

PENGARUH KEGIATAN *FUN OUTBOUND* TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI SISWA SD NEGERI 2 AWAR-AWAR

Onsy Angga Dewa Yudha P.

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
onsyp@mhs.unesa.ac.id

Made Pramono

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
madepramono@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh kegiatan *outbound* terhadap kepercayaan diri siswa SD Negeri 2 Awar-Awar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 2 Awar-Awar sebanyak 32 siswa. Penelitian ini menggunakan dua macam variabel, yaitu variabel dependen berupa kepercayaan diri siswa di SD Negeri 2 Awar-Awar, dan variabel independen berupa pelaksanaan kegiatan *outbound* di SD Negeri 2 Awar-Awar. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dalam bentuk kuesioner (angket) dan pemberian kegiatan *outbound*. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan *fun outbound* dapat mempengaruhi kepercayaan diri siswa.

Kata Kunci : *Fun Outbound, Kepercayaan Diri*

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of outbound activities on the confidence of SD Negeri 2 Awar-Awar students. The sample used in this study was 32 students of SD Negeri 2 Awar-Awar. This study uses two types of variable, namely the dependent variable in the form of student confidence in SD Negeri 2 Awar-Awar, and the independent variable in the form of implementing outbound activities in SD Negeri 2 Awar-Awar. The instruments used in this studying is in the form of a questionnaire and the provision of outbound activities. The results in this study indicate that fun outbound activities can affect student confidence.

Keywords: *Fun Outbond, Confidence*



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana bagi setiap anak untuk memperoleh ilmu pengetahuan sebagai bekal masa depan. Kemajuan pendidikan pada suatu negara akan menunjukkan kemajuan atas negara tersebut. Hal ini dikarenakan semua warga negara yang memperoleh pendidikan secara layak dan mengikuti perkembangan dunia akan memiliki pemikiran yang lebih luas dan kritis atas apa yang terjadi pada negara tersebut.

Pada tahun 2017, perkembangan pendidikan di Indonesia sudah mengalami kemajuan yang signifikan. Salah satu penilaian dari perkembangan tersebut yaitu tingginya persentase sebesar 72,3% anak usia dini di Indonesia yang telah mengikuti proses pendidikan. Selain itu, angka untuk tingkat putus sekolah juga menurun menjadi 0,26%, dan tingkat melek huruf di kalangan muda mencapai hampir 100% (Sindonews.com).

Dalam dunia pendidikan terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh seorang guru. Tujuan adanya model-model pengajaran tersebut sebagai proses pembelajaran yang berjalan secara efektif dan efisien. Selain itu, model yang diterapkan juga akan mengurangi kejenuhan siswa pada saat proses pembelajaran dan siswa tetap fokus. Macam-macam model pembelajaran, seperti melalui metode ceramah, model diskusi, dan model tanya-jawab. Selain itu, metode lainnya yaitu metode pembelajaran jigsaw, *contextual teaching learning* (CTL), dan sebagainya. Berdasarkan berbagai macam model pembelajaran tersebut, dapat dilihat bahwa setiap siswa diharapkan agar aktif berpartisipasi saat proses pembelajaran. Banyaknya proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok akan memacu daya pikir setiap siswa. Selain itu, siswa akan lebih mudah berinteraksi bersama temannya baik di sekolah ataupun diluar sekolah.

Namun, yang terjadi di lapangan masih terdapat beberapa kesenjangan dengan harapan tersebut. Pada saat proses pembelajaran dilaksanakan, tidak semua siswa dapat berpartisipasi aktif. Hal ini dikarenakan adanya masalah interpersonal pada siswa. Salah satunya yaitu kurangnya rasa percaya diri. Misalnya, pada saat pemilihan ketua kelas sebagian besar siswa tidak mau langsung menjadikan dirinya menjadi ketua kelas, namun menunggu ditunjuk oleh gurunya. Selain itu, di dalam proses pembelajaran siswa juga tidak berani berkomunikasi depan kelas, sulit bersosialisasi, serta mudah menyerah kegiatan belajar baik formal maupun non-formal. Hal tersebut secara tidak langsung akan menurunkan kualitas dari pendidikan yang diterapkan.

Tahun 2018, survei Political and Econom Risk Consultant (PERC) menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Selain itu, menurut data yang dilaporkan

The World Economic Forum Swedia, Indonesia memiliki daya saing yang rendah yaitu menempati urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia (CNN Indonesia.com).

