

PENGARUH MEDIA PAPAN *PUZZLE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEPTUAL MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR

Yulita Afra¹, Puji Rahmawati², Agustina Fini Widya³

¹Mahasiswa Program Studi PGSD

^{2,3}Dosen STKIP Melawi Kampus Wilayah Perbatasan Entikong
Jln. Kuari Yayasan Lintas Batas Kecamatan Entikong Kabupaten Sanggau
yulita.afra95@gmail.com, pujirahmawati89@yahoo.com,
agustinawidya56@gmail.com

Abstract: The problems in this study "How is the effect of puzzle board media on conceptual understanding of simple mathematical fractions in elementary school?". The purpose of this study was to find out how the influence of puzzle board media on conceptual understanding of simple mathematical fraction material in the State Elementary School 01 Semanget. The variables in this study consist of independent variables (X), namely puzzle board media, dependent variable (Y) conceptual understanding of students. This study used an experimental method in the form of one group design in the singular form and this study used a pretest and posttest. The population in this study was SDN 01 Semanget and the sample of this study was class III.A. Data collection techniques used were interviews and tests. The instrument of this research is a test. Data analysis obtained an average pretest of 50 with a standard deviation of 10 and a percentage of completeness of 9,09%. While the results of posttest data analysis obtained an average value of 72 with a standard deviation of 14 and a percentage of completeness of 77,27%. The test results for pretest and posttest normality were $51,779 > 9,448$ and $55,082 > 9,448$. So that the pretest and posttest data are not normally distributed, then the Wilcoxon test is carried out with $W_{hitung} = 2.5$ and $W_{tabel} = 66$. Based on the results of the Wilcoxon test analysis, the hypothesis testing criteria of the data are obtained $W_{calculate} < W_{tabel}$. It can be concluded that H_0 was rejected so H_a was accepted. Thus the use of puzzle board media in learning affects the conceptual understanding of students' mathematics in elementary school 01 Semanget.

Keywords: Influence, Puzzle Board Media, Understanding of Concepts and Simple Fractions

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini "Bagaimana pengaruh media papan *puzzle* terhadap pemahaman konseptual materi pecahan sederhana matematika di Sekolah Dasar?". Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh media papan *puzzle* terhadap pemahaman konseptual materi pecahan sederhana matematika di Sekolah Dasar Negeri 01 Semanget. Adapun variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X), yaitu media papan *puzzle*, variabel terikat (Y) pemahaman konseptual siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen bentuk *one group design* dalam bentuk tunggal dan penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest*. Populasi

dalam penelitian ini adalah SDN 01 Semanget dan sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas III.A. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan tes. Instrumen penelitian ini adalah tes. Analisis data diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 50 dengan standar deviasi 10 dan persentase ketuntasan 9,09%. Sedangkan hasil analisis data *posttest* diperoleh nilai rata-rata 72 dengan standar deviasi 14 dan persentase ketuntasan 77,27%. Hasil pengujian normalitas *pretest* dan *posttest* yaitu $51,779 > 9,448$ dan $55,082 > 9,448$. Sehingga data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal, maka dilakukan uji wilcoxon dengan nilai $W_{hitung} = 2,5$ dan $W_{tabel} = 66$. Berdasarkan hasil analisis uji wilcoxon diperoleh kriteria pengujian hipotesis data yaitu $W_{hitung} < W_{tabel}$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sehingga H_a diterima. Dengan demikian penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman konseptual matematika siswa di SDN 01 Semanget.

Kata kunci: Pengaruh, Media Papan *Puzzle*, Pemahaman Konsep dan Pecahan Sederhana.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran ini merupakan salah satu cara efektif agar pemahaman siswa lebih maksimal dan hasil belajar siswa semakin meningkat. Pemilihan media juga harus diperhatikan oleh guru apakah sesuai dengan materi yang hendak disampaikan terutama pada materi pecahan sederhana yang mana pada materi pecahan sederhana sulit bagi siswa pahami jika penjelasan guru hanya melalui buku tanpa adanya media pembelajaran.

Pemilihan media akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran yang berbentuk gambar yang dipotong-potong dan dapat dibongkar pasang oleh siswa. Maka dari itu media yang tepat untuk membangun pemahaman konsep materi pecahan sederhana pada siswa salah satunya adalah media *puzzle*.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan mengaktifkan siswa. Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan perhatian siswa terhadap isi materi

yang diajarkan, sehingga pemahaman konsep materi yang diajarkan sungguh menjadi dasar pemikiran siswa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas yang dilaksanakan pada senin, 28 Agustus 2018 sebagai, yaitu (1) pembelajaran yang disukai oleh siswa adalah Matematika dan bahasa Indonesia, (2) pelajaran yang dianggap sulit dipahami adalah pelajaran matematika, (3) kemampuan untuk memahami konsep matematika pada materi pecahan masih belum maksimal karena sulit memahami konsep tanpa adanya media yang digunakan sebagai penunjang untuk memahami simbol-simbol atau gambar-gambar yang di tulis dipapan tulis, (4) metode-metode yang sering digunakan guru yaitu metode ceramah, penugasan dan diskusi dan (5) guru belum pernah menerapkan media *puzzle* untuk membangun pemahaman konsep matematika pada materi pecahan. Dari hasil wawancara peneliti dengan guru kelas dapat disimpulkan bahwa belum pernah diterapkan penggunaan media *puzzle* untuk membangun

pemahaman konsep matematika siswa pada materi pecahan sederhana.

Penelitian yang akan diambil dikhususkan pada peragaan media papan *puzzle* dengan alasan (1) media papan *puzzle* lebih menarik perhatian siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, (2) media papan *puzzle* dapat membantu siswa untuk berpikir kritis, (3) media papan *puzzle* melatih kesabaran siswa dalam menemukan jawaban dan (4) media papan *puzzle* mudah dioperasikan oleh siswa. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN 01 Semanget di kelas III.A dan memperhatikan kelebihan pembelajaran menggunakan media papan *puzzle* maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Pengaruh Media Papan *Puzzle* terhadap Pemahaman Konseptual Materi Pecahan Sederhana Matematika di Sekolah Dasar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Pengaruh Media Papan *Puzzle* terhadap Pemahaman Konseptual Materi Pecahan

Sederhana Matematika di Sekolah Dasar Negeri 01 Semanget.

Musfiqon (2012: 26) menyatakan Media berasal dari bahasa lain yaitu *medio*. Dalam bahasa latin, media dimaknai sebagai *antara*. Media merupakan bentuk jamak dari *medium*, yang secara harafiah berarti perantara atau pengantara. Menurut Briggs (dalam Musfiqon, 2015: 27) Media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Anderson (dalam Musfiqon, 2015: 27) menyatakan bahwa Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembangan mata pelajaran dengan para siswa.

Menurut Musfiqon (dalam Aji, 2015: 8) Media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu

sebagai pengantar untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Rokhmat (dalam Elan, dkk., 2017: 70) yang menyatakan *Puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Menurut Nisa'enha (2015: 17) Media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Sedangkan menurut Moviro (2017: 32) Media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat menyalurkan pesan dengan cara bongkar pasang kotak-kotak, gambar-gambar bangun tertentu atau

kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Depdiknas (dalam Mutohar, 2016: 5) menyatakan bahwa, Pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. Menurut Kilpatrick, Swafford, dan Findell (dalam Mutohar, 2016: 5) Pemahaman konsep (*conceptual understanding*) adalah kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika. Menurut Anderson (dalam Mutohar, 2016: 5) Siswa dikatakan memiliki kemampuan pemahaman matematis jika siswa tersebut mampu mengkonstruksi makna dari pesan-pesan yang timbul dalam pengajaran seperti komunikasi, lisan, tulis dan grafik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematika merupakan kemampuan dalam memahami konsep matematika sehingga mampu membangun hubungan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara tepat dalam pemecahan masalah.

Indikator yang tepat dan sesuai adalah indikator dari sumber yang jelas, diantaranya:

- 1) Indikator dalam pemahaman konsep menurut Permendikbud nomor 58 tahun 2014 (Mutohar, 2016: 7) sebagai berikut:
 - a) Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari.
 - b) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhinya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
 - c) Mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep.
 - d) Menerapkan konsep secara logis.
 - e) Memberikan contoh atau contoh kontra.

- f) Menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, model matematika, atau cara lainnya).
- g) Mengaitkan berbagai konsep dalam matematika maupun diluar matematika.
- h) Mengembangkan syarat perlu dan atau syarat cukup suatu konsep.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian Eksperimen, penelitian eksperimen *Pre Experimental* yang digunakan peneliti yakni untuk mengetahui pengaruh sebab dan akibat antara variabel dependen setelah diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan. Sugiyono (2015: 138) memaparkan adapun desain eksperimen *pre experimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*one group pretest-posttest design*” yaitu desain penelitian dengan melakukan observasi pertama (*pretest*) peneliti menguji kemampuan pemahaman konseptual yang selanjutnya diberi media papan

puzzle sebagai media bantu untuk menanamkan konsep yang terjadi pada observasi kedua (*posttest*).

Tabel 1. Bentuk Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas III.A SDN 01 Semanget tahun pelajaran 2018/2019.

2. Sampel Penelitian

Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas III.A dengan jumlah 22 siswa. Pengambilan sampel ini merupakan rekomendasi dari guru kelas, hal ini karena pemahaman konseptual siswa tersebut lebih rendah dari pada siswa kelas III.B.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara (Moleong, 2010: 186) adalah percakapan dengan maksud tertentu. Pewawancara (*interviewer*)

yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

b. Tes

Tes (Soemarmo dan Hendriana, 2014: 50) adalah alat ukur yang berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran siswa.

c. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi (Sugiyono, 2015: 273) merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa surat-surat kebutuhan penelitian dan foto-foto kegiatan selama penelitian.

2. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan tes yang diberikan berupa soal *pretest* dan *posttest essay* sebanyak 8 butir soal.

Validitas Instrumen

1. Validitas isi

a. Ahli isi mata pelajaran

Ahli isi mata pelajaran matematika yang ditunjuk sebagai validator atau subjek uji coba media papan *puzzle* adalah Vera Riyanti, M.Pd. Hal ini berdasarkan kualifikasi sebagai dosen STKIP Melawi-Entikong pengampu mata kuliah matematika.

b. Ahli desain media pembelajaran

Ahli desain media pelajaran matematika yang ditunjuk sebagai validator atau subjek uji coba media papan *puzzle* adalah Samsul Bahri, S.Si.,M.Pd. Hal ini berdasarkan kualifikasi sebagai dosen STKIP Melawi-Entikong Pengampu mata kuliah media pembelajaran.

2. Validitas Empiris

Peneliti melakukan validitas empiris pada sekolah dasar yang mempunyai akreditasi dan satuan pelajaran yang sama dengan sekolah yang akan diteliti sebelum melakukan penelitian. Dalam hal ini peneliti menguji

kevalidan soal di SDN 12 Entikong yang berakreditasi sama dengan SDN 01 Semanget dan satuan pelajaran yang sama yaitu menggunakan kurikulum 2013.

Teknik Analisis Data

1. Data Tes

a. Analisis Butir Soal

Setelah suatu tes telah dilakukan validasi soal oleh validator dan memenuhi kriteria secara keseluruhan yang memadai sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, maka harus dilakukan analisis lanjutan yaitu analisis butir tes. Karakteristik butir tes yang dianalisis berkenaan dengan validitas butir tes, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya beda (Soemarmo dan Hendriana, 2014: 62).

b. Analisis Pemahaman Konseptual

Setelah dilakukan teknik analisis butir tes maka akan dilakukan uji normalitas data dengan tujuan untuk

mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal.

1. Uji Statistik

Jika data distribusi normal maka akan dilakukan uji statistik dengan menggunakan *Uji-T*. Pada penelitian ini menggunakan *uji-t* satu sampel karena hipotesis penelitian ini yang melibatkan satu perlakuan dan sampelnya berukuran $n \leq 30$.

2. Uji Wilcoxon

Jika data tidak berdistribusi normal maka uji statistik yang digunakan adalah uji tanda *sign test*.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mencari pengaruh penggunaan media papan *puzzle* terhadap pemahaman konseptual matematika materi pecahan sederhana kelas III.A SDN 01 Semanget. Dalam penelitian ini melalui tahap *pretest* dan *posttest* dengan siswa yang sama. Pertama siswa diberikan tes tanpa diberikan

perlakuan, kemudian siswa diberikan tes kembali setelah diberikan perlakuan menggunakan media papan papan *puzzle*. Dengan demikian dapat diketahui pengaruh media papan *puzzle* terhadap pemahaman konseptual matematika

materi pecahan sederhana sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media papan *puzzle* lebih meningkat dari pada sebelum diberi perlakuan menggunakan media papan *puzzle*.

Tabel 2 Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Kode Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	APW	47	77
2	ATNP	39	77
3	AM	45	72
4	AW	51	51
5	CJ	60	68
6	CA	51	43
7	DMT	58	68
8	EB	39	60
9	FA	49	66
10	F	49	77
11	FL	60	77
12	GSDC	47	68
13	HP	43	71
14	IMWJ	41	47
15	ISL	60	100
16	JR	45	72
17	J	77	100
18	NR	68	85
19	RJ	49	77
20	RA	41	85
21	SFG	43	64
22	SBA	51	77
Jumlah		1111	1581
Rata-rata		50	72
Standar Deviasi		10	14
Nilai Maksimum		77	100
Nilai Minimum		39	43

Berdasarkan data tabel tersebut, maka terdapat peningkatan pemahaman konsep yang terlihat pada hasil rata-rata *pretest* 50 dan *posttest* 72.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini diuraikan berdasarkan hasil perhitungan data yang dilakukan peneliti dengan beberapa tahap uji data yaitu uji normalitas, uji hipotesis yang menggunakan uji wilcoxon dan perhitungan rata-rata serta persentase hasil *pretest* dan *posttest* pada penelitian di SDN 01 Semanget. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDN 01 Semanget dengan judul Pengaruh Media Papan *Puzzle* Terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa di Sekolah Dasar memiliki dampak positif terhadap pemahaman konseptual matematika siswa kelas III.A SDN 01 Semanget. Dari hasil penelitian yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest* diketahui adanya pengaruh media papan *puzzle* terhadap pemahaman konseptual pada materi pecahan sederhana. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata

antara *pretest* dan *posttest*. Soal yang diujikan pada siswa antara *pretest* dan *posttest* diberikan soal yang sama dengan rata-rata *pretest* 50 dan *posttest* 72.

Hasil dari *pretest* menunjukkan bahwa pemahaman konseptual siswa kelas III.A SDN 01 Semanget pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana masih rendah. Hal ini terlihat dari 22 siswa yang mengerjakan soal *pretest* terdapat 2 siswa memperoleh nilai mencapai KKM dan 20 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Penyebab banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu pembelajaran yang diterapkan sebelumnya tidak menekankan pada pemahaman konsep matematika siswa pada materi pecahan sederhana. Setelah diterapkan pembelajaran dengan media papan *puzzle* pemahaman konseptual siswa pada materi pecahan sederhana meningkat.

Peningkatan pemahaman konseptual matematika siswa ditunjukkan dari hasil *posttest* dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM adalah 17 siswa dan

jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM adalah 5 siswa dari 22 siswa. Jika dipersentasekan hasil *pretest* dan *posttest* adalah 9,09% dan *posttest* 77,27%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konseptual matematika siswa materi pecahan sederhana yang ditunjukkan melalui persentase ketuntasan siswa setelah diberikan perlakuan.

Dengan demikian, hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pemahaman konseptual siswa dengan menggunakan media papan *puzzle* mempunyai pengaruh yang baik untuk menanamkan konseptual matematika siswa materi pecahan sederhana kelas III.A SDN 01 Semanget tahun pelajaran 2018/2019.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 01 Semanget maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perolehan pemahaman konsep matematika siswa sebelum diberi perlakuan rata-ratanya sebesar 50 dengan standar deviasi 10 dan

persentase ketuntasan siswa adalah 9,09%.

2. Pemahaman konsep matematika siswa setelah diberi perlakuan dengan media papan *puzzle* diperoleh nilai rata-rata siswa 72 dengan standar deviasi 14 dan persentase ketuntasan siswa 77,27%.
3. Pengujian normalitas hasil perhitungan *pretest* menggunakan uji normalitas data yaitu χ^2 hitung $> \chi^2$ tabel dengan angka $51,779 > 9,448$ sehingga distribusi data tidak normal dan hasil perhitungan *posttest* menggunakan uji normalitas data yaitu χ^2 hitung $> \chi^2$ tabel $55,082 > 9,448$ sehingga distribusi data tidak normal.
4. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji wilcoxon dan diperoleh nilai pengujian data adalah $W_{hitung} < W_{tabel} = 2,5 < 66$, maka H_a diterima, artinya penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman konseptual siswa matematika.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media papan *puzzle* memberi pengaruh terhadap pemahaman konseptual matematika siswa kelas III.A materi pecahan sederhana di SDN 01 Semanget.

DAFTAR PUSTAKA

- Moleong, L. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka.
- Soemarmo, U. dan Hendriana, H. 2014. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Aji, M. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Memahami dan Memelihara Sistem Starter Tipe Konvensional Berbasis Buku Digital Electronic Publication (Epub)*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Elan. 2017. "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri". *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.1.No.1.h.66. <http://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/download/7168/4764>.diakses pada tanggal 15 Januari 2019.
- Maviro, A. L.T. 2017. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Darussalam Bandar Aceh.
- Mutohar, A. 2016. *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Pandanarum Pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Puworkerto. Puworkerto.
- Nisa'enha, H. 2015. *Pengembangan Media Puzzle Pada Konsep Pengukuran Bangun Datar*

*Terhadap Pemahaman Siswa
Kelas IV Mi Al Mufidah
Wongsorejo Banyuwangi.*
Skripsi. Fakultas Ilmu
Tarbiyah Dan Keguruan
Unversitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim
Malang.