

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN  
MEDIA KANTONG BILANGAN PADA SISWA KELAS 1 SDN 70 BANDA  
ACEH**

Wilda Rahmi<sup>\*1</sup>, Rahmat Fitra<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Bina Bangsa Getsempena

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media kantong bilangan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I di SD Negeri 70 Banda Aceh, yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media kantong bilangan pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I. Berdasarkan kegiatan tindakan siklus I terjadi peningkatan, 51,52% dan siklus II meningkat 87,87%. Nilai rata-rata Hasil belajar dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yaitu dari 67,68 menjadi 84,39.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Matematika, Media Kantong

**Abstract**

*The study aims to improve the students learning outcomes in mathematics subjects by using number pocket media. This type of Research is classroom Action Research, using the Kemmis and McTaggart model. The subjects in this study were 33 students in grade I at SD Negeri 70 Banda Aceh. The collection technique used observation, tests, and documentation. Data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the study showed that the application of number pocket media in mathematics subjects can improve the learning outcomes of grade 1 students. Based on the action activities of cycle I, there was an increase of 51,52% and cycle II increased by 87,87%. The average value of learning outcomes from cycle I and cycle II increased from 67,68 to 84,39.*

**Keywords:** *Mathematics Learning Outcomes, Number Pockets Media*

**PENDAHULUAN**

Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (Depdiknas, 2003: 3), bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan

---

<sup>1\*</sup> correspondence Address Wilda Rahmi  
E-mail: [wildarahmi957@gmail.com](mailto:wildarahmi957@gmail.com)

negara. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas individu baik kepandaian, tingkah laku dan motivasi yang dihasilkan dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya. Zulfa (2010: 9) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Terjadinya perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan diharapkan membentuk individu yang berkompeten di bidangnya dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Undang-undang No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan merupakan perjalanan bertahap, dengan Sekolah Dasar menjadi fondasi yang paling esensial. Ditahap ini, fokusnya adalah mengembangkan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotor siswa. Secara lebih spesifik, pembelajaran di sekolah dasar menekankan pada tiga kemampuan dasar yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Hasan (Taufiq, dkk. 2012: 1.14) mengemukakan bahwa keterampilan dasar yang universal adalah membaca, menulis, dan berhitung. Keterampilan ini menjadi prasyarat bagi setiap orang untuk hidup di dalam masyarakat. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mempunyai peran penting dalam mengembangkan kemampuan dasar siswa adalah matematika. Matematika berperan penting dalam menunjang pengembangan kemampuan dasar ini. Penggunaan media pembelajaran menjadi kunci untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran disekolah dasar yang bersifat abstrak. Menurut Susanto (2013) dalam (Ananda & Damri, 2021) matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Dalam proses pembelajaran seperti ini diperlukan alat bantu atau media yang bersifat kongkrit sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Sundayana (2013)(Kamsurya & Masnia, 2021) mengungkapkan bahwa konsep-konsep dalam matematika itu bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya siswa sekolah dasar (SD) berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, maka salah satu jembatan agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika adalah menggunakan media pendidikan dan alat peraga (media).

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu "Medius" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan suatu pesan-pesan pengajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Media adalah alat atau sarana komunikasi seperti Koran, Majalah, Radio, Televisi, Film, Poster dan Spanduk yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat". Sedangkan menurut Wahab, Abdul., dkk (2021) "Media merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien." Menurut Nurrita (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Dengan pememilihan media pembelajaran yang menarik, diharapkan akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan. Sudjana dan Rivai (Sanaky, 2013: 5) menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengar penjelasan dari guru saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti; mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Dengan melibatkan secara langsung siswa dalam proses pembelajaran akan memotivasi siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran secara menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kelasnya. Dengan media pembelajaran yang tepat membuat siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna. Tentu pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa sehingga dapat mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya memahami materi yang baru diterima (Kundarsih et al., 2022). Namun pada kenyataannya di lapangan masih banyak ditemukan guru yang masih menitik beratkan pembelajaran langsung yang didominasi oleh guru, kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik bersifat pasif menerima apa yang diberikan oleh guru. Umumnya peserta didik hanya menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru yang dilanjutkan dengan mengerjakan soal-soal di papan tulis sehingga pembelajaran tersebut kurang bermakna bagi siswa dan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu media belajar sangat diperlukan untuk anak SD termasuk pada mata pelajaran matematika. Salah satu media yang dapat digunakan dalam mata pelajaran matematika pada materi penjumlahan adalah Kantong Bilangan. Kantong Bilangan adalah media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan angka-angka melalui cara yang lebih konkrit dan menyenangkan.

Isnaini, (2021); (Andi Makkasau, Amir Pada, Latang, 2022); (Zairida et al., 2019); (Islamiyah & Lelly Qodariah, 2022). Isnaini, (2021) menjelaskan bahwa media kantong bilangan berfungsi sebagai penanaman konsep, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Dengan media ini siswa diharapkan lebih mudah memahami suatu konsep karena dilibatkan langsung dengan media yang menyajikan hal-hal yang bersifat konkret, memudahkan siswa untuk mengetahui letak nilai tempat suatu bilangan, sehingga dapat mengetahui cara pengerjaan penjumlahan secara sistematis. memudahkan siswa untuk mengetahui letak nilai tempat suatu bilangan, sehingga dapat mengetahui cara pengerjaan penjumlahan secara sistematis.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian saat Asistensi mengajar yang dilaksanakan pada bulan September-November di kelas I SD Negeri 70 Banda Aceh. Pemilihan kelas I dilakukan karena peneliti bertugas di kelas tersebut dan ditemukan bahwa Proses belajar mengajar yang masih berpusat pada guru sedangkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran kurang optimal. Keterbatasan media yang digunakan juga membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Saat menjelaskan materi penjumlahan guru menjelaskan dan menuliskan di papan tulis, terlihat hanya sebagian siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru. Beberapa siswa lainnya terlihat masih berbicara dengan temannya, mengganggu temannya dengan

melempar kertas dan berlari-lari di dalam kelas. Keterbatasan media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran membuat pembelajaran terlihat kurang kondusif. Hal tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran yang sebenarnya tidak tercapai dan hasil belajar siswa sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan.

### ***METODE PENELITIAN***

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research). Karena Penelitian yang terlibat dalam pembelajaran berlangsung di dalam ruangan kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian Tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan rekannya dengan jalan rancangan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan dalam meningkatkan pembelajaran di kelas, karena munculnya masalah yang berasal dari kelas. Penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian kolaboratif antara peneliti dan guru kelas I SD Negeri 70 Banda Aceh. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan guru sebagai observer.

### ***HASIL DAN PEMBAHASAN***

#### **1. Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari senin tanggal 11 November 2024 yang bertempat di SDN 70 Banda Aceh kecamatan Kuta Raja Kota Banda Aceh dengan alokasi waktu pembelajaran matematika selama 2 x 35 menit mulai pukul 08.00-09.30 WIB. Pembelajaran pada Tindakan kelas ini menggunakan model pembelajaran Problem Based learning dengan menggunakan media Kantong Bilangan pada materi Penjumlahan sampai dengan 10. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada Modul, guru memberika soal tes evaluasi yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran Kantong Bilangan yang diikuti oleh 33 siswa. Penelitian pada siklus 1 dilaksanakan dalam 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

##### **a. Tahap perencanaan**

Perencanaan rencana bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika Pada langkah perencanaan, peneliti dan guru berkolaborasi menyiapkan perangkat yang diperlukan dalam tindakan dan observasi. Tindakan yang dilakukan yaitu penggunaan media kantong bilangan dalam pembelajaran, menyiapkan Modul, lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dan soal evaluasi.

