



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 10029-10037

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament (Tgt)* Dalam Pembelajaran Tari *Buchaechum* Pada Kelas X SMK Negeri 9 Banyuasin

Asrofitriah^{1✉}, Efita Elvandari², Fadhillah Hidayatullah³

Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

Emakil: asrofitriah3262@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil pembelajaran Tari *Buchaechum*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen (*One-Group Pretest-Posttest Design*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X DKV B SMK Negeri 9 Banyuasin. Sampel diambil berdasarkan kriteria yang digunakan peneliti maka pengambilan sampel ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* dan diperoleh kelas X DKV B sebagai kelas eksperimen. Analisis data yang digunakan adalah uji-t. pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes untuk kerja yaitu pelaksanaan *pretest* dan *posttest* dan pengumpulan data sebagai pendukung yaitu dengan dokumentasi. berdasarkan hasil analisis data tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil nilai peserta didik pada pelaksanaan *posttest* lebih besar dari pada hasil nilai peserta didik pada pelaksanaan *pretest*. Pada hasil analisis normalitas data dengan menggunakan uji-t didapatkan bahwa H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ sedangkan t_{hitung} (7,10) dan t_{tabel} (2,00) , dilihat dari hasil t_{hitung} dan t_{hitung} yaitu $7,10 \leq 2,00$ maka dapat di katakan berpengaruh karena H_0 ditolak dan H_a ada pengaruh. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* terhadap nilai hasil pembelajaran Tari *Buchaechum* di kelas X DKV B SMK Negeri 9 Banyuasin.

Kata Kunci: *Kooperatif, Teams-Games-Tournament (TGT), Tari Buchaechum*

Abstract

This study aims to determine whether the cooperative learning method of the Teams-Games-Tournament (TGT) type influences the learning outcomes of Buchaechum Dance. The method used in this study is the experimental method (One-Group Pretest-Posttest Design). The subjects in this study were students of class X DKV B SMK Negeri 9 Banyuasin. The sample was taken based on the criteria used by the researcher, so this sampling used the Purposive Sampling technique and obtained class X DKV B as the experimental class. Data analysis used is t-test. data collection using observation techniques, tests for work, namely the implementation of pretest and posttest and data collection as a support, namely with documentation. based on the results of the data analysis, the results of the study show that the results of students' scores in the posttest implementation are greater than the results of students' scores in the pretest implementation. In the results of data normality analysis using the t-test, it was found that H_0 was accepted if $t_{count} \leq t_{table}$ while t_{count} (7.10) and t_{table} (2.00), seen from the results of t_{table} and t_{count} , namely $7.10 \leq 2.00$, it can be concluded that say influential because H_0 is rejected and H_a has influence. This shows that there is an influence of the Teams-Games-Tournament (TGT) cooperative learning model on the learning outcomes of Buchaechum Dance in class X DKV B SMK Negeri 9 Banyuasin.

Keywords: *Cooperative, Teams-Games-Tournament (TGT), Buchaechum Dance*

PENDAHULUAN

Manusia berkembang dalam dimensi intelektual, psikologis, moral dan estetika yang memuat nilai-nilai dengan didasarkan karena adanya pendidikan. Melalui pemikiran dan perubahan peradaban manusia, dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan itu penting, walaupun berbeda dalam melihat cara pandang keutamaannya. Pendidikan adalah usaha manusia yang dapat berlangsung seumur hidup untuk mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu secara tepat dalam bentuk pendidikan formal, non formal maupun informal.

Pembelajaran adalah keiatan yang dilakukan seseorang dalam pendidikan dengan harapan agar terbentuknya perilaku atau pengetahuan yang lebih dari sebelumnya. Setiap pembelajaran dalam pendidikan di sekolah maupun luar sekolah tidak luput dari persoalan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019, p. 13). Persoalan-persoalan dalam program pembelajaran seni budaya di sekolah salah satunya berhubungan dengan keterbatasan alokasi waktu. Menurut Hamalik dalam (Lefudin, 2017) pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun antara unsur manusiawi, material, fasilitas dan rencana yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan. Alokasi waktu mata pelajaran seni budaya di sekolah menengah kejuruan hanya 2 jam pelajaran per minggu dan hanya dipelajari di kelas X saja dengan sarana prasarana yang seadanya dan kurang memadai. Keadaan ini yang mengharuskan guru seni sangat memanfaatkan waktu

yang telah ditentukan dengan melakukan inovasi yang sesuai baik dalam hal menyiapkan materi, metode, strategi dan evaluasi dalam setiap pembelajaran yang disebut dengan model pembelajaran.

Berdasarkan observasi wawancara yang peneliti lakukan dengan guru seni budaya kelas X SMK Negeri 9 Banyuasin, permasalahan yang dijelaskan diatas juga dialami dalam pembelajaran seni budaya di kelas tersebut. Sesuai dengan materi seni budaya dalam kurikulum merdeka, tidak semua peserta didik mencapai capaian pelajaran yang diharapkan oleh pendidik.

Pembelajaran tari yang dipelajari oleh peserta didik di kelas tersebut adalah tari *Sedulang Setudung* yang dimana hasil pembelajarannya peserta didik kurang dalam memahami gerak, peserta didik pasif, dan kurangnya kekompakan menari secara berkelompok. Selain itu, evaluasi dalam pembelajaran tidak tuntas karena alokasi waktu yang kurang memadai.

Berdasarkan fakta yang ada, agar hasil pembelajaran seni budaya dapat berlangsung secara efektif dan efisien dengan hasil yang maksimal maka peneliti memutuskan adanya tindakan atau eksperimen yaitu perlu mempersiapkan pembelajaran seperti model pembelajaran guna mengorganisir dan mengeksplorasi pengetahuan dan pengalaman seni tari selaras dengan kondisi sekolah beserta lingkungan disekitarnya. Salah satunya adalah menerapkan model pembelajaran yang tepat. Tujuannya adalah untuk mewujudkan hasil pembelajaran yang diinginkan, yaitu dengan menera model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)*.

"*Teams-Games-Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan permainan dan turnamen untuk mencapai ketuntasan belajar (Lestari & Yudhanegara, 2015, p. 47)". Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Saefudin & Berdiati, 2014, p. 48). Turnamen yang diterapkan memungkinkan peserta didik dari semua tingkat kemampuan yang dimiliki untuk menyumbangkan poin bagi kelompok/tim nya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen atau pertandingan ini membuat peneliti menggunakan salah satu tipe pembelajaran model kooperatif ini sebagai penilaian alternatif atau *review* materi dan hasil pembelajaran siswa kelas X SMK Negeri 9 Banyuasin.

Materi pembelajaran tari yang diajarkan di kelas X SMK Negeri 9 Banyuasin adalah tari tradisional dan tari kreasi. Dalam bahasa Indonesia *Buchae* artinya kipas dan *chum* yang artinya tari, seperti yang dikatakan (Judy Van Zile, 2004:139) didalam (Apriliana, 2017, p. 48). Untuk materi pembelajaran yang peneliti pilih dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* adalah pembelajaran tari kreasi baru Korea Selatan yaitu tari *Buchaechum*. Alasan memilih tari *Buchaechum* sebagai materi pembelajaran adalah karena belum pernah diterapkan materi tari mancanegara di sekolah tersebut. Selain itu, peneliti juga sudah siap dalam hal materi dan media pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian di kelas X SMK Negeri 9 Banyuasin.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model

Pembelajaran Tipe *Teams-Games-Tournament (Tgt)* Dalam Pembelajaran Tari *Buchaechum* Pada Kelas X Smk Negeri 9 Banyuasin”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 9 Banyuasin. Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional yang berarti penelitian yang menggunakan teori. Metode kuantitatif disebut metode konfirmatif, karena metode ini cocok digunakan untuk pembuktian/konfirmasi dan data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2020, p. 2).

