



Efektivitas Metode Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Salsa Berliana Putri¹, Vesha Nuriefer Haliza², Yona Wahyuningsih³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: salsaberliana@upi.edu¹, veshanh@upi.edu², yonawahyuningsih@upi.edu³

Abstrak

Baru-baru ini, siswa sering jenuh karena metode pembelajaran di kelas yang sangat monoton. Padahal, zaman sudah berkembang dan berganti ke digital. Maka dari itu, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui seberapa efektifnya menggunakan metode digital storytelling sebagai media pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pembelajaran IPS di kelas 4 tinggi sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya digital storytelling mengubah metode pembelajaran yang lama menjadi lebih menyenangkan dan mampu meningkatkan pemahaman siswa. Peran media digital sangat dibutuhkan agar dapat menunjang proses pembelajaran.

Kata kunci: *Digital Storytelling, Kelas Tinggi, IPS*

Abstract

Recently, students are often bored because the teaching methods in the classroom are very monotonous. In fact, times have developed and changed to digital. Therefore, this study aims to determine how effective the use of the digital storytelling method is as a medium of learning in elementary schools, especially in social studies learning in grade 4 high school. The research method used in this article is a literature study. The results showed that with digital storytelling changed the old learning method to be more fun and able to increase students' understanding. The role of digital media is needed in order to support the learning process.

Keywords: *Digital Storytelling, High Class, Social Studies*

PENDAHULUAN

Pada proses pembelajaran, guru dituntut untuk menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu kreatif dan inovatif serta tepat dalam memakai media pembelajaran (Resmi Prananta et al., 2017). Untuk mengembangkan media pembelajaran agar tidak monoton harus mengacu pada kurikulum 2013, dalam hal ini guru sebagai pendidik harus mampu mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik ataupun perkembangan teknologi pada zaman sekarang. Sebagai salah satu prinsip pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam standar proses pembelajaran guna terjadinya peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Kognitif (berpikir), psikomotorik (berbuat), dan afektif (perasaan) merupakan cara tipikal karakteristik manusia (Ratri, 2018). Minat, emosi, sikap, atau nilai merupakan watak perilaku pada aspek afektif. Pada realitanya, masih ada berbagai masalah dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Misalnya terlalu menyepelakan bahwa IPS itu terlalu mudah dan tidak terlalu penting juga yang menggiring persepsi pembelajaran IPS hanya berfokus pada aspek kognitif. Parameter yang lebih tegas membuat aspek psikomotorik dan afektif jarang dibuat (Sa'diyah et al., 2022).

Penyebab dari hasil belajar siswa yang rendah karena rendahnya minat terhadap materi IPS yang berada di bawah mata pelajaran lainnya. Hal tersebut dibuktikan oleh fakta lapangan ketika pelatihan PLPG 2008 yang diikutsertakan oleh guru sekolah dasar yang tidak lolos dalam penilaian portofolio. Referensi hanya satu-satunya yang diandalkan oleh para guru ketika pembelajaran IPS adalah buku paket yang sifatnya textbook dan semuanya mengatakan setuju. Lingkungan masyarakat siswa dapat dijadikan sumber pembelajaran namun para guru juga kurang memaksimalkan sumber tersebut. Sebagian guru juga mengatakan dan mengakui bahwa pada proses pembelajaran siswa sangat jenuh, tidak ada dorongan untuk menyimak materi, dan pastinya nilai mata pelajaran IPS ada dibawah rata-rata pelajaran yang lain.

Minat yang rendah akan materi IPS menyebabkan hasil belajar siswa pada umumnya rendah, di bawah mata pelajaran lainnya. Pernyataan ini didukung oleh kenyataan di lapangan, saat ada pelatihan PLPG pada tahun 2008 dengan para peserta guru-guru sekolah dasar yang tidak lolos penilaian portofolio. Pada saat materi IPS, para guru hampir semua menyatakan setuju saat di sampaikan bahwa para guru IPS saat mengajar hanya mengandalkan referensi satu buku pegangan dan bersifat textbook. Para guru juga mengakui jika kurang mengoptimalkan sumber belajar IPS yang ada di lingkungan masyarakat siswa. Sebagian besar mereka juga mengakui bahwa para siswa terkesan jenuh, tidak ada motivasi mengikuti pelajaran IPS dan juga mengakui bahwa rata-rata nilai mata pelajaran IPS selalu di bawah nilai mata pelajaran yang lain.

Dalam menjalani kehidupan saat ini, pendidikan telah mengalami revolusi yang mengubah cara pandang seseorang. Digital storytelling merupakan salah satu media di era perkembangan digital saat ini yang sangat tepat digunakan (Julianingsih & Krisnawati, 2020). Digital storytelling adalah mengkombinasikan berbagai media pembelajaran yang dikemas dengan format digital. Digital storytelling dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan daya ingat siswa karena disusun sehingga memiliki kesan yang melibatkan emosional siswa (Yuliana, 2020).

Permasalahan di atas sangat cocok dengan penelitian ini, karena meletakkan fokus pada digital storytelling pada anak sekolah dasar dalam proses pembelajaran. Hal ini, tentunya diperlukan oleh anak zaman sekarang yang telah bergantung pada internet namun tidak mempunyai pembejalan yang cukup terhadap dampak dari penggunaan internet. Penggunaan digital storytelling dalam minat siswa dalam proses pembelajaran diharapkan terjadi peningkatan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan melalui studi kepustakaan yang dilakukan secara online. Penelitian kualitatif menurut (Kaharuddin, 2020) adalah penelitian yang dilakukan dengan mengkaji terhadap sumber ilmiah bersumber pada kejadian sosial yang tengah terjadi. Selain itu, kualitatif diartikan sebagai solusi dalam menemukan dan mengilustrasikan suatu kejadian secara naratif. Sumber yang didapat kemudian disajikan dalam artikel ini yaitu literature review. Literature review merupakan sebuah metode penelitian yang dengan cara mengumpulkan dan menyimpulkan hasil dari penelitian sebelumnya serta menganalisis berbagai overview yang ditulis dalam teks oleh para ahli. Model ini cocok digunakan dalam penelitian ini karena dengan dasar pertimbangan yang meletakkan pada sebab dan mampu menempatkan fokus masalah pada pemahaman siswa dalam menggunakan digital storytelling.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data studi literatur dengan mengaitkan pada pemahaman siswa terhdap penggunaan digital storytelling pada siswa kelas 4 tinggi sekolah dasar dan untuk peningkatan pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan deskriptif kualitatif dengan cara mengolah data yang didapatkan secara online terkait dengan judul jurnal. Selanjutnya, penulis mengevaluasi sumber yang telah diolah kemudian dianalisis secara kritis sesuai dengan kebutuhan (Anwar & Ramadani, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan desain penelitian deskriptif yang mendapatkan sumber secara online melalui google scholar berupa artikel, jurnal, dan lainnya yang berjumlah 15 sumber. Namun, yang akan diambil hanya 7 berdasarkan kebutuhan penulis terakut dengan judul. Sumber yang telah diseleksi kemudian digabungkan, dianalisis, dan ditelaah data penelitiannya oleh penulis.

Tabel 1. Hasil Analisis

No	Penulis Jurnal (Tahun) dan Judul	Inti Jurnal	Hasil Studi
1	Safitri Yosita Ratri. 2018. <i>Digital Storytelling</i> Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	Penggunaan <i>digital storytelling</i> bagi pembelajaran Sekolah Dasar	Hasil studi berfokus pada media <i>digital storytelling</i> sebagai alat untuk meningkatkan prestasi dan kompetensi siswa.
2	Citra Rosalyn Anwar dan Putri Ramadani. 2021. <i>Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar</i>	<i>Digital storytelling</i> pada siswa sekolah dasar dalam mengenali, memahami, dan menganalisis media pembelajaran tersebut.	Hasil studi berfokus pada kebutuhan literasi digital sejak dini termasuk siswa sekolah dasar dan melalui ini siswa menjadi ada minat untuk memahami literasi digital
3	Melani Khalimatu Sa'diyah et. al. 2022. Pembelajaran IPS Menggunakan Metode <i>Storytelling</i> di Sekolah Dasar	Mengetahui pengaruh metode <i>digital storytelling</i> dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar	Hasil studi berfokus pada penerapan <i>digital storytelling</i> sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan kemudahan dalam metode belajar terhadap proses pembelajaran bagi siswa.
4	Asri Dwi Nurfika et. al. 2021. Literatur Review: Efektivitas Penerapan <i>Digital Storytelling</i> Sebagai Inovasi Pembelajaran IPS di SD	Minat peserta didik dalam pembelajaran IPS masih rendah dan hanya menekankan aspek kognitif.	Hasil studi berfokus pada penerapan <i>digital storytelling</i> dalam pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam materi pembelajaran ini.
5	Ika Nur Fadillah dan Khurotu Dini. 2021. <i>Digital Storytelling</i> Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda	<i>Digital storytelling</i> menjadi alternatif dalam meningkatkan minat literasi khususnya pada generasi muda.	Hasil studi berfokus pada <i>digital storytelling</i> dapat memberi kesempatan siswa untuk belajar membuat <i>digital storytelling</i> versi mereka sendiri.
6	Ariyanti. 2021. Optimalisasi Pembelajaran Koperasi dengan Kekuatan <i>Digital Storytelling</i>	<i>Digital storytelling</i> dengan pembelajaran berbasis proyek (<i>project based learning</i>)	Hasil studi berfokus pada <i>project based learning</i> pada materi koperasi dan <i>digital storytelling</i> pada materi koperasi mampu mengilustrasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata.

7	Jeremia Engelita Wakas, Juanda Manullang, dan Olivia C. Wuwung. 2020. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen	Pemahaman materi yang baik akan membantu pembentuk karakter siswa dengan mengalami moral dan nilai yang didapat dari materi yang dipelajari.	Hasil studi berfokus pada pemahaman media pembelajaran menggunakan digital storytelling, yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dilakukan secara bergantian dengan metode dan media pembelajaran lainnya.
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 1. Hasil Analisis Jurnal

Digital Storytelling

Digital storytelling merupakan sesi bercerita menggunakan media digital (Rofiqoh et al., 2020). Dengan istilah lain, digital storytelling adalah gambaran baru dari storytelling (Asri et al., 2018). *Digital storytelling* dapat juga disebut storytelling yang merupakan ilmu bahasa tertua sekaligus terbaru (Fadillah et al., 2021). *Digital storytelling* adalah media berupa video, foto, animasi, video, dan lainnya digabungkan sehingga menjadi media yang menarik dilihat bagi siswa (Sadikin et al., 2020).

Digital storytelling merupakan sesi bercerita menggunakan media digital (Rofiqoh et al., 2020). Dengan istilah lain, digital storytelling adalah gambaran baru dari storytelling (Asri et al., 2018). *Digital storytelling* dapat juga disebut storytelling yang merupakan ilmu bahasa tertua sekaligus terbaru (Fadillah et al., 2021). *Digital storytelling* adalah media berupa video, foto, animasi, video, dan lainnya digabungkan sehingga menjadi media yang menarik dilihat bagi siswa (Sadikin et al., 2020).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Syntetic science sebagai salah satu program pendidikan pembelajaran IPS karena berdasarkan fakta yang terjadi terkait generalisasi, konsep, temuan ilmiah, dan observasi. Pembelajaran IPS mempunyai tujuan yaitu potensi peserta didik dapat dikembangkan agar tanggap pada permasalahan sosial yang selalu terjadi di masyarakat, cekatan dalam mengatasi masalah pribadi maupun masalah, dan mempunyai sikap mental yang positif pada koreksi segala disparitas yang terjadi.

Media pembelajaran di abad 21 tidak hanya menggunakan buku paket yang disediakan dari sekolah, tetapi setiap pembelajaran termasuk mata pelajaran IPS sudah mulai menggunakan media pembelajaran digital storytelling sehingga dalam penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengetahuan bagi guru tentang basic teknologi (Nurfika et al., 2021). Selain itu, siswa tidak akan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung karena digital storytelling sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran IPS

Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi

Karakteristik siswa sekolah dasar tentunya berbeda setiap orang tergantung usia dan tahap perkembangannya. Usia siswa yang berada di kelas tinggi sekolah dasar sekitar 10-13 tahun. Pada usia ini, siswa mempunyai tahap perkembangan yang formal operasional dan konkret operasional.

Pada tahap kognitif formal operasional pasti siswa sekolah dasar kelas tinggi pasti berada di tahap konkret operasional. Siswa pada tahap ini mempunyai kemampuan menyinkronisasi hipotesis dan memilih berdasarkan pengalaman yang dihadapinya untuk memecahkan permasalahan yang ada. Dengan demikian, materi pelajaran yang abstrak dapat dipelajari oleh siswa kelas tinggi sekolah dasar yang lingkupnya lebih luas dan mendalam.

Usia 9-10 tahun pada siswa kelas IV tinggi sekolah dasar, umumnya siswa dapat menganalisis sebuah teks agar mendapatkan pemahaman baru, menelaah, dan menarik kesimpulan yang positif maupun negatif. Materi yang menyangkut pada pembelajaran IPS tentang sejarah yang mencakup kerajaan, agama, penjajahan, dan lain sebagainya pada dasarnya telah diajarkan kepada siswa kelas IV tinggi sekolah dasar karena siswa tersebut sudah menginjak pada ranah yang lingkupnya luas serta secara logis dapat mengkombinasikan banyak objek (Anggraeni et al., 2022). Dengan demikian, siswa sudah dapat diarahkan untuk menggunakan metode belajar dengan media *digital storytelling*.

Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif

Berdasarkan hasil temuan, mengatakan bahwa salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif adalah digital storytelling yang telah disepakati oleh sebagian besar guru. Guru harus bisa menyajikan apa saja yang dibutuhkan siswa dalam pembuatan *digital storytelling* agar dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dan guru tidak hanya menguasai materi dan teknologi yang digunakannya.

Berdasarkan kurikulum tematik pada pembelajaran sekolah dasar yang mendukung tujuan umum yaitu mengembangkan karakter siswa. Dalam hal ini, guru membuat *digital storytelling* agar siswa mendapatkan ilustrasi dengan menautkan hal yang ada di dalam materi tersebut dengan pengalaman yang pernah dialaminya. Hal ini terjadi karena dalam digital storytelling dapat menampilkan dan menyisipkan gambar, video, audio, dan animasi yang termasuk ke dalam media pembelajaran.

Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas Tinggi 4

Pembelajaran IPS adalah adaptasi, modifikasi, seleksi proses penyederhanaan dari disiplin ilmu sosial yang diakumulasi kemudian dituangkan secara alamiah demi terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian, sering disebut IPS terpadu karena IPS di sekolah dasar selalu disampaikan secara terpadu.

Guru perlu menguasai digital storytelling dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang didapatkan secara memaksimalkan dengan teknologi digital ini. Guru terkadang belum terlalu memanfaatkannya dibandingkan siswa yang sudah banyak tahu dengan teknologi ini. Jika guru dapat memanfaatkan dan menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran di kelas, hal ini akan dapat mengubah kejenuhan belajar siswa dan mudah untuk mendapai tujuan dalam pembelajaran.

Sebagai alat pembelajaran digital agar perhatian siswa menjadi tertarik dalam mendapatkan pesan pembelajaran yang bermakna ketika berada kelasnya, disinilah peran sebuah media digital sangat dibutuhkan. Prestasi belajar pun akan meningkat jika media yang dapat menarik perhatian siswa merasa dimudahkan dalam memahami pembelajaran. Selain itu, sebagai generasi muda bangsa dalam mendidik siswa terhadap media yang penuh pesan moral dan menampilkan kehidupan sehari-hari dapat dijadikan sebagai media bagi guru. Dalam mengajarkan keterampilan berpikir dan bertindak, guru dapat mengajarkannya dalam menyelesaikan masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat

Efektivitas Penerapan Digital Storytelling dalam Pembelajaran IPS di Kelas 4 Tinggi

Pada jenjang kelas IV kelas tinggi di kurikulum 2013 terdapat sembilan tema. Pada kurikulum 2013, di jenjang kelas IV terdapat sembilan tema. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan oleh Prananta et al. (2014) alternatif kebutuhan media pada sub tema pembelajaran adalah pemanfaatan digital storytelling sebagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan temuan hasil yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya mengenai keefektifitasan media *digital storytelling* pada pembelajaran IPS memperoleh bahwa media digital storytelling ini sangat efektif untuk digunakan dalam media pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan pada penelitian yang dilakukan oleh

(Resmi Prananta et al., 2017) memperoleh hasil 96,88% pada tahap uji coba perorangan, 97,33% pada tahap uji coba kelompok kecil, 97,23% pada media boneka tangan berbasis digital storytelling pada kelas IVA yang memiliki kriteria sangat layak digunakan tanpa revisi.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peran digital saat ini sangat dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang hanya mengandalkan textbook akan sangat membosankan. Munculnya digital storytelling dalam pembelajaran khususnya IPS akan sangat membantu siswa IPS dapat belajar dengan cara mendapatkan gambaran dengan menautkan dengan kehidupan sehari-harinya. Tidak hanya di sisi siswa, di sisi guru pun harus melek digital agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Terbukti dari penelitian terdahulu pada anak kelas 4 tinggi sekolah dasar yang menggunakan digital storytelling dengan menggunakan berbagai metode atau cara belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas Tinggi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Anwar, C. R., & Ramadani, P. (2021). Digital Storytelling: Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Proceeding Teknologi Pendidikan Seminar Daring Nasional 2021: Digital Generation For Digital Nation*, 1(8), 82–86. <https://ojs.unm.ac.id/tekipend/article/view/22637>
- Asri, A. N., Indrianti, T., & Perdanasari, N. (2018). Penerapan Digital Storytelling Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Program Studi Manajemen Informatika.
- Fadillah, I. N., Dini, K., Sayyid, N., & Tulungagung, A. R. (2021). Digital Storytelling Sebagai Strategi Baru Meningkatkan Minat Literasi Generasi Muda. *Journal of Education Science*, 7(2), 81–98. <http://jurnal.uui.ac.id/index.php/jes/article/view/1566>
- Fortinasari, P. B., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran Kreatif. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 24–32.
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2020). Efektivitas Video Digital Storytelling terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Materi Trigonometri. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 129. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.975>
- Kaharuddin, K. (2020). Kualitatif: Ciri dan Karakter Sebagai Metodologi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v9i1.4489>
- Nurfika, A. D., Wandira, S., & ... (2021). Literatur Review: Efektivitas Penerapan Digital Storytelling Sebagai Inovasi Pembelajaran IPS di SD. ... *Didaktis: Seminar Nasional ...*, 158–163. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2220%0Ahttp://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/download/2220/2042>
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2014). PEMANFAATAN DIGITAL STORYTELLING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD Yunina. 547–558.
- Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- Resmi Prananta, Y., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 627–636. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Rofiqoh, Patmasari, A., Agussatriana, & Oktaviani. (2020). Pelatihan Storytelling dan Digital Storytelling bagi Guru dan Peserta Didik SMPN 12 Palu. *PENGABDI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 132–139.
- Sa'diyah, M. K., Kiranti, N., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Pembelajaran IPS menggunakan Metode Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10459–10465. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4085%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4085/3427>

Sadikin, I. S., Nurchaerani, M., & Nugroho, O. F. (2020). Pembuatan Digital Storytelling Melalui Google Earth Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Siswa Berbicara Dalam Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 49–59.

Yuliana, I. (2020). Berkreasi Dengan Digital Storytelling Sebagai Alternatif Strategi Pembelajaran. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan Dan Menggembirakan*, 551–558