##### **b. Tahap pelaksanaan**

Segala sesuatu yang diperlukan dalam penelitian sudah dipersiapkan dengan sangat baik, maka selanjutnya proses pelaksanaan tindakan kelas siklus-1 dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 11 November 2024 dengan alokasi waktu pembelajaran matematika selama 2 x 35 menit mulai pukul 08.00-09.30 WIB dengan materi Penjumlahan sampai dengan 10 menggunakan media pembelajaran Kantong Bilangan. Penelitian ini dibantu oleh guru wali kelas 1.

##### **c. Tahap observasi**

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan menggunakan instrument yang dilakukan oleh dua orang pengamat. Analisis terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam menentukan aktivitas suatu pembelajaran.

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada RPP, guru memberikan soal tes evaluasi yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media kantong bilangan yang diikuti oleh 33 siswa.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

| No            | Ketuntasan   | Frekuensi (F)<br>Siklus I | Persentase (%)<br>Siklus I |
|---------------|--------------|---------------------------|----------------------------|
| 1             | Tuntas       | 17                        | 51,52%                     |
| 2             | Tidak Tuntas | 16                        | 48,48%                     |
| <b>Jumlah</b> |              | <b>33</b>                 | <b>100%</b>                |

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada tabel diatas diketahui bahwa setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan media kantong bilangan pada siklus I, menunjukkan bahwa dari 33 siswa kelas I SD Negeri 70 Banda Aceh sebanyak 17 atau 52% siswa tuntas dan 16 atau 49% siswa belum tuntas. Dari hasil ini peneliti dan guru akan kembali melakukan tindakan karena masih banyak siswa yang belum mencapai KKM dan nilai rata-rata kelas belum mencapai 75%.

**d. Tahap refleksi**

Refleksi adalah kegiatan untuk menganalisa semua tahapan pada setiap siklus untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil 50 (baik) pengamatan yang dilakukan pada siklus I, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan mengacu pada Modul berjalan cukup baik. Akan tetapi, masih terdapat beberapa kekurangan sehingga menuntut adanya perbaikan pada siklus berikutnya.

**2. Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus ini hampir sama dengan kegiatan pada siklus I, yaitu terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan refleksi.

**a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini penelitian mempersiapkan segala kegiatan dalam melakukan penelitian, yaitu penggunaan media kantong bilangan dalam pembelajaran, menyiapkan Modul, lembar kerja peserta didik (LKPD), lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dan soal evaluasi.

**b. Tahap Pelaksanaan**

Setelah segala sesuatu yang diperlukan dalam penelitian sudah dipersiapkan dengan sangat baik, maka selanjutnya proses pelaksanaan tindakan kelas siklus-II dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 21 November 2024 dengan alokasi waktu pembelajaran matematika selama 2 x 35 menit mulai pukul 08.00-09.30 WIB dengan

materi Penjumlahan sampai dengan 10 menggunakan media pembelajaran Kantong Bilangan. Penelitian ini dibantu oleh guru wali kelas 1 (Zuraini.S.Pd).

**c. Tahap Observasi**

Sama halnya dengan pengamatan yang dilakukan pada siklus I, yaitu pengamatan yang diamati oleh dua orang pengamat, dimana hal yang diamati 57 (sangat baik) adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil dari pengamat terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa.

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada Modul, guru memberikan soal tes evaluasi yaitu untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran kantong bilangan yang diikuti oleh 33 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada Modul siklus II.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

| No            | Ketuntasan   | Frekuensi (F)<br>Siklus II | Persentase (%)<br>Siklus II |
|---------------|--------------|----------------------------|-----------------------------|
| 1             | Tuntas       | 29                         | 87,87%                      |
| 2             | Tidak Tuntas | 4                          | 12,12%                      |
| <b>Jumlah</b> |              | <b>33</b>                  | <b>100%</b>                 |

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada tabel diatas diketahui bahwa setelah dilakukan tindakan siklus II menunjukkan bahwa dari 33 siswa kelas I SD Negeri 70 Banda Aceh sebanyak 29 atau 88% siswa tuntas dan 4 siswa atau 13% siswa belum tuntas. Hasil ini dirasa cukup memuaskan, karena kriteria keberhasilan pada penelitian ini sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal, yaitu 75% siswa harus mencapai KKM secara individual, sehingga ketuntasan belajar siswa secara klasikal untuk siklus II sudah berhasil.