Agar dapat melahirkan generasi yang meningkatkan daya saing, maka hal yang dapat dilakukan yakni membangun kepercayaan diri anak melalui pendidikan di kehidupan setiap hari. Langkah yang bisa diterapkan oleh pihak sekolah, yaitu memberikan kegiatan *outbound*. Kegiatan tersebut dilaksanakan di alam terbuka, di mana anak tidak hanya belajar berdasarkan teori tetapi juga membaaur dengan alam secara langsung.

Kegiatan *outbound* banyak memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan karena memberikan proses belajar mengajar yang nyaman dan menyenangkan, memberikan pelatihan kepada siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri, memberi motivasi, meningkatkan semangat kompetitif antar siswa, tidak mendiskriminasi anak yang lemah, memacu setiap anak agar tampil di depan teman-temannya. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Miranti, dkk (2018: 1-15). Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Miranti, dkk (2018: 1-15), yaitu meneliti pengaruh kegiatan *outbound* terhadap kepercayaan diri siswa. Sedangkan hal yang membedakan riset sebelumnya adalah hubungan kegiatan *outbound* terhadap kepercayaan diri siswa sekolah dasar di salah satu kecamatan Asembagus.

Sekolah yang menjadi tempat penelitian ini adalah SD Negeri 2 Awar-Awar, yang merupakan salah satu sekolah yang terletak di pedalaman dan memiliki jumlah siswa kurang dari 100 orang. Namun, siswa-siswi di sekolah tersebut masih memiliki potensi yang bisa dikembangkan agar dapat bersaing dengan sekolah yang lebih maju. Penelitian terdahulu hanya meneliti pada indikator kecerdasan interpersonal, sehingga pada penelitian ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang "Pengaruh Kegiatan *Fun Outbound* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa SD Negeri 2 Awar-Awar".

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode kuantitatif untuk mengidentifikasi pengaruh kegiatan *fun outbound* terhadap kepercayaan diri siswa SD Negeri 2 Awar-Awar. Penelitian deskriptif merupakan salah satu jenis penelitian yang tidak melakukan pengujian hipotesis, namun hanya menggambarkan kondisi yang sebenarnya tentang suatu variabel, gejala, atau keadaan (Sugiyono, 2011:21). Penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang dapat menghasilkan data berupa angka melalui alat yang dapat mendukung dalam pengolahannya, serta hasil dari angka atau nilai yang telah dikelola tersebut dapat dianalisis untuk mendapatkan

jawaban untuk rumusan masalah dalam penelitian ini. Selain itu, jenis penelitian kuantitatif juga dapat menghasilkan data berupa angka meskipun data yang digunakan berasal dari data *non-numerik* (Sugiyono, 2015: 13). Sehingga hasil dari angka atau nilai yang telah dikelola tersebut dapat dianalisis untuk mendapatkan jawaban untuk rumusan masalah dalam penelitian ini.

Sasaran dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 2 kelas 4, 5 dan 6. Penentuan sasaran penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas 4, 5 dan 6 telah memiliki kemampuan membaca dengan baik. Berdasarkan kriteria tersebut, maka didapatkan total sebanyak 32 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan mengukur tingkat kepercayaan diri siswa SD. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket yang diadopsi dari Sari (2012) dan telah diuji validitasnya. Angket ini berisi tentang seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab dengan menggunakan skala likert sebagai pengukur variabelnya (Arikunto, 2013).

Teknik analisis data diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji t dengan tujuan untuk melihat hubungan dari kedua variabelnya. Analisis statistik dalam penelitian ini dilakukan menggunakan bantuan SPSS 23.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang dipakai di penelitian ini merupakan data primer yang didapatkan dari SD Negeri 2 Awar-Awar. Instrumen yang dipakai berupa kuisioner *pre-test* dan *post-test* yang terdiri atas 25 buah pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban memakai skala likert. Kuisioner *pre-test* bertujuan untuk mendapatkan data awal tentang tingkat kepercayaan diri siswa sebelum diberikannya kegiatan *fun outbound*. Sedangkan kuisioner *post-test* berfungsi untuk mengetahui tingkat kepercayaan diri siswa setelah diberikannya kegiatan *fun outbound*. Kedua jenis kuisioner tersebut diberikan kepada 32 siswa-siswi kelas IV, V, dan VI SD Negeri 2 Awar-Awar. Berikut ini hasil statistik deskriptif berdasarkan data-data yang diperoleh dalam penelitian ini.

