



**IMPLEMENTASI MEDIA SEMPOA DALAM MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 DI SDN
SUMBERSARI 01 MALANG**

SKRIPSI

OLEH :

SALSA BILLA

NPM. 21901013048



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
2023**

Abstrak

Billa, Salsa 2023. Implementasi Media Sempoa dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 di SDN Sumpersari 01 Malang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd. Pembimbing 2: Dr. Zuhkhriyan Zakaria, M.Pd.

Kata Kunci: Media Sempoa, Pembelajaran Matematika, Implementasi, Efektivitas.

Media sempoa merupakan media pembelajaran berbentuk manik-manik yang berfungsi untuk mata pelajaran matematika mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan. Implementasi pembelajaran menggunakan media sempoa ini diharapkan dapat menyampaikan materi pelajaran matematika operasi hitung dengan lebih efektif dan efisien. Sehingga peneliti yakin bahwa dengan adanya penelitian ini, siswa dapat lebih memahami guna media pembelajaran terutama media sempoa dalam mata pelajaran matematika.

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui implementasi media sempoa sebagai alat pembelajaran dalam konteks pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Matematika di kelas 1 di SDN Sumpersari 01 Malang. Selain itu, penelitian ini juga meliputi perencanaan, penerapan, dan evaluasi terkait implementasi media sempoa tersebut. Dengan demikian, penelitian ini akan memberikan gambaran yang lebih rinci tentang bagaimana media sempoa digunakan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah tersebut, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam membantu siswa memahami matematika.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengamatan langsung sebagai cara utama untuk mengumpulkan data. Teknik penelitian yang diterapkan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui pengamatan langsung, peneliti dapat memperoleh informasi yang mendalam tentang implementasi media sempoa dalam pembelajaran matematika. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis secara kualitatif melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat mendapatkan pemahaman tentang efektivitas dan dampak penggunaan media sempoa dalam konteks pendidikan.

Hasil yang diperoleh guna menjawab fokus penelitian yang ada yaitu: (1) pembelajaran yang dirancang menggunakan sempoa ini adalah untuk melestarikan media tradisional; (2) implementasi pembelajaran dengan media sempoa mampu meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam menjalankan operasi hitung, seperti penjumlahan dan pengurangan bilangan; (3) hasil yang dicapai adalah cukup efektif karena banyaknya siswa yang memahami penggunaan media ini dengan baik sehingga dapat meningkatkan kemampuannya.

Abstrak

Billa, Salsa 2023. Implementasi Media Sempoa dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 di SDN Sumbersari 01 Malang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Ika Ratih Sulistiani, M.Pd. Pembimbing 2: Dr. Zuhkhriyan Zakaria, M.Pd.

Keywords: Abacus Media, Learning Mathematics, Implementation, Effectiveness.

The abacus media is a bead-shaped learning media that functions for mathematics subjects regarding the arithmetic operations of addition and subtraction of numbers. The implementation of learning using the abacus media is expected to be able to convey the subject matter of mathematics arithmetic operations more effectively and efficiently. So that researchers believe that with this research, students can better understand the use of learning media, especially the abacus media in mathematics.

The purpose of the research conducted was to find out the implementation of the abacus media as a learning tool in the educational context, especially in Mathematics in grade 1 at SDN Sumbersari 01 Malang. In addition, this research also includes planning, implementation, and evaluation related to the implementation of the abacus media. Thus, this study will provide a more detailed description of how the abacus media is used in the process of learning mathematics at the school, as well as evaluate its effectiveness in helping students understand mathematics.

This study uses a qualitative approach with direct observation as the main way to collect data. The research techniques applied include observation, interviews, and documentation. Through direct observation, researchers can obtain in-depth information about the implementation of the abacus media in learning mathematics. The data collected was then analyzed qualitatively through the process of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. By using this approach, researchers can gain an understanding of the effectiveness and impact of using the abacus media in the educational context.