**d. Tahap Refleksi**

Refleksi adalah kegiatan untuk menganalisa semua tahapan pada setiap siklus untuk menyempurnakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus II, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan mengacu Modul berjalan cukup baik.

**3. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus yang telah dilaksanakan meliputi tahap pra tindakan dan 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Pada tahap pra tindakan terlihat siswa merasa kesulitan saat menyelesaikan soal penjumlahan. Hal ini juga terlihat dari hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri 70 Banda Aceh pada kondisi pra tindakan pembelajaran matematika, diperoleh sebanyak 11 (33,33%) mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 22 (66,66%) siswa mendapat nilai kurang dari KKM. Kemudian Pada kegiatan tindakan siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dari rata-rata nilai pada pra tindakan adalah 59 meningkat menjadi 68. Sebanyak 17 (51,52%) mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 16 (48,48%) siswa mendapat nilai kurang dari KKM. Meskipun mengalami peningkatan, saat proses kegiatan tindakan siklus I berlangsung masih ditemukan peserta didik yang belum sepenuhnya mengikuti pembelajaran dengan baik. Peningkatan hasil belajar juga terlihat tinggi di siklus II. Sebanyak 29 (87,87%) mendapat nilai di atas KKM,

sedangkan 4 (12,12%) siswa mendapat nilai kurang dari KKM. Secara umum penelitian ini berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa menggunakan media kantong bilangan.

Namun terdapat 4 siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM. Pembelajaran dengan materi penjumlahan sampai 10 dengan menggunakan media pembelajaran kantong bilangan telah memberikan hasil yang maksimal sehingga strategi ini merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan pada proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran kantong bilangan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa penggunaan media kantong bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I SD Negeri 70 Banda Aceh, Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan sudah tercapai yaitu  $\geq 75\%$  siswa yang mendapatkan nilai sama atau melebihi KKM, KKM yang diberlakukan untuk mata pelajaran matematika di SD Negeri 70 Banda Aceh adalah 70. Saat belum diberikan tindakan nilai pembelajaran matematika siswa kelas 1 SD Negeri 70 Banda Aceh hanya 11 (33,33%) siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Pada kegiatan tindakan siklus I terjadi peningkatan, yaitu sebanyak 17 (51,52%) siswa yang mencapai nilai tuntas. Dan pada siklus II sebanyak 29 (87,87%) berhasil mencapai nilai ketuntasan. Nilai rata-rata hasil belajar dari pra tindakan sampai siklus II juga mengalami peningkatan yaitu dari 67,58 menjadi 87,87.

### **Saran**

Guru dapat menggunakan media kantong bilangan pada pembelajaran matematika selanjutnya, serta bagi guru kelas lain dapat mencoba media kantong bilangan sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran matematika. Siswa harus sering berlatih melakukan operasi penjumlahan dengan bantuan media pembelajaran kantong bilangan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda, Y., & Damri, D. (2021). Peningkatan Kemampuan Menentukan Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Tangga Pintar Bagi Anak Kesulitan Belajar Berhitung Kelas Iv Di Sdn 06 Batang Anai. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1138–1146.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Isnaini, R. (2021). Pengembangan Media Pakpindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Mi Nurul Iman Pematang Gajah.
- Kamsurya, R., & Masnia, M. (2021). Desain Pembelajaran Dengan Pendekatan Matematika Realistik Menggunakan Konteks Permainan Tradisional Dengklaq

Untuk Meningkatkan Keterampilan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4), 67-73.

Kundarsih, S., Su'ad, S., & Santoso, S. (2022). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kantong Bilangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I Sd. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1), 140.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.

Sanaky, H, AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Taufiq, A., Prianto P. P & Mikarsa H. L. (2012). *Pendidikan Anak di SD. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*.

Wahab, Abdul, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Zulfa, U. (2010). *Strategi Pembelajaran*. Cilacap: Al Ghazali Press.

