulat hingga 10.000, sekaligus pemahaman intuitif tentang konsep numerik. Mereka memiliki keterampilan untuk dengan mudah melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan bilangan bulat hingga 1.000, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian. Selain itu, mereka memiliki keterampilan yang baik untuk mengisi nilai-nilai yang tidak diketahui dalam persamaan matematika, sehingga secara efektif memecahkan masalah yang kompleks. Kemampuan dan keterampilan mereka memungkinkan untuk dapat mengidentifikasi, meniru, dan bahkan membuat pola menggunakan gambar dan objek, sekaligus mengenali pola numerik yang mendasarinya. Selain itu, mereka dapat dengan mudah menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat hingga 100. Selanjutnya, kemampuan mereka juga mencakup penyelesaian masalah yang melibatkan kelipatan dan faktor, serta masalah yang berkaitan dengan dengan uang yang menggunakan ribuan sebagai satu kesatuan. Kemampuan siswa juga mencakup membandingkan dan mengurutkan pecahan, serta mengenali pecahan yang setara. Pemahaman mereka yang baik terhadap angka desimal dan kemampuan yang cermat dalam menghubungkan pecahan desimal dan perseratus dengan persentase menunjukkan pemahaman mereka yang mendalam.

b. Tujuan Pembelajaran (TP)

- Peserta didik bisa mengoperasikan perkalian dan pembagian bilangan cacah sampai 100 dengan memanfaatkan benda-benda nyata, gambar dan simbol matematika.

c. Indikator

- Melalui media komik matematika, Siswa mampu mengimplementasikan pokok-pokok materi perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan tepat (C3)

- Melalui media komik matematika, Siswa mampu menguraikan pokok-pokok materi perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan jelas dan benar (C1)
- Melalui media komik matematika, Siswa mampu melakukan prosedur perkalian satu angka dengan cermat (P2)
- Melalui media komik pembelajaran Siswa Mampu mengerjakan prosedur yang berkaitan dengan perkalian bilangan cacah sampai 100 dengan tepat.(P3)

2. Dilihat dari konstruk (Tampilan)

1) Konten

a. Cover Pembuka

Di dalamnya terisi judul komik serta materi dan karakter yang sering muncul dalam komik.

b. Tim Penyusun

Terisi dengan penyebutan nama tim penyusun media komik matematika.

c. Tujuan Pembelajaran

Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian.

d. Petunjuk penggunaan buku komik

Terisi t bacaan urutan indikator dan langkah-langkah penggunakan komik sebagai media pembelajaran.

e. Penokohan Karakter

Terisi tentang tokoh yang terdapat di dalam cerita buku media komik matematika.

f. Cerita Inti

Terisi beragam cerita keseharian tentang materi perkalian dan perkalian. Struktur cerita dasar terdiri dari pemahaman pertama perkalian, pembahasan kedua materi

seperti perkalian biasa, perkalian bilangan negatif, perkalian bilangan desimal, perkalian bilangan bulat tanpa koma, perkalian matriks. Dan yang ketiga adalah pertanyaan-pertanyaan praktis, yang selanjutnya dibahas bersama tokoh-tokoh cerita.

g. Latihan Soal

Latihan soal yang dibebankan kepada siswa, baik pengerjaan secara individu dan kelompok.

h. Daftar Pustaka

Isinya antara lain tentang referensi seorang penulis dalam proses tersusunnya buku komik matematika, sehingga memberikan kemudahan pembaca yang hendak memeriksa lebih mendalam terkait dengan apa yang telah tertulis.

i. Cover Belakang

Isinya antara lain judul komik materi, ringkasan cerita, dan karkater yang sering muncul pada komik matematika.

2) Konstruk

a. Media komik berbentuk buku dengan isi gambar yang bercerita tentang perkalian.

b. Media komik menggunakan gambar kartun dan gambarnya berwarna.

c. Komik ini dikemas dalam media cetak pada kertas A5.

d. Media komik menggunakan *style* gambar tema kartun.

e. Pewarnaan untuk buku komik ini dominan warna primer (merah,kuning,biru).peneliti menggunakan warna primer karena dapat dikombinasikan sehingga menghasilkan warna lain.

f. Tampilan pada komik ini menggunakan tampilan komik edukasi.

E. Pentingnya Penelitian dan pengembangan

Pembuatan media komik matematika untuk siswa kelas IV SD fokus pada konsep perkalian bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Manfaat dari pengembangan inovatif ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

I. Teoritis

Melalui konsep pengembangan media komik matematika pembelajaran matematika operasi hitung perkalian ini diharapkan agar bisa memperkaya pengetahuan serta khazanah ilmu bagi pembaca, terlebih yang berhubungan dengan masalahan yang ada dalam penelitian ini.

II. Praktis

1. Bagi Guru

Media komik materi perkalian soal cerita ini tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar, tetapi juga menumbuhkan perhatian siswa, sehingga memudahkan mereka untuk memahami dan terlibat aktif dengan materi yang disajikan di dalam kelas.

Media komik materi perkalian soal cerita berupaya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan membuat mereka lebih terlibat di kelas.

2. Bagi Siswa

Media komik matematika materi perkalian membantu meningkatkan kemampuan visualisasi siswa. Komik dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsepp matematika dengan lebih mudah, sehingga merika lebih cepat memahami materi tersebut.

3. Bagi Sekolah

Media komik matematika membantu sekolah menambahkan ketersediaan media pembelajaran untuk mata pembelajaran matematika kelas IV dan memaksimalkan penggunakaan sarana dan prasarana teknologi infornasi yang ada di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Melalui media komik matematika operasi hitung ini dapat melakukan penelitian untuk menambahkan motivasi belajar siswa dan juga memberikan pemahaman kepada siswa bagaimana cara belajar matematika dengan bermain perkalian yang ada di dalam komik matematika.

5. Penelitian Lain

Pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan mempunyai manfaat untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan keterlibatan kita dalam memahami media komik sebagai alat pembelajaran. Pembuatan media komik pembelajaran matematika terkait dengan materi perkalian merupakan sumber pendidikan, sekaligus dapat dimanfaatkan secara efektif di dalam kelas. Dengan memasukkan media e-komik, peneliti dapat lebih meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang menarik, beragam, dan menyenangkan yang selaras dengan situasi pendidikan yang konkret.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi

Berdasar pada pengembangan media komik matematika materi perkalian soal cerita pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, asumsi yang penulis susun sebagai berikut;

a. SDN Tunjunsekar 3 Malang sudah menggunakan kurikulum merdeka.

b. Peserta didik sudah mengenali angka.

c. Sebagian peserta didik sudah mengenal perkalian dasar.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

a. Produk pengembangan terbatas penggunaannya pada pelajaran matematika materi perkalian .

b. Media Komik Matematika perkalian terbatas untuk digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupkan sebuah alat yang ditujukan dalam rangka mentransmisikan materi pelajaran kepada siswa. Media pembelajaran dapat berupa alat peraga, buku teks, film, audio, atau bahkan teknologi seperti komputer atau smartphone. Tujuan dari digunakannya media pembelajaran adalah untuk memudahkan dalam penyampaian materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menarik bagi siswa, sehingga pelaksanaan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan siswa cenderung akan lebih cepat memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan.

2. Komik

Komik adalah sebuah medium yang menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan cerita atau pesan. Komik biasanya terdiri dari serangkaian gambar yang diikuti oleh teks yang menjelaskan apa yang terjadi di gambar tersebut. Komik dapat menceritakan berbagai macam cerita, mulai dari kisah fiksi hingga kisah nyata, dan dapat dibuat dalam berbagai format, seperti buku komik, strip komik di koran, atau komik digital.

3. Komik Angka-angka

Komik angka-angka adalah sejenis komik yang menggunakan simbol angka-angka untuk menyampaikan pesan atau cerita. Komik angka-angka sering digunakan untuk mengajarkan konsep matematika atau menyajikan informasi secara menyenangkan dan mudah dipahami..

4. Matematika

Matematika di sekolah dasar (SD) adalah mata pelajaran yang mempelajari dasar-dasar konsep matematika seperti jumlah, ukuran, dan bentuk. Pada tingkat SD, siswa akan mempelajari konsep-konsep dasar seperti penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, serta mengimplementasikan berbagai konsep itu di dalam penyelesaian permasalahan matematika dasar.

5. Operasi Hitung

Operasi hitung adalah aktivitas menggunakan simbol matematika dalam melaksanakan perhitungan aritmatika, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Operasi hitung merupakan dasar dari matematika dan sangat penting digunakan dalam keseharian, karena membantu dalam menyelesaikan masalah matematika sederhana maupun kompleks.

6. Perkalian

Perkalian adalah operasi matematika digunakan untuk mengalikan dua atau lebih bilangan. Operasi perkalian merupakan salah satu operasi dasar dalam matematika yang selalu dipelajari siswa di sekolah dasar.

7. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

Karakteristik adalah ciri khas yang ada pada suatu objek, individu, atau kelompok. Peserta didik kelas 4 SD (Sekolah Dasar) biasanya memiliki beberapa karakteristik, seperti Peserta didik kelas 4 SD umumnya berusia antara 9-10 tahun, Peserta didik kelas 4 SD cenderung lebih mandiri dalam melakukan tugas-tugas sekolah dan aktivitas sehari-hari, Kemampuan motorik halus dan kasar peserta didik kelas 4 SD biasanya sudah cukup baik, sehingga mereka mampu menulis dengan rapi, menggambar dengan detail, dan melakukan aktivitas fisik yang kompleks.Peserta didik kelas 4 SD juga cenderung lebih tertarik untuk belajar dan memiliki minat yang lebih kuat terhadap pelajaran-pelajaran baru. Peserta didik kelas 4 SD biasanya sudah mulai belajar mengembangkan hubungan sosial dengan teman sebaya dan juga mampu menghargai perbedaan individualitas. Dan Peserta didik kelas 4 SD seringkali memiliki ide-ide kreatif dan mampu mengemukakan pendapatnya secara kreatif.