The results obtained to answer the existing research focus are: (1) learning designed using this abacus is to preserve traditional media; (2) the implementation of learning using the abacus media can increase speed and accuracy in carrying out arithmetic operations, such as adding and subtracting numbers; (3) the results achieved are quite effective because there are many students who understand the use of this media well so that they can improve their abilities

BAB I PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap individu. Secara sederhana, pendidikan dapat menjadi sarana individu supaya dapat terhindarkan dari kebodohan. Semakin tinggi pendidikan maka akan semakin tinggi pula pengetahuan yang akan didapatkan. Pada hakikatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Proses pembelajaran dalam pendidikan dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar. Belajar merupakan proses internal peserta didik, sedang pembelajaran melibatkan kondisi eksternal yang mempengaruhi proses belajar. Pembelajaran merupakan kegiatan inti dalam proses pendidikan, karena melalui kegiatan belajar ini diharapkan dapat dicapai tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri siswa, juga menjadi harapan semua pihak agar setiap siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Proses pendidikan sendiri dapat dimulai dari tingkatan sekolah dasar sebagai level pendidikan formal pertama di Indonesia. Sekolah dasar merupakan lembaga yang melaksanakan pendidikan selama enam tahun untuk anak-anak dengan rentang usia 6-12 tahun. Sekolah dasar pada hakikatnya

bertujuan untuk melaksanakan pendidikan termasuk didalamnya proses pembelajaran untuk siswa yang berumur 6 tahun atau telah dinyatakan layak untuk mengikuti pendidikan dasar (Zulvira, 2021).

Masa anak usia dini merupakan masa yang mengalami fase waktu yang singkat namun pada fase ini memiliki arti yang besar apabila potensi siswa dikembangkan dengan maksimal. Maka pada fase ini perlunya pengembangan potensi siswa yang maksimal (Zulvira, 2021). Sejak diberlakukannya otonomi daerah pada tahun 2001, pengelolaan Sekolah Dasar Negeri (SDN) di Indonesia yang sebelumnya berada di bawah Departemen Pendidikan Nasional, kini menjadi tanggung jawab pemerintah daerah kabupaten/kota.

Salah satu Sekolah Dasar Negeri (SDN) yang ditemukan menarik adalah SDN Sumbersari 01. Sekolah yang berada di suatu wilayah di Malang ini memiliki sejarah dan proses pembelajaran yang cukup stabil. SD Negeri Sumbersari 01 beralamat di Jl.bend. Sigura-gura I/11, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, dengan kode pos 65145. Dalam menjalankan kegiatannya, SDN Sumbersari 01 ini berada dibawah naungan Pusat. Selain itu, SDN Sumbersari 01 ini juga terdeteksi memiliki akreditasi B.

Pembelajaran di SDN Sumbersari 01 dilakukan pada pagi hingga sore hari. Jadwal hadir yang dirancang adalah proses pembelajaran dilakukan selama 5 hari dalam seminggu. Dimulai dengan pembiasaan kegiatan sholat dhuha dan pembacaan asmaul husna juga surat-surat pendek, guna memperkuat agama dan keimanan siswa yang mayoritas beragama islam. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan belajar mengajar mengajar yang pada umumnya

dilakukan selama 7-8 jam. Diimbangi dengan waktu istirahat pada pukul 10 dan 12 untuk sholat dhuhur dan makan siang.

Permasalahan berhitung merupakan masalah yang rumit, apalagi jika sudah dipadukan dengan pembelajaran matematika. Khususnya untuk siswa kelas bawah, bukan perkara mudah dalam menyelesaikan operasi bilangan. SDN Sumber Sari 01 menawarkan proses pembelajaran modern dan tradisional, jadi bukan hambatan besar untuk mencoba membawa media pembelajaran berupa sempoa. Beberapa siswa sudah tidak asing lagi dengan alat hitung matematika yang satu itu, tapi tidak semuanya dapat memahami dan menggunakannya dengan baik.

