



IMPLEMENTASI PENDEKATAN STEAM UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA PEMBELAJARAN SENI RUPA MATERI MENGGAMBAR BENTUK

***Silpa Towalu, Andi Nurwati, Aris Iskandar**

Program Studi PGMI IAIN Sultan Amai Gorontalo

*e-mail: silvatowalu14@gmail.com, andi.nurwati@iaingorontalo.ac.id,
aris_iskandar@iaingorontalo.ac.id

<https://jurnal.staim-probolingo.ac.id/index.php/Al-Athfal>

Abstract:

This study aims to analyze the effectiveness of the implementation of the STEAM approach in increasing the learning activity of third-grade students in the visual arts learning of drawing shapes. This type of research is classroom action research. The subjects of this study were 15 third-grade students of SDN 4 Limboto. Data collection techniques were observation and documentation. The data analysis technique used in this study was quantitative analysis. Based on the results of the classroom action research that has been carried out in two cycles in third-grade students of SDN 4 Limboto, it can be concluded that the implementation of the STEAM approach can increase student learning activity in drawing shapes. The increase in student learning activity can be seen from the results of observations in each cycle. In the pre-cycle stage, students who were included in the active category were 4 people (26.67%), while 11 people (73.33%) were still in the inactive category. After the STEAM approach was implemented in Cycle I, the number of active students increased to 8 people (53.33%), while inactive students were 7 people (46.67%). Furthermore, in Cycle II, student learning activity increased to 13 people (86.66%) and inactive students decreased to 2 people (13.33%).

Keywords: Learning Activities; STEAM Approach; Fine Arts Lessons; Drawing Material

ARTICLE HISTORY

Received June 2026

Revised July 2026

Accepted July 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektifitas penerapan pendekatan STEAM dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III pada pembelajaran seni rupa materi menggambar bentuk. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 4 Limboto sebanyak 15 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas III SDN 4 Limboto, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan STEAM dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi menggambar bentuk. Peningkatan keaktifan belajar siswa terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus. Pada tahap

prasiklus, siswa yang termasuk kategori aktif berjumlah 4 orang (26,67%), sedangkan 11 orang (73,33%) masih berada pada kategori tidak aktif. Setelah diterapkan pendekatan STEAM pada Siklus I, jumlah siswa yang aktif meningkat menjadi 8 orang (53,33%), sementara siswa yang tidak aktif berjumlah 7 orang (46,67%). Selanjutnya, pada Siklus II keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 13 orang (86,66%) dan siswa yang tidak aktif berkurang menjadi 2 orang (13,33%).

Kata kunci: *Keaktifan Belajar; Pendekatan STEAM; Pelajaran Seni Rupa; Materi Menggambar Bentuk*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam pembangunan dan kemajuan negara, karena dengan pendidikan maka generasi muda dapat menjadi generasi penerus bangsa dan mewujudkan cita-cita bangsa dan negaranya. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengenali dan mengembangkan potensi yang dimilikinya serta memberikan informasi kepada setiap orang yang memerlukannya (Indri, 2018).

Mengajar merupakan usaha guru untuk menciptakan dan merancang proses pembelajaran yang dapat menjadikan murid yang aktif dan menciptakan generasi unggul. Hal terpenting dalam proses pembelajaran tidak hanya memfokuskan hasil, namun juga pada prosesnya (Ari Syahidul, 2024). Sebagai guru profesional, guru harus memiliki pengetahuan, strategi dan metode pengajaran. Guru yang ingin mengembangkan dan meningkatkan dirinya harus memiliki strategi, teknik dan metode pengajaran dalam kegiatan pembelajaran (Mas Ud, 2023).

STEAM adalah program interdisipliner yang mengintegrasikan seni dan seni (pemikiran seni dan desain) ke dalam STEAM (science, technology, art, mathematics) dengan tujuan meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kritis siswa. Prinsip-prinsip STEAM termasuk perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, dan prinsip perbedaan individual. Metode STEAM adalah pembelajaran kontekstual yang memungkinkan siswa memahami peristiwa yang terjadi di sekitar mereka. Pendekatan STEAM mendorong siswa untuk mempelajari semua kemampuan dengan masing-masing cara. Metode STEAM juga mengintegrasikan bidang studi ke dunia nyata untuk membantu siswa memahami proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan Peneliti, senin, 19 Mei 2025 diketahui bahwa mayoritas dari Peserta Didik masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber primer untuk materi pembelajaran dan menerapkan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menyebabkan peserta didik SDN 4 Limboto mudah bosan dengan model pembelajaran yang monoton, serta akibat buruknya adalah hasil belajar peserta didik menjadi rendah dan daya kemampuan berfikir pun melemah. Dari total 15 peserta didik yang diamati hanya sekitar 4 orang (26,66%)

yang terlihat tidak bosan saat memahami peningkatan keaktifan belajar melalui pendekatan STEAM pada pembelajaran seni rupa materi menggambar bentuk.

Sementara itu, sebanyak 11 orang (73,33%) yang menunjukkan bahwa terlihat bosan saat belajar kreativitas pendekatan STEAM pada materi menggambar bentuk. diketahui bahwa tingkat ketercapaian terhadap KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) masih rendah. Mayoritas Peserta didik belum mampu memenuhi indikator pembelajaran dalam mengerjakan lembar kerja peserta didik yang ditetapkan dalam KKTP, sehingga diperlukan perhatian dan penanganan lebih lanjut.

Penelitian ini dirancang untuk memberikan solusi nyata terhadap permasalahan yang ditemukan di kelas. Permasalahan rendahnya tingkat belajar keaktifan melalui pendekatan STEAM pada materi menggambar bentuk bukan sekadar anggapan, tetapi berdasarkan data konkret yang ditemukan peneliti melalui observasi awal. STEAM ini dinilai tepat untuk meningkatkan ketercapaian indikator pembelajaran yang ditetapkan dalam kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pembelajaran di kelas III, sekaligus menjadi referensi bagi guru lain dalam mengembangkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah Dasar Negeri 4 Limboto dengan judul "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Pendekatan STEAM Pada Pembelajaran Seni Rupa Materi Menggambar Bentuk Kelas III SDN 4 Limboto". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan keaktifan belajar siswa dan proses penerapan pendekatan kelas III SDN 4 Limboto pada pembelajaran seni rupa menggambar bentuk melalui penerapan pendekatan STEAM.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di ruang kelas yang tidak disiapkan untuk tujuan penelitian tertentu, namun PTK berlangsung dalam situasi dan kondisi nyata tanpa rekayasa. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas dan mencari jawaban secara ilmiah melalui tindakan yang akan dilakukan. Adapun model atau jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model yang diperkenalkan oleh Kemnis dan Mc Taggart adapun penjelasan dari tahapan-tahapan tersebut meliputi: Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Tahap pelaksanaan akan mengintegrasikan teori Jerome Bruner melalui manipulasi objek nyata (tahap enaktif) untuk menjembatani pemahaman siswa dari konkret ke abstrak. Penggunaan media ini dirancang untuk menciptakan mekanisme *Multi-Sensory Encoding* yang melibatkan indra visual, taktil, dan auditoris secara bersamaan guna memperkuat retensi ingatan siswa pada perkalian kritis.

Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 4 Limboto, beralamat di kel, Kayubulan, kecamatan Limboto, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo, dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III SDN 4 Limboto dengan peserta didik sebanyak 15 orang. Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder, data primer yaitu meliputi: peserta didik kelas III SDN 4 Limboto, dan guru kelas sedangkan data sekundernya yaitu meliputi: dokumen Sekolah, perangkat pembelajaran, foto dan video kegiatan pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini Adalah observasi dan dokumentasi. Model penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yaitu pada kegiatan awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada dengan melakukan observasi di kelas saat pembelajaran berlangsung di kelas III SDN 4 Limboto. Rekapitulasi tingkat keaktifan siswa dihitung untuk mengetahui proporsi jumlah siswa yang aktif dan tidak aktif selama pembelajaran. Perhitungannya dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase keaktifan siswa

F = Jumlah siswa yang aktif / tidak aktif

N = Jumlah seluruh siswa

Indikator keberhasilan penelitian ini ditetapkan apabila aktivitas guru mencapai kategori baik ($\geq 75\%$), minimal 80% siswa menunjukkan keaktifan dalam proses pembelajaran, dan minimal 75% siswa mencapai nilai sesuai KKTP pada materi menggambar bentuk melalui penerapan pendekatan STEAM.

HASIL

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap 15 siswa kelas III SDN 4 Limboto, diperoleh data bahwa hanya 4 siswa yang menunjukkan keaktifan belajar yang baik, sedangkan 11 siswa lainnya masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih berada di bawah indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi prasiklus, tingkat keaktifan belajar siswa kelas III SDN 4 Limboto masih tergolong rendah. Dari 15 siswa yang menjadi subjek penelitian, hanya 4 siswa (26,67%) yang termasuk dalam kategori aktif, sedangkan 11 siswa (73,33%) berada pada kategori tidak aktif. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat. Kondisi ini mengindikasikan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penerapan pendekatan STEAM untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil penilaian karya menggambar bentuk pada Siklus I, diketahui bahwa penerapan

pendekatan STEAM telah memberikan dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah siswa yang aktif dalam pembelajaran menjadi 8 siswa (53,33%) dibandingkan dengan kondisi prasiklus. Selain itu, hasil penilaian karya menggambar bentuk menunjukkan bahwa 8 siswa (53,33%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 7 siswa (46,67%) belum mencapai kriteria yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II, yaitu dengan memberikan motivasi yang lebih intensif kepada siswa, meningkatkan bimbingan selama kegiatan kelompok, memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, serta mengoptimalkan pengelolaan waktu pembelajaran. Perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar dan hasil karya menggambar bentuk siswa sehingga indikator keberhasilan penelitian dapat tercapai pada Siklus II.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil penilaian karya menggambar bentuk pada Siklus II, pelaksanaan pembelajaran melalui pendekatan STEAM telah menunjukkan hasil yang sangat baik. Aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dimana sebanyak 13 siswa (86,66%) termasuk dalam kategori aktif dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, hasil penilaian karya menggambar bentuk juga menunjukkan peningkatan, dengan 13 siswa (86,66%) mencapai ketuntasan dan hanya 2 siswa (13,33%) yang belum tuntas. Dengan tercapainya indikator keberhasilan penelitian, baik dari aspek keaktifan belajar maupun hasil penilaian karya menggambar bentuk, maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil. Oleh karena itu, tindakan dihentikan pada Siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) pada materi menggambar bentuk di kelas III SDN 4 Limboto. Pembahasan hasil penelitian dilakukan berdasarkan data keaktifan belajar siswa dan hasil penilaian karya menggambar bentuk yang diperoleh pada tahap prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.

Berdasarkan hasil observasi prasiklus, keaktifan belajar siswa kelas III SDN 4 Limboto masih tergolong rendah. Dari 15 siswa, hanya 4 siswa (26,67%) yang termasuk kategori aktif, sedangkan 11 siswa (73,33%) berada pada kategori tidak aktif. Rendahnya keaktifan belajar siswa terlihat dari kurangnya keberanian siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas. Kondisi ini belum sesuai dengan indikator keaktifan belajar yang menekankan keterlibatan siswa dalam kegiatan kelompok, diskusi kelas, kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, dan berani tampil di depan kelas. Rendahnya keaktifan tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih

didominasi guru sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain keaktifan belajar yang rendah, hasil penilaian karya menggambar bentuk pada tahap prasiklus juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan mereka dalam menuangkan ide dan mengembangkan kreativitas melalui kegiatan menggambar masih terbatas. Keadaan tersebut menunjukkan perlunya penerapan suatu pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa dalam belajar.

Setelah diterapkan pendekatan STEAM pada Siklus I, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Jumlah siswa yang aktif meningkat menjadi 8 siswa (53,33%), sedangkan 7 siswa (46,67%) masih tergolong tidak aktif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan STEAM mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran STEAM mampu mendorong siswa untuk mengamati, menyelidiki, menanya, serta membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Melalui kegiatan diskusi kelompok, pengamatan objek, dan praktik menggambar bentuk, siswa mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif dalam pembelajaran seni dapat meningkatkan kreativitas, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Peningkatan keaktifan belajar pada Siklus I sejalan dengan teori Yakman (2008) yang menyatakan bahwa pendekatan STEAM mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Melalui kegiatan kelompok dan penyelesaian tugas secara bersama-sama, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Hasil penilaian karya menggambar bentuk pada Siklus I juga mengalami peningkatan dibandingkan tahap prasiklus. Sebanyak 8 siswa (53,33%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 7 siswa (46,67%) belum tuntas. Meskipun terjadi peningkatan, hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Beberapa siswa masih terlihat kurang percaya diri dalam menyampaikan ide, kurang aktif dalam diskusi kelompok, serta masih memerlukan bimbingan dalam menyelesaikan tugas menggambar bentuk. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II.