Tabel 1
Statistik Deskriptif

Data Nilai	Rerata	Maksimum	Minimum	Simpangan Baku	N
Pre Test	83,68	94,00	70,00	6,417	32
Post Test	86,62	100,00	73,00	7,201	32

Berikut ini penjelasan hasil statistik deskriptif pada tabel 4.1. Pada data *pre-test* dalam penelitian berikut mempunyai hasil rata-rata sebesar 83,68 dengan nilai simpangan terhadap rata-rata sebesar 6,417. Nilai pada *pre-test* berkisar diantara 70,00 sampai 94,00. Sedangkan hasil rata-rata pada *post-test* sebesar 86,62 dengan nilai simpangan terhadap rata-ratanya 7,201. Selain itu, nilai pada *post-test* berkisar diantara 73,00 sampai 100,00.

Berdasarkan hasil uji beda T-test menggunakan SPSS 23, terlihat nilai mean yang didapat sebelum kegiatan sebesar 83,68 dan rata-rata kepercayaan diri siswa setelah diberikan kegiatan *fun outbound* sebesar 86,62. Nilai korelasi antara tes awalan tes akhir sebesar Sig. 0,000 ($<0,05$), di mana terdapat hubungan antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 2.
Hasil Uji T

Model	Data Nilai	Nilai Rata-rata	Correlation (Sig.)	Nilai t	Kesimpulan
Model 1	Pre-Test	83,68	0,000	3,028	Ada beda kepercayaan diri sebelum dan sesudah <i>fun outbound</i>
Model 2	Post-Test	86,62			

Selain itu, perbedaan kepercayaan diri ini signifikan secara statistik terlihat dari nilai t statistic 3,028 yang lebih besar dari 0,05. Sehingga ada beda kepercayaan diri siswa sebelum dan sesudah diberikan kegiatan *fun outbound*. Kepercayaan diri siswa setelah diberikan kegiatan *outbound* lebih tinggi daripada sebelum mendapat kegiatan *outbound*. Hal ini menunjukkan bahwa H1 diterima, yaitu terdapat pengaruh pelaksanaan kegiatan *fun outbound* terhadap kepercayaan diri siswa.

Pembahasan

Kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan atas kemampuan diri sendiri dan menyadari kemampuan yang dipunya bisa digunakan secara tepat (Sarastika, 2014 :50). Siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya apabila seseorang tersebut memiliki rasa percaya diri terlebih dahulu, sehingga dapat meningkatkan perkembangannya baik oleh dirinya sendiri maupun lingkungan yang akan membantu pencapaiannya. Rasa percaya diri merupakan suatu keyakinan terhadap segala aspek yang dimiliki dan keyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya. Jadi orang yang percaya diri memiliki rasa optimis dengan kelebihan yang dimiliki dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Hakim, 2005: 6).

Rasa percaya diri ini bisa ditanamkan melalui proses pembelajaran dengan metode *outbound* serta

metode ini bisa menumbuhkan pembiasaan sikap berani bersosialisasi. Maka dari itu percaya diri merupakan sifat pribadi yang harus ada pada dalam diri siswa. Dari penjelasan tentang kepercayaan diri diatas, kita akan tahu pentingnya kepercayaan diri untuk pengembangan diri kita. Melalui kegiatan outbound inilah kita dapat meningkatkan kepercayaan diri pada siswa.

Outbound dapat memacu semangat belajar. *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Kegiatan *outbound* berawal dari sebuah pengalaman sederhana seperti bermain. Bermain juga membuat setiap anak merasa senang dan bahagia. Dengan bermain, anak dapat belajar menggali dan mengembangkan potensi dan rasa ingin tahu serta meningkatkan rasa percaya dirinya. (Gilbert, 2011; 3 dalam Sari, 2012).

Pemilihan sekolah didasarkan dengan sekolah yang berada di daerah pedalaman dan kurangnya ada persaingan baik didalam akademis maupun non akademis, SDN 2 Awar-Awar merupakan sekolah yang memenuhi kriteria tersebut sehingga dipilih sebagai tempat penelitian.

SD Negeri 2 Awar-Awar adalah salah satu sekolah dasar di kecamatan Asembagus yang terletak di daerah pedalaman. Sekolah tersebut belum pernah mengadakan kegiatan outbound bagi para siswa-siswinya. Pada 12 Oktober 2019, penelitian ini memberikan suatu kegiatan *fun outbound* di SD Negeri 2 Awar-Awar. *Fun outbound* diikuti oleh siswa-siswa kelas IV, V, dan VI jumlahnya 32 siswa. Kegiatan tersebut diharapkan dapat melatih kepercayaan diri siswa-siswi, sehingga dapat menumbuhkan kepercayaan diri baik untuk bersaing dalam bidang pendidikan maupun non pendidikan. Kegiatan *fun outbound* dalam penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pengalaman untuk berani dalam mengambil keputusan, percaya diri untuk menjadi pemimpin kelompok, dan sebagainya.

Fun outbound yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Awar-Awar terdiri atas beberapa macam permainan, yakni kereta balon, jalan keping, dan *moving powder*. Setiap permainan membutuhkan peralatan yang berbeda-beda, seperti balon yang digunakan untuk permainan kereta balon. Sedangkan jalan keping menggunakan media pita untuk mengikat kaki dengan kaki teman sebelahny, serta pada estafet tepung membutuhkan piring dan tepung untuk diestafetkan kepada teman sekelompoknya.

Permainan yang diberikan kepada siswa-siswi masing-masing permainan memberikan makna, antara lain:

a. Kereta Balon

Permainan kereta balon dilaksanakan oleh seluruh siswa kelas IV hingga kelas VI. Para peserta dibagi menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 siswa dengan baris berbanjar. Setiap kelompok membutuhkan kurang lebih 5 balon yang diapit diantara para anggotanya. Balon yang diapit tidak boleh jatuh sampai garis *finish* agar menjadi pemenangnya. Sehingga, melalui permainan kereta balon tersebut memberikan makna bahwa dalam permainan ini setiap anggota akan memahami di mana keberhasilan suatu *team* akan ditentukan oleh kemampuan anggota serta pemahaman pada tujuan kegiatan oleh setiap anggota. Selain itu, permainan kereta balon juga menuntut dan melatih konsentrasi, kejujuran, kemampuan komunikasi efektif, berinteraksi dan bekerja sama, serta melatih kepemimpinan dan kecerdasan emosional.

b. Jalan Keping

Jalan keping merupakan salah satu kegiatan *outbound* yang memberikan *low impact*. Permainan ini dilakukan oleh seluruh peserta yang terbagi menjadi 6 kelompok. Setiap kelompok terbagi menjadi 5-6 siswa yang baris berjajar. Permainan jalan keping menggunakan media tali pita untuk diikat pada salah satu kaki peserta dengan kaki peserta yang berbaris di sebelahny. Setelah itu, setiap kelompok berjalan menyamping dan tidak boleh ada peserta kelompok yang terjatuh hingga garis *finish* agar menjadi pemenangnya. Kegiatan *outbound* tersebut aman dilakukan pada siswa Sekolah Dasar. Selain itu, melalui permainan jalan keping ini memberikan manfaat pada setiap siswa untuk meningkatkan rasa percaya diri, melatih kemampuan kreatif, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan dalam *team*.

c. Moving Powder

Permainan *Moving Powder* banyak dilakukan untuk mengisi kegiatan perlombaan di masyarakat. Siswa-siswi SD Negeri 2 Awar-Awar yang mengikuti permainan ini dibagi menjadi 6 kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 siswa dengan baris berbanjar dan tidak boleh saling berhadapan. Media yang digunakan pada permainan *moving powder* terdiri dari tepung, piring sebanyak kurang lebih 30 buah, dan baskom sebanyak 6 buah. Pelaksanaannya dengan cara mengestafetkan tepung yang ada di piring peserta di depan hingga peserta yang di belakang. Tepung yang diestafetkan tersebut dikumpulkan pada baskom yang diletakkan di belakang peserta baris terakhir. Kelompok yang dapat mengumpulkan tepung dengan jumlah terbanyak menjadi pemenangnya. Sehingga, melalui permainan ini juga bermanfaat sebagai media untuk melatih kerjasama, ketelitian, dan ketepatan bagi setiap setiap siswa-siswi.

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hipotesis satu diterima. Hipotesis pertama menyebutkan terdapat pengaruh pelaksanaan kegiatan *fun outbound* terhadap kepercayaan diri siswa. Berdasarkan hasil penelitian juga membuktikan secara empiris bahwa ada beda kepercayaan diri siswa antara sebelum mendapat kegiatan *fun outbound* dengan setelah mendapat kegiatan tersebut. Hasil dalam penelitian ini mendukung penelitian terdahulu sebagaimana yang telah dibuktikan secara empiris oleh Sari (2012). Pada penelitian yang dilakukan oleh Sari (2012), membuktikan adanya tingkat percaya diri yang tinggi pada siswa SDIT Internasional Luqman Hakim.

Fun outbound merupakan suatu media yang dapat menaikkan rasa percaya diri murid. Hal ini dikarenakan aktivitas tersebut dilakukan di alam terbuka dan menuntut setiap anggota *outbound* untuk berkomunikasi efektif, bekerja sama dalam *team*, dan berpikir kreatif agar dapat mencapai tujuan kelompoknya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ciu (2004), bahwa bekerjasama dalam kelompok dapat memberikan manfaat pada peningkatan potensi seseorang dalam memberikan *problem solving* serta lebih efisien dalam menyelesaikan tugas-tugas. Selain itu, para siswa juga akan memahami kelebihan dan kekurangan dalam dirinya tanpa harus rendah diri karena akan memanfaatkan kelebihan yang dimiliki untuk kesuksesan *team*. Kegiatan tersebut juga secara tidak langsung melatih berbagai macam aspek dalam diri siswa yang dapat mendukung meningkatnya prestasi baik akademik maupun non akademik. Seperti yang diungkapkan oleh Hakim (2005:2) bahwa terdapat beberapa proses agar kepercayaan diri semakin kuat. Proses-proses tersebut seperti, pengalaman dengan menjalani aspek kehidupan dengan memanfaatkan kemampuan yang dimilikinya, serta adanya pemahaman dan reaksi positif atas kelemahannya.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa kegiatan *fun outbound* dapat mempengaruhi kepercayaan diri siswa. Jenis permainan yang dilakukan merupakan permainan dengan risiko kecil yang sesuai dengan anak sekolah dasar. Apabila sekolah dapat melakukan kegiatan *outbound* secara rutin, maka akan meningkatkan kepercayaan diri siswa yang dapat mendorong siswa untuk dapat berkompetisi baik dalam bidang sains maupun bidang olahraga.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menjabarkan beberapa saran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas penelitian mendatang sebagai berikut.

1. Peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan meningkatkan jumlah responden dari berbagai sekolah sebagai sampel penelitian.
2. Peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan metode penelitian selain angket, seperti studi lapangan, wawancara, dan sebagainya.
3. Peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan jenis aktivitas *outbound* yang dapat serta faktor internal maupun faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar siswa yang dapat mempengaruhi kepercayaan diri siswa tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Chiu, M. M. (2004). Adapting Teacher Interventions to Student Needs During Cooperative Learning: How to Improve Student Problem Solving and Time On-Task. *American Educational Research Journal*, 41(2), 365–399.
- Ghozali, I. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS Cetakan IV*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadi, S. 1982. *Analisis Regresi*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Hakim, T. 2005. *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*. Jakarta: Puspa Swara.
- Miranti, Devi Risma, dan Hukmi. 2018. Pengaruh Kegiatan *Outbound Stepping Carpet* Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bina Mandiri Kecamatan Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu. *JOM FKIP*, Vol. 5 edisi 2.
- Ratnasari, Dharsana, dan Kadek. 2014. Penerapan Konseling Behavioral dengan Teknik Game Outbound untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas X MIA 1 SMA Negeri 2 Singaraja. *E-Journal Undiksa Jurusan Bimbingan Konseling*, Vol. 2 (1).
- Sarastika, Pradipta. 2014. Buku Pintar Tampil Percaya Diri. Yogyakarta: Araska.
- Sari, Hesti Purnama. 2012. *Upaya Peningkatan Rasa Percaya Diri Peserta Didik Melalui Aktivitas Outbound di Sekolah Dasar Islam Terpadu Internasional Luqman Hakim Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Diterbitkan.
- Sintia, Neni. 2018. Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Melalui Outbound Umur 4-5 Tahun di TK As-Sallam 1 Sukarame