SDN Sumber Sari 01 memanfaatkan media sempoa dalam mata pelajaran matematika untuk membantu siswa lebih cepat memahami operasi bilangan. Biasanya media sempoa digunakan sekurang-kurangnya 1 kali dalam seminggu, siswa diajarkan cara menghitung sebagai alat ganti kalkulator yang dinilai terlalu modern. Sementara media sempoa lebih tradisional untuk dilestarikan sejarah pendidikan. Adapun cara penggunaan media sempoa yang biasa digunakan oleh siswa kelas 1 ini adalah dua jari yaitu ibu jari digunakan untuk memindahkan manik-manik dan jari telunjuk sebagai pengoperasi manik-manik sempoa. Memulai menggunakan sempoa dengan terlebih dahulu mengosongkannya yaitu tidak ada manik-manik yang berada di tiang sekat atau garis nilai. Kemudian untuk mengisi bilangan dimulai dari kanan dan seterusnya semakin ke kiri.

Siswa pada usia tujuh tahun atau kelas 1 Sekolah Dasar ini pada umumnya sedang dalam eksplorasi hal baru yang mulai besar dan cukup banyak. Mereka mempelajari operasi hitung penjumlahan dan pengurangan yang mulanya dapat divisualisasikan dengan jari. Namun seiring bertambahnya angka dalam mata pelajaran matematika, jari tidak lagi akan cukup dan anak perlu merekam proses ini dengan memori yang mudah dan berkesan. Oleh sebab itu, sempoa diharapkan dapat memenuhi pemahaman siswa dengan lebih efektif dan efisien. Sempoa yang kita kenal dan banyak digunakan untuk belajar berhitung dengan cepat dan benar adalah sempoa yang berpola empat satu. Manik-manik yang berada di bawah garis pembatas adalah manik-manik bernilai satu sedangkan manik-manik yang berada di atas garis pembatas adalah manik-manik bernilai lima.

Peneliti memutuskan untuk lebih menggali mata pelajaran matematika pada operasi hitung ini dengan menggunakan media sempoa. Implementasi penggunaan media sempoa diharapkan dapat menyampaikan proses pembelajaran operasi hitung dengan lebih efektif dan efisien. Peneliti yakin bahwa dengan adanya penelitian ini, siswa dapat lebih memahami guna media pembelajaran terutama media sempoa dalam mata pelajaran matematika. Maka dari permasalahan di atas peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul **“Implementasi Media Sempoa Dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 Di SDN Summersari 01 Malang”**.

B. Fokus Penelitian

Dalam konteks penelitian telah dijabarkan secara umum tentang urgensi penerapan media sempoa dalam mata pelajaran matematika kelas 1 di SDN

Sumbersari 01 Malang, maka peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah yang tertuang dalam fokus penelitian:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran media sempoa dalam mata pelajaran matematika kelas 1 di SDN Summersari 01?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran media sempoa dalam mata pelajaran matematika kelas 1 di SDN Summersari 01?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran media sempoa dalam mata pelajaran matematika kelas 1 di SDN Summersari 01?

C. Tujuan Penelitian

Dari fokus penelitian diatas dapat diketahui bahwasannya tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran media sempoa dalam mata pelajaran matematika kelas 1 di SDN Summersari 01.
2. Mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran media sempoa dalam mata pelajaran matematika kelas 1 di SDN Summersari 01.
3. Mengetahui bagaimana evaluasi pembelajaran media sempoa dalam mata pelajaran matematika kelas 1 di SDN Summersari 01.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penulisan penelitian ini memiliki beberapa manfaat teoritis dan praktis untuk dunia pendidikan di sekolah khususnya dan khalayak luas pada umumnya.