Untuk mendapatkan data yang konkrit maka peneliti menggunakan satu kelompok atau satu kelas sebagai kelas eksperimen atau *Pre-Experimental Design*. *Pre-Experimental Design* yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design* merupakan desain yang terdapat *pretest* (sebelum diberi perlakuan) (Lestari & Yudhanegara, 2015, p. 121). Alasan peneliti menggunakan metode ini karena peneliti akan melihat perbandingan nilai sebelum melakukan *pretest* dan nilai sesudah dilakukan *posttest*, sehingga peneliti dapat melihat pengaruh yang akan peneliti lihat dalam pembelajaran tari *Buchaechum* yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)*. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021, p. 61). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif atau mewakili (Sugiyono, 2021, p. 62). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* yaitu penentuan sampel berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan peneliti.

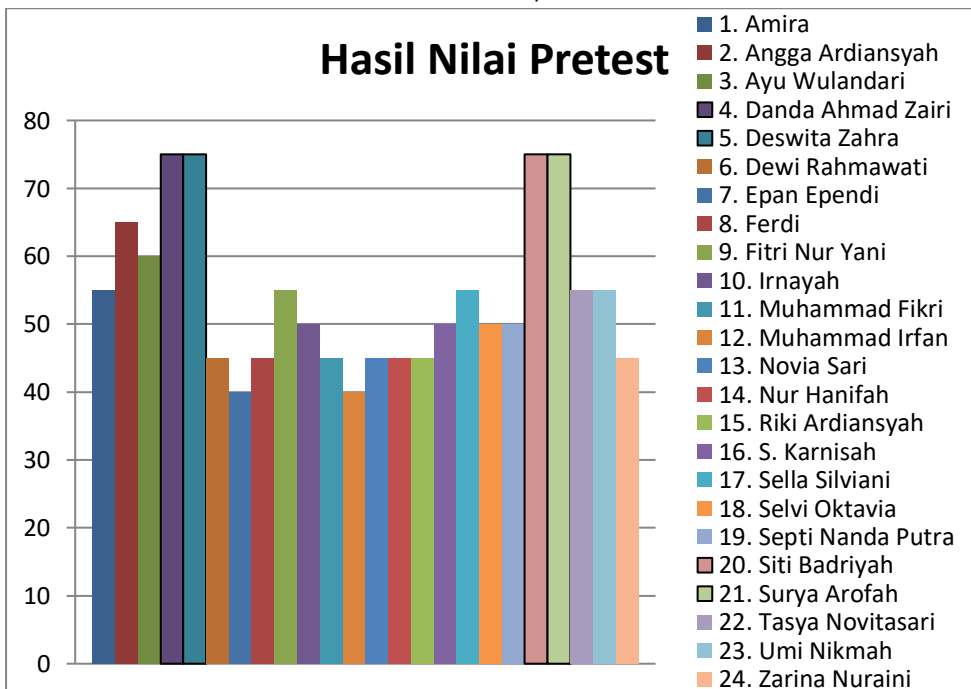
Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, Yin dalam (Widodo, 2021, p. 74) menyatakan bahwa “Teknik observasi digunakan untuk mendapatkan fakta-fakta empirik yang tampak (kasat mata) dan guna memperoleh dimensi-dimensi baru untuk pemahaman konteks maupun fenomena yang diteliti”. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik kelas X SMK Negeri 9 Banyuasin dalam mata pelajaran seni budaya khususnya pembelajaran tari *Bucahechum*. Dalam tes ini mencakup penilaian dari aspek unsur-unsur seni tari yaitu wiraga, wirama, wirasa dan wirupa. Data *pretest* diperoleh melalui tes yang dilaksanakan sebelum perlakuan diberikan (Lestari & Yudhanegara, 2015, p. 233). Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti melaksanakan *pretest* untuk mendapatkan data berupa nilai atau skor peserta didik sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)*. *Pretest* yang dilaksanakan pada pembelajaran tari *Buchaechum* adalah praktik gerak tari *Buchaechum* oleh peserta didik. Aspek penilaian pada *pretest* adalah melalui unsur-unsur tari yaitu ketepatan melakukan gerak (wiraga), ketepatan dengan irama (wirama), penjiwaan (wirasa) dan pembawaan/penampilan (wirupa). Data *posttest* merupakan data yang diperlukan peneliti untuk melihat apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* berpengaruh pada pembelajaran tari *Buchaechum* di kelas X SMK Negeri 9 Banyuasin. Data *posttest* diperoleh melalui tes yang diselenggarakan setelah perlakuan diberikan

pada akhir penelitian (Lestari & Yudhanegara, 2015, p. 234). "Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan melalui penelusuran dokumen dengan memanfaatkan dokumen-dokumen tertulis, gambar, foto atau benda-benda lainnya yang berkaitan dengan aspek-aspek yang diteliti" (Widodo, 2021, p. 75). Metode analisis data adalah cara-cara yang digunakan untuk menganalisis data penelitian (Widodo, 2021, p. 75). Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti dalam memeriksa serta mempelajari lalu membandingkan data yang diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 9 Banyuasin dalam judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament (Tgt)* Dalam Pembelajaran Tari *Buchaechum* Pada Kelas X Smk Negeri 9 Banyuasin". Adapun langkah dan tahapan dalam melakukan penelitian. Setelah pelaksanaan penelitian selama 3 pertemuan, yaitu pada pertemuan pertama perkenalan dan pemaparan materi, pertemuan kedua *pretest* (tes sebelum ada perlakuan) dan perlakuan/penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)*, pada pertemuan ketiga masih penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* dan pelaksanaan *posttest* (tes setelah adanya perlakuan). Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* peneliti mendapatkan data berupa angka-angka yang akan diolah untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran tari *Buchaechum* yang telah diajarkan. Hasil dari pertandingan praktik tari *Buchaechum* yang merupakan sekaligus pelaksanaan *posttest* didapatkan poin tertinggi dengan akumulasi poin sebagai berikut :

1. Deskripsi Data *Pretest*



Gambar 1. Grafik Skor Nilai Peserta Didik Pada Pelaksanaan *Pretest*

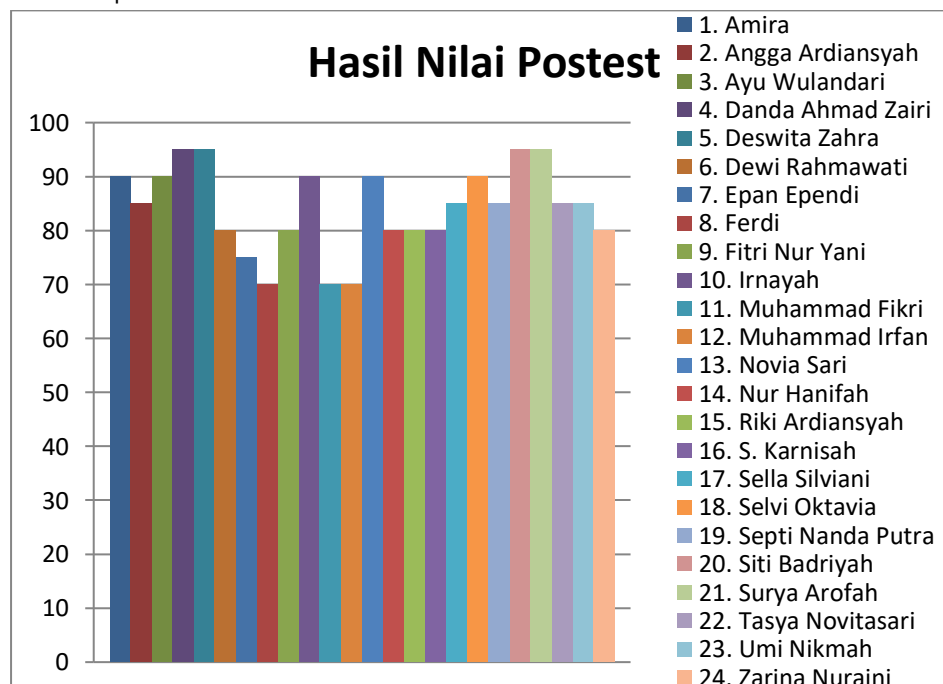
Data *pretest* merupakan data yang di dapatkan peneliti sebelum peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* terhadap pembelajaran tari *Buchaechum* di kelas X DKV B SMK Negeri 9 Banyuasin. Seperti yang dilihat pada gambar grafik 1. bahwa skor nilai peserta didik pada pelaksanaan pretest dengan skor terkecil 40 dan skor terbesar adalah 75 dengan rata-rata keterangan dari masing-masing peserta didik adalah dengan nilai tidak tuntas.

Tabel 1. Tabel Distribusi Frekuensi *Pretest*

Interval	f_i	x_i	x_i^2	$f \cdot x_i$	$f \cdot x_i^2$
40-45	9	42,5	1806,25	382,5	146306,3
46-51	4	48,5	2352,25	194	37636
52-57	5	54,5	2970,25	272,5	74256,25
58-63	1	60,5	3660,25	60,5	3660,25
64-69	1	66,5	4422,25	66,5	4422,25
70-75	4	72,5	5256,25	290	84100
	24	345	20467,5	1266	350381

Dari hasil perhitungan *pretest*, peneliti memperoleh nilai *Km* sebesar 0,08, data dapat dikatakan berdistribusi normal ketika data mendapatkan nilai terletak antara (-1) dan (1), karena nilai 0,08 terletak antara (-1) dan (1) maka data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

2. Deskripsi Data *Posttest*



Gambar 2. Grafik Skor Nilai Peserta Didik Pada Pelaksanaan Pretest

Data *posttest* merupakan data yang di dapatkan peneliti dari tes yang dilakukan setelah menerapkan perlukan/ penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* pada

pembelajaran tari *Buchaechum* di kelas X DKV B SMK Negeri 9 Banyuwasin. Berdasarkan gambar grafik skor nilai peserta didik pada gambar 2. bahwa skor peserta didik pada pelaksanaan posttest keseluruhan pada keterangan tuntas dengan skor terkecil 70 dan skor terbesar 95.

Tabel 2. Tabel Distribusi Frekuensi *Posttest*

interval	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
70-74	3	72	5184	216	46656
75-79	1	77	5929	77	5929
80-84	6	82	6724	492	242064
85-89	5	87	7569	435	189225
90-94	5	92	8464	460	211600
95-99	4	97	9409	388	150544
	24	507	43279	2068	846018

Tabel 3. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
$X_i = 52,75$	$X_i = 86$
$S_i^2 = 12330,41$	$S_i^2 = 29035,88$
$S_i = 111,04$	$S_i = 170,4$
$n_i = 24$	$n_i = 24$
$S = 140,72$	

H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ sedangkan t_{hitung} (7,10) dan t_{tabel} (2,00) maka dilihat dari hasil t_{tabel} dan t_{hitung} yaitu $7,10 \leq 2,00$ maka dapat di katakan berpengaruh karena H_0 ditolak dan H_a ada pengaruh.

Tabel 4. Hasil Poin Pertandingan pada Pembelajaran Tari *Buchaechum*

Kelompok 1 (Strong) Permainan = 4 Poin Pertandingan = 5 Poin Total 9 Poin	Kelompok 2 (Beban) Permainan = 3 Poin Pertandingan = 5 Poin Total 8 Poin
Kelompok 3 (Gegana) Permainan = 3 Poin Pertandingan = 4 Poin Total 7 Poin	Kelompok 4 (Budaya) Permainan = 4 Poin Pertandingan = 4 Poin Total 8 Poin

Berdasarkan hasil tersebut di dapat bahwa pemenang pertandingan pada pembelajaran tari *Buchaechum* menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* mendapatkan kelompok terbaik I yaitu kelompok 1 dan kelompok terbaik II yaitu kelompok 2. Selain mendapat pemenang dalam model pembelajaran *Teams-Games-Tournament (TGT)*, peneliti juga mendapatkan data *posttest*.

PEMBAHASAN

Perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* yang diterapkan telah disesuaikan dengan tahapan yang disiapkan peneliti yaitu pemaparan materi dengan media audio-visual dan alat kipas sebagai property, pembentukan kelompok (*teams*), pelaksanaan permainan (*games*) yang didalamnya merupakan pengumpulan poin oleh masing-masing kelompok kemudian pelaksanaan pertandingan (*tournament*) dan yang terakhir adalah akumulasi poin untuk kelompok pemenang pertandingan yang diakhiri dengan pemberian hadiah (*reward*).

Perbedaan sebelum dan sesudahnya perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* pada pembelajaran tari *Buchaechum* di kelas X DKV B SMK 9 Banyuasin menghasilkan perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest*.

Nilai yang di dapat pada pretest dan posttest diambil dari hasil belajar peserta didik yang dinilai dari beberapa aspek yang dinilai pada pembelajaran tari *Buchaechum* yaitu ketepatan melakukan gerak (*wiraga*), ketepatan dengan iringan (*wirama*), penghayatan atau penjiwaan (*wirasa*), dan pembawaan atau penampilan (*wirupa*). Skor penilaian yang ditentukan pun disesuaikan dengan kriteria yang peneliti tentukan, dari kriteria sangat baik, baik, cukup bahkan kurang. Masing-masing kriteria pun mempunyai skor yang berbeda-beda. Skor 25 untuk kriteria sangat baik, skor 20 untuk kriteria baik, skor 15 untuk kriteria cukup dan skor 10 untuk kriteria kurang. Hasil nilai dari beberapa kriteria yang kemudian dijumlahkan atau di akumulasikan maka akan menjadi skor nilai yang akan digunakan pada analisis *pretest* dan *posttest*.

Dari data hasil analisis pretest memiliki jumlah nilai terkecil 40 dan jumlah nilai terbesar 75 dengan jumlah nilai rata-rata nya adalah 52,75. Berdasarkan nilai tersebut didapatkan hanya 4 orang yang memiliki nilai tuntas dan sisanya mendapatkan nilai yang tidak tuntas kemudian dari hasil analisis *posttest* peserta didik mengalami peningkatan dengan jumlah nilai rata-rata 86 dari 24 peserta didik. Melalui data hasil analisis *pretest* dan *posttest* tersebut sudah dapat dilihat perbedaannya dan akan dilanjutkan pada tahap perhitungan normalitas data.

Pada tahap perhitungan uji normalitas data didapat data *pretest* 0,08 dan hasil uji normalitas pada data *posttest* 0,015 yang berarti dapat dikatakan data berdistribusi normal karena nilai yang diperoleh antara

(-1) dan (1). Selanjutnya hasil akhir yang diperoleh yaitu t_{hitung} sebesar 7,10 dan t_{tabel} sebesar 2,00. Pada perhitungan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan (H_0) ditolak yang artinya pada penelitian ini terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* pada pembelajaran tari *Buchaechum* di kelas X DKV B SMK Negeri 9 Banyuasin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, peserta didik yang mengikuti pembelajaran di kelas X DKV B SMK Negeri 9 Banyuasin mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata *pretest* 52,5 dan nilai *posttest* yang di dapatkan adalah 86, dari perhitungan uji-t dapat dilihat bahwa H_0 di tolak yang artinya pada tingkat kepercayaan 95% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament (TGT)* pada pembelajaran tari *Buchaechum* di kelas X DKV B SMK Negeri 9 Banyuasin.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliana, R. D. (2017). Tari Buchaechum Pada Korean Days Fakultas Ilmu Budaya di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. *Institutional Repository ISI Surakarta*, 48.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogik*. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian Pendidikan Materi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Saefudin, & Berdiati. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Widodo. (2021). *Metodologi Penelitian Populer & Praktis*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.