Pada Siklus II, guru memberikan motivasi yang lebih intensif, meningkatkan bimbingan kepada setiap kelompok, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap keaktifan belajar siswa.

Dari 15 siswa, sebanyak 13 siswa (86,66%) termasuk kategori aktif, sedangkan hanya 2 siswa (13,33%) yang masih berada pada kategori tidak aktif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pendekatan STEAM.

Peningkatan keaktifan belajar tersebut berdampak pada hasil penilaian karya menggambar bentuk siswa. Pada Siklus II, sebanyak 13 siswa (86,66%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 2 siswa (13,33%) belum mencapai ketuntasan. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan STEAM tidak hanya mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan karya menggambar bentuk yang lebih baik. Siswa menjadi lebih kreatif, berani mengemukakan ide, serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan STEAM efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi menggambar bentuk di kelas III SDN 4 Limboto. Keaktifan belajar siswa meningkat dari 26,67% pada tahap prasiklus menjadi 53,33% pada Siklus I dan meningkat lagi menjadi 86,66% pada Siklus II. Demikian pula hasil penilaian karya menggambar bentuk siswa mengalami peningkatan hingga mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa penerapan pendekatan STEAM dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi menggambar bentuk.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus di kelas III SDN 4 Limboto, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan STEAM dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi menggambar bentuk. Peningkatan keaktifan belajar siswa terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus. Pada tahap prasiklus, siswa yang termasuk kategori aktif berjumlah 4 orang (26,67%), sedangkan 11 orang (73,33%) masih berada pada kategori tidak aktif. Setelah diterapkan pendekatan STEAM pada Siklus I, jumlah siswa yang aktif meningkat menjadi 8 orang (53,33%), sementara siswa yang tidak aktif berjumlah 7 orang (46,67%). Selanjutnya, pada Siklus II keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 13 orang (86,66%) dan siswa yang tidak aktif berkurang menjadi 2 orang (13,33%).

Selain meningkatkan keaktifan belajar, penerapan pendekatan STEAM juga meningkatkan hasil karya menggambar bentuk siswa. Pada Siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan berjumlah 8 orang (53,33%), kemudian meningkat menjadi 13 orang (86,66%) pada Siklus II. Dengan demikian, indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai kategori aktif dan memperoleh ketuntasan belajar, telah tercapai. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan STEAM efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi menggambar bentuk di kelas III SDN 4 Limboto.

REFERENCES

- Asrofi, Imam, Fakultas Tarbiyah, and D A N Ilmu. "Implementasi Teknik Menggambar 'Arsir' Sebagai Upaya Mengembangkan Kreativitas Siswa-Siswi Sdn Kutuwetan Jetis Ponorogo," 2019.
- Bahrin, Sulhijja, Ulfa Ramdhana, and Nurul Maghfirah. "Peningkatan Minat Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas V Upt Spf Sd Inpres Kampus Ikip Kota Makassar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 04 (2024): 468–79.
- Denni, D W I Rama, Program Studi, Pendidikan Guru, Madrasah Ibtidaiyah, and Fakultas Tarbiyah. "Penerapan Model Pembelajaran," 2025.
- Dr. Fery Muhamad Firdaus, S.P.M.P., M P Maulana Arafat Lubis, M P Nashran Azizan, and M P Abdul Razak. *Penelitian Tindakan Kelas Di Sd/Mi Dilengkapi Tutorial Olah Data Dan Sitasi Berbantuan Software (Statcal, SPSS, Anates, Microsoft Excel, Publish or Perish, Mendeley)*. Samudra Biru, 2022.
- Dr. Masganti Sit, M A. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Edisi Pertama*. Kencana, n.d.
- Gipayana, Muhana. "Seni Budaya Dan Prakarya (SBdP) Sekolah Dasar," n.d., 111–23.
- Gunawan, Pria, and Syaiful Asmar. "Model Pembelajaran Steam (*Science , Technology , Engineering , Art , Mathematics*) Dengan Pendekatan Saintifik," 2019, 1–64.
- Hadliansah, D. H, and J Julia. "Menggal Ideologi Ki Hajar Dalam Pendidikan Seni." *ResearchGate*, no. January (2016): 0–6.
- Harapan, Universitas Pelita. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif" 2, no. 2 (2020): 40–48.
- Heri, Supriyana, and Sutedjo. "Modul Penguatan Kepala Sekolah Supervisi Dan Penilaian Kinerja Tenaga Kependidikan (Mppks - Pkt)," 2019, 1–67.