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan pengetahuan dan wawasan pendidikan khususnya tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan media sempoa dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas 1 di SDN Sumpersari 01 Malang, dan nantinya dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan media sempoa dalam mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

a. Bagi Guru

Dengan penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru mengenai media yang tepat dalam pembelajaran matematika, terutama di kelas 1 Sekolah Dasar.

b. Bagi Siswa

Dengan menerapkan media pembelajaran sempoa ini dapat memberi manfaat bagi siswa yaitu, siswa bisa lebih memahami materi yang diajarkan dan membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi sekolah memperoleh masukan serta informasi yang konkrit tentang penerapan media sempoa

sehingga dapat berdampak positif dalam mata pelajaran matematika kelas 1 di SDN Summersari 01 Malang.

d. Bagi Penulis

Mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang luas serta bisa digunakan sebagai wahana untuk mengetahui tipologi pendidikan sekaligus sebagai bekal saat nanti peneliti terjun ke dunia pendidikan.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional di tulis bertujuan untuk mempermudah memahami dan menginterpretasikan dalam sebuah penelitian, maka penulis menegaskan untuk mendeskripsikan yang dimaksud diatas dengan istilah berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Media belajar dapat dipakai untuk menerima dan menyampaikan pesan dan informasi dalam proses pendidikan dan pembelajaran untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

2. Media Sempoa

Media sempoa merupakan alat kuno untuk berhitung yang dibuat dari rangka kayu dengan sederetan poros berisi manik-manik yang bisa digeser-geserkan. Sempoa yang kita kenal dan banyak digunakan untuk belajar berhitung dengan cepat dan tepat adalah sempoa yang berpola empat satu. Media sempoa diharapkan dapat digunakan sebagai alat berhitung yang akan memudahkan siswa dalam melakukan perhitungan matematika.

3. Matematika

Matematika adalah bidang ilmu, yang mencakup studi tentang topik-topik seperti bilangan, rumus dan struktur terkait, bangun dan ruang tempat mereka berada, dan besaran serta perubahannya. Maka secara informal dapat juga di sebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Matematika berhubungan erat dengan kegiatan sehari-hari yang dilakukan anak, sehingga matematika menjadi salah satu keterampilan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Keterampilan Berhitung

Keterampilan berhitung yaitu suatu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan berhitung pada mata pelajaran matematika bertujuan agar anak dapat mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung dalam suasana menarik, aman, nyaman dan menyenangkan, sehingga anak akan memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran matematika yang sesungguhnya di Sekolah Dasar.



BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan melalui dokumentasi, wawancara dan observasi terkait Implementasi Media Sempoa dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 di SDN Sumbersari 01 Malang, maka dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut:

1. Pembelajaran di SDN Sumbersari 01 ini dirancang menggunakan media digital dan juga tradisional secara seimbang. Sebab pendidikan tidak melulu berpatokan pada media tradisional, namun juga tidak harus selalu mengikuti era digitalisasi. Media sempoa sudah dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran untuk menarik fokus dan minat siswa terpacu pada satu tujuan.
2. Penerapan media sempoa dalam mata pelajaran matematika kelas 1 di SDN Sumbersari 01 sudah dilakukan cukup lama. Terutama dalam materi operasi hitung bilangan, dimana siswa masih seringkali kesulitan untuk mengatasinya. Implementasi media sempoa dalam pembelajaran matematika telah memberikan dampak positif yang dapat terlihat pada kemampuan siswa. Mereka mampu meningkatkan kecepatan dan ketepatan dalam menjalankan operasi hitung, seperti penambahan dan pengurangan bilangan. Dengan latihan yang tepat dan bimbingan dari guru, siswa mampu mengoptimalkan penggunaan media sempoa untuk mencapai hasil yang lebih baik.

3. Hasil yang dicapai dari pembelajaran menggunakan media sempoa di SDN Sumber Sari 01 ini dapat dikatakan cukup efektif. Karena masih ada beberapa siswa yang belum menggunakan media tersebut dengan baik. Meski begitu dengan perbandingan banyaknya siswa yang bisa menggunakan media ini, maka media sempoa tetap dikatakan memiliki hasil yang efektif.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan melalui dokumentasi, wawancara dan observasi terkait Implementasi Media Sempoa dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 di SDN Sumber Sari 01 Malang, berikut adalah saran yang diberikan oleh peneliti:

4. Hasil wawancara dengan guru kelas menyebutkan bahwa hasil evaluasi beberapa siswa masih perlu pendampingan dalam menggunakan media yang diberikan. Semoga media sempoa benar-benar dapat menjadi pilihan yang tepat bagi siswa untuk melatih kemampuannya.
5. Selama penelitian ini peneliti menyadari bahwa masih banyak sekali kekurangan dari berbagai sisi. Semoga saran dan masukan yang membangun dapat memberikan dampak yang baik bagi hasil penelitian dari peneliti yang belum sempurna.
6. Saran untuk peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian dengan menggunakan pembandingan antara penerapan media sempoa dengan metode pembelajaran matematika lainnya. Supaya peneliti selanjutnya

dapat memperoleh wawasan yang lebih luas, apalagi jika penelitian dilakukan dalam jangka panjang.



DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- Aripen. (2021). "Pengaruh Penggunaan Media Sempoa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 12 Kecamatan Tanjung Sakti Pumu Kabupaten Lahat". Skripsi diploma, UIN FAS BENGKULU.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran, edisi revisi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Artini, Ni Luh Putri. (2018). "Penerapan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar pada Anak Kelas 5 SD". Skripsi.
- Cooper, Donald R., Pamela S. Schindler. (2017). *Metode Penelitian Bisnis, Edisi 11, Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat.
- Heruman. (2007) *Model Pembelajaran Matematika di SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kartini. (2012). "Meningkatkan Kemampuan Menghitung Melalui Media Sempoa Pada Anak Kelompok B. Surabaya". Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Lexy J. Moleong, (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Maryati, I. Dan Priatna, N. (2017). "Integrasi Nilai-Nilai Karakter Matematika melalui Pembelajaran Kontekstual. Jurnal Mosharafa", 6 (3), 333-344.
- Martindah, Rizki. (2022). "Penggunaan Media Sempoa Dalam Pembelajaran Berhitung Permulaan Bagi Anak Usia Dini Di Bimbel Rumah Belajar Di Desa Beji". Purwokerto: Skripsi.
- Muinnah, Ira Rahmi. (2019). "Strategi Pengenalan Calistung Pada Anak Usia Dini Di Sentra Persiapan PAUD Terpadu Alam Berbasis Karakter "Sayang Ibu"". Banjarmasin. Skripsi, Tarbiyah dan Keguruan.
- Netriwati, N., & Mai Sri Lena, M. S. L. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Permata Net.
- Nurmalasari Irma. (2013). "Pengaruh Media Sempoa Terhadap Kreatifitas Siswa dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN Karangrejo". Tulungagung: Jurnal Skripsi.
- Ratnasari, Ririn Tri. (2014). "Efektivitas Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika bagi Anak Kelas 3 SD". Skripsi.
- Richey, R.C., & Klein, J.D. (2007). *Design and Development Research Methodhs, Strategies, and Issues*. New York: Ruotledge.

- Shinta dan Meidawati. (2022). “Dampak Penggunaan Media Sempoa dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah di Sekolah Dasar”. Surakarta. Jurnal, 4 No. 1.
- Siswanto. (2002). *Mental Aritmatika Sempoa*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sudjana dan Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. (2008). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulistiyono Wahyu. (2016). “Efektifitas Media Sempoa Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan Pada Siswa Tunarungu Kelas III SDLB Di SLB B Wiyata Dharma 1”. Yogyakarta: Jurnal Skripsi.
- Surayya, Elly. (2012). *Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal At-Ta’lim 3, 65-72.
- Taufik Hidayat, Deni Darmawan, Linda Setiawati. (2019). “Pengembangan Media “sempoa Digital Berbasis M-Learning” Pada Pelajaran Matematika Dalam Pokok Bahasan Aritmatika”. Jurnal, 3 (3) No. 1.
- Wiyati, Sri. (2016). "Pengaruh Media Sempoa terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Anak Kelas 4 SD". Skripsi.
- Yusuf. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian*. Prenada Media.
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). “Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar”. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1846–1851.