Perbedaan Hasil Belajar PPKn Pada Pembelajaran Luring Dan Daring Menggunakan Media Visual Kelas IV B SDN 60 Kota Bengkulu

Alda Meliniawati
PGSD Universitas Bengkulu
meliniawatialda@gmail.com

Puspa Djuwita
PGSD Universitas Bengkulu
puspadjuwita1958@gmail.com

Lukman
PGSD Universitas Bengkulu
Lukman23@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the differences in learning outcomes of Pancasila and Citizenship Education by using visual media in Offline and Online Learning and to find out the differences in the implementation of offline and online learning. The research sample was grade IV B students at SDN 60 Bengkulu city consisting of 22 students divided into 11 offline students and 11 online students, the method used was quantitative, the data collection techniques was using tests and documents, the data analysis technique was using a test the statistics There are differences in learning outcomes with visual media Offline and Online Learning Class IV B, this is indicated by the t_{count} value of 2.49 which is greater than the t_{table} value at a significant level of 5% of 1.68. while the documentation to find out the difference between offline and online implementation for class IV B SDN 60 Bengkulu City is seen from the learning process with visual media. The results of the study concluded that there were significant differences in offline and online learning using visual media between experimental class I and experimental class II. The test showed the offline average score was 86 greater than online 79 and the documentation showed the offline learning process was more optimal than online.

Keyword: learning outcomes, offline and online, pancasila and citizenship education

Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pembinaan dan pelatihan manusia sebagai peserta didik. Pembinaan ini diarahkan terhadap pola pikir, olah rasa, dan olah jiwa. Dengan pembinaan oleh pikiran, manusia terbina kecerdasan intelegensinya.(Pananrangi, 2017:9). Pendidikan diakui sebagai satu kekuatan

(education as power) yang menentukan prestasi dan produktivitas di bidang yang lain. Pendek kata seluruh aspek kehidupan memerlukan proses pendidikan baik di dalam maupun kehidupan formal. Hubungan dan interaksi sosial yang terjadi di dalam proses pendidikan di masyarakat mempengaruhi perkembangan kepribadian manusia (Anwar, 2017:123).

Pendidikan saat ini diharapkan mampu membekali setiap pembelajar dengan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai dan sikap, dimana proses belajar bukan semata-mata mencerminkan (*knowledge-based*) tetapi mencerminkan pilar pendidikan. Empat pilar tersebut adalah (1) *Learning to know* (belajar untuk mengetahui), (2) *learning to do* (belajar untuk berbuat), (3) *learning to live together, learning to live with others* (belajar untuk hidup bersama), (4) *learning to be* (belajar untuk menjadi seseorang). (Harjali, 2011:214).

Proses pembelajaran diperlukan dalam pendidikan yang dilakukan guru kepada siswanya. terkait hal ini pembelajaran tematik salah satunya. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema pembahasan. (Mulyoto, 2013:118). Pembelajaran tematik merupakan suatu model pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. (Prastowo, 2017: 55). Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru ke siswa. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, siswa perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya dan dapat juga dituangkan melalui media visual ini.

Menurut Munadi (2008:81) media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Selanjutnya Musfiqon (2012:70) menegaskan media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan.

Istilah daring merupakan akroni dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilakukan dengan sistem daring yang memanfaatkan internet. Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang massif dan luas (Bilfaqih, 2015: 1). Menurut Ivanova dkk (2020) pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara online, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online. Sistem pembelajaran melalui daring ini dibantu dengan beberapa aplikasi, seperti *Google Classroom, Google Meet, Edmodo dan Zoom*. Sedangkan menurut Hamid Muhammad sebagai plh. Dikdasmen Kemendikbud pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan Learning Manajemen System (LMS). "Pembelajaran daring ini dilakukan selama ini secara interaktif seperti Zoom, Google Meet. Itu salah satu (pembelajaran) yang kami sarankan agar ada interaksi antar guru dan murid di mana (catatannya) tak ada hambatan di gawai, internet, dan pulsa.

Pembelajaran luring adalah aktifitas yang dilakukan tanpa memanfaatkan akses internet. Internet merupakan suatu jaringan komunikasi yang menghubungkan suatu media elektronik dengan media yang lainnya. Internet merupakan suatu jaringan privasi yang terhubung dengan menggunakan protokol internet TCP/IP dengan tujuan berkomunikasi dan mengirim rahasia hanya dalam lingkup terbatas seperti sekolah atau perusahaan (Susilana, 2010:14).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas pada siswa kelas IV B, pelajaran Tematik Bermuatan PPKn di SD Negeri 60 Kota Bengkulu, pada proses pembelajaran dimasa pandemi menggunakan grub *Whatsapp*, guru menggunakan media visual seperti gambar, poster yang dishare melalui grub *Whatsapp*, pemilihan media visual ini karena lebih ringan dan tidak membutuhkan memori hp yang besar bagi siswa.

Berdasarkan konsep di atas, yang mengemukakan bahwa dengan diterapkannya media visual dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa diharapkan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Ketertarikan siswa dengan media pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang di terapkan oleh guru dapat memicu siswa belajar dengan giat dan memahami materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa meningkat menjadi lebih baik.

Adapun beberapa penelitian relevan dengan penelitian di atas. Pertama, Hasanudin (2020) dengan judul “Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS kelas III di MI Miftahul Hidayah Pondok Gede Kota Bekasi”. Hasil dari penelitian ini yang diharapkan yaitu dapat meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan media visual dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas III di MI Miftahul Hidayah Pondok Gede Kota Bekasi. Kedua, dewi (2019) dengan judul “Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di SDN Pondok Pinang 012 Pagi Jakarta”. Hasil dari penelitian ini yang diharapkan yaitu untuk mendapatkan gambaran mengenai bagaimana penggunaan media visual dalam proses pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar IPS siswa. Ketiga, oleh Wahyuni dengan judul “Peranan Media Visual dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn di SMPN 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa”. Hasil dari penelitian ini yang diharapkan yaitu peranan media visual dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Sangguminasa Kabupaten Gowa

Metode

Penelitian ini dikategorikan penelitian eksperimen semua dengan desain penelitian menggunakan *The Matching Only Pretest-Postes eksperimen Group Design*, yaitu dengan memberikan treatment kepada kelompok (Winarmi, 2011: 53). Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 60 Kota Bengkulu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B yang berjumlah 9 orang siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dengan total keseluruhan sebanyak 22 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis dalam bentuk soal objektif yang dilakukan sebelum dan sesudah materi diajarkan pada pertemuan dengan menerapkan media Visual. Kemudian hasil uji coba tes akan diuji validitas, realibilitas, taraf kesukaran, dan daya beda soalnya.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Analisis data kuantitatif ini diperoleh dari hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh setiap siswa, kemudian dibagidengan jumlah siswa kelas tersebut sehinggadiperoleh nilai rata-rata (Aqib dkk, 2010:40).

Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (uji t), yang bertujuan untuk melihat apakah ada perbedaan antara hasil belajar dengan menetapkan model jigsaw dan model bermain peran. Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap skor skor pretest siswa.

Pengolahan dan analisis data yang dilakukan meliputi penentuan skor soal analisis deskriptif, analisis inferensial dan pengujian hipotesis.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 60 Kota Bengkulu pada siswa kelas IVB yang berjumlah 22 siswa dan dibagi menjadi 2 kelas yaitu 11 siswa kelas daring dan 11 siswa kelas luring. Data hasil belajar aspek kognitif ini adalah data yang diperoleh dari lembar tes siswa. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan tes *Chi Kuadrat*. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan diperoleh nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Berdasarkan hasil dari perhitungan uji normalitas skor tes 11 siswa kelas daring dan 11 siswa kelas luring diperoleh nilai seperti ditunjukkan pada tabel 1.1.

Tabel 1. Uji Normalitas Data tes Kedua Kelas Sampel

Kelas	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Distribusi data
Eksperimen I (IVB)	2,28		Normal
Eksperimen II (IVB)	2,45	56.94	Normal

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 1.1 di atas, hasil pada kelas IVB sebagai eksperimen I menunjukkan bahwa nilai sebesar 2.28 Kelas IVB sebagai eksperimen II menunjukkan bahwa nilai sebesar 2,45. Nilai pada taraf signifikan 5% sebesar 56.94. Artinya $<$. Hasil ini memberikan indikasi bahwa kedua kelas sampel penelitian berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas kedua sampel, selanjutnya dilakukan pengujian homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah sampel berasal dari IVarian yang homogen, sehingga diperlukan IVarian dari kelas IVB sebagai eksperimen I dan IVB Varian dari kelas IVB sebagai eksperimen II. Uji homogenitas sampel dilakukan dengan menggunakan uji-F. Sampel dikatakan memiliki IVarian homogen apabila F_{tabel} lebih kecil dari pada F_{hitung} pada taraf signifikan 5%. Secara matematis dituliskan $F_{tabel} < F_{hitung}$ pada derajat kebebasan (dk) pembilang (IVarian terbesar) dan derajat kebebasan (dk) penyebut (IVarian terkecil). Hasil homogenitas data tes disajikan pada Tabel 1.2.

Tabel 2 Uji Homogenitas Data Tes Kedua Kelas Sampel

1Dat	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVB)
Rata-rata	52.7	54,27
IVarian	73,8	160,11
N	11	11
Df	19.00	21.00
F hitung	1.76	
F table	4.08	

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 1.2 di atas, menunjukkan bahwa nilai F_{tabel} sebesar 1,76 lebih kecil daripada nilai F_{hitung} pada taraf signifikan 5% sebesar 4.08. Artinya status IVarian kelas sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan berasal dari IVarian yang homogen.

Setelah melakukan pengujian normalitas dan homogenitas, dapat disimpulkan bahwa kedua sampel yaitu kelas IVB sebagai eksperimen I dan kelas IVB sebagai eksperimen II berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji-t ini digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif pada sikap ilmiah dan psikomotor pada keterampilan proses antara kelas eksperimen I yang menggunakan media visual pada pembelajaran luring dengan kelas eksperimen II yang menggunakan media visual pada pembelajaran daring pada mata pelajaran PPKn. Dalam perhitungan uji-t ini data yang digunakan pada hasil belajar aspek kognitif siswa adalah data hasil dari *test* Uji-t pada hasil *tes* dimaksudkan untuk menentukan apakah sampel IVarian terdapat perbedaan yang berarti antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dari sampel penelitian. Apabila $F_{tabel} < F_{hitung}$ berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan awal kelas IVB sebagai eksperimen I dan kelas IVB sebagai eksperimen II. Begitu juga sebaliknya apabila $F_{tabel} > F_{hitung}$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan awal antara kelas IVA sebagai eksperimen I dan kelas IVB sebagai eksperimen II. Hasil perhitungan uji-t skor *Tes* disajikan pada table 1.3.

Tabel 3 Uji-t Data Tes Kedua Kelas Sampel

Data	Kelas	
	Eksperimen I (IVB)	Eksperimen II (IVB)
Rata-rata	52,7	54,27
IVarian	73,8	160,11
N	20,00	22,00
Df	40,00	
t hitung	2,49	
t table	1,68	

Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 1.3 di atas, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,49 lebih kecil dari pada nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,68. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima atau tidak dapat ditolak. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.

Pembahasan

Menurut Sudjana (2008:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Yang bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana kemajuan siswa tersebut. Hal itu diharapkan berwujud pada perubahan perilaku pada diri siswa tersebut. Perubahan tersebut dapat berupa : dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi terampil. Tujuan secara umum dari hasil belajar adalah untuk memberikan penghargaan terhadap pencapaian belajar siswa dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas siswa dan guru terhadap pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn di Kelas IV B pada secara *luring* dan pembelajaran *daring* di SD N 60 Kota Bengkulu. Untuk itu peneliti melakukan analisis terhadap hasil belajar PPKn siswa Kelas IVB pada semester genap tahun ajaran 2020-2021

pada pembelajaran luring dan analisis terhadap hasil belajar PPKN siswa Kelas IV B pada semester ganjil tahun ajaran 2020-2021 pada pembelajaran daring di masa pandemi covid-19.

Berdasarkan hasil penelitian Tes setelah diberikan Pembelajaran dengan media visual pada saat pembelajaran luring dan daring terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada aspek kognitif siswa antara kelas eksperimen I yang menggunakan media visual pada pembelajaran luring dengan kelas eksperimen II yang menggunakan media visual pada pembelajaran daring. Berdasarkan data yang diperoleh pada tabel 1.3 di atas, menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 2,49 lebih kecil dari pada nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 1,68. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima atau tidak dapat ditolak. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II.

Serta dari dokumentasi yang telah dilakukan juga dapat diketahui bahwa proses pembelajaran luring respon siswa cenderung lebih aktif dan cepat dibandingkan dengan pembelajaran daring serta arsip sekolah di SDN 60 Kota Bengkulu ini juga tersusun dan juga rapi serta memiliki semua data yang peneliti butuhkan dalam mendapatkan data dokumentasi arsip sekolah.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Azalea Dewi Larassati dkk (2019) yang menyatakan Kegiatan pembimbingan belajar bertujuan untuk mengetahui pengaruh bimbingan belajar terhadap hasil belajar siswa, baik secara kognitif maupun keterampilan pada masa pandemi covid -19 di Kecamatan Banjarnegara, Kabupaten Banjarnegara. Kegiatan dilaksanakan dengan metode bimbingan, menggunakan teknik pengumpulan data pre-test dan post-test dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa, baik secara kognitif maupun keterampilan. Hal ini dibuktikan dengan analisis hasil pengukuran kognitif berupa pre-test dan post-test, dan hasil pengukuran keterampilan berupa hasil analisis rubrik penilaian. Kesimpulan dari penelitian ini adalah kegiatan bimbingan belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik secara kognitif maupun secara keterampilan.

Kesimpulan

Pembelajaran Tematik Bermuatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan menggunakan media visual Pada Pembelajaran Luring Dan Daring Kelas IV B Pada Masa Pandemi di SD Negeri 60 Kota Bengkulu. Pada pembelajaran luring, menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru sudah mencapai cukup optimal dimana baik pada kegiatan pendahuluan, pelaksanaan, maupun penutup, dimana guru sudah maksimal media visual pada pembelajaran luring sedangkan pada pembelajaran daring walaupun guru sudah dapat menerapkan media visual dalam pembelajaran, namun guru masih kesulitan untuk mengarahkan siswa dalam kegiatan-kegiatan tersebut karena terbatas pada kelas online dengan aplikasi *whatsapp*. Guru kurang bisa menggunakan media secara efektif dan efisien dan terbatas dalam melibatkan siswa dalam pemanfaatan media .

Terdapat perbedaan hasil belajar pembelajaran Tematik Bermuatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan menggunakan media visual Pada Pembelajaran Luring Dan Daring Kelas IV B Pada Masa Pandemi di SD Negeri 60 Kota Bengkulu, hal ini ditunjukkan dengan hasil tes yang diberikan guru secara daring dan luring. Berdasarkan hasil pengamatan bahwa proses belajar mengajar secara daring belum dapat dilakukan oleh guru secara optimal berbeda dengan luring. Begitu pula hasil tes pemahaman siswa yang diberikan guru setelah

pembelajaran selesai pada pembelajaran luring kegiatan pembelajaran lebih efektif daripada kegiatan daring.

Saran

Guru dalam menerapkan yang menggunakan media visual pada pembelajaran luring dan yang menggunakan media visual pada pembelajaran daring disarankan menggunakan metode: tanya jawab secara langsung di kelas dengan siswa guna tercapainya keberhasilan belajar siswa yang lebih baik lagi, proses pembelajaran luring sudah bagus dan maksimal maka akan lebih bagus lagi dengan memberikan kesempatan siswa untuk melakukan tanya jawab secara umum dengan guru di kelas.

Penerapan yang menggunakan media visual pada pembelajaran daring pada tahap eksplorasi jika menggunakan media akan lebih baik. Media yang ada tidak hanya sebatas diperlihatkan saja tetapi dibiarkan anak untuk menyentuh, dan menggunakannya.

Sebelum penerapan yang menggunakan media visual pada pembelajaran daring sebaiknya guru menugaskan siswa untuk membaca dan membuat pertanyaan terlebih dahulu dari rumah. Sehingga pada saat proses pembelajaran siswa sudah mempunyai bekal untuk bertanya.

Referensi

- Anwar, M. (2017). *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Aqib, Z. et.al. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Yrama Widya
- Bilfaqih, Q. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan*. Yogyakarta: Dee Publish
- Harjali. (2011). Urgensi Pendekatan Multikultural dalam Pendidikan. Universitas Negeri Malang. *Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*. Vol.9 No.2. 67-88
- Hasanudin, (2015). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas III di MI Miftahul Hidayah Pondok Gede Kota Bekasi. *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Kusumadewi, E.S. (2011). Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa di SDN Pondok Pinang 012 Pagi Jakarta. *Skripsi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Mulyoto, (2013). *Strategi Pembelajaran di Era Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Pananrangi, Rasyid A. (2017). *Manajemen Pendidikan*. Medan: Celebes Media Perkasa
- Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Pembelajaran Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Prenadamedia Group

- Pratama, R.E dan Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring dan Luring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Gagasan Pendidikan Indonesia*. Vol. 1 No. 2. 49-59
- Sudjana, N. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Susilana, R. dan Riyan, C. (2010). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Jakarta: CV Wacana Prima
- Wanti, A.S.W dan Haris. H. (2015). Peranan Media Gambar (Visual) Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SMPN 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa. *Jurnal Tomalebbi*. Vol. 2 No. 2. 63-75
- Winarni, E.S, dan Harmini, S. (2011). *Matematika untuk PGSD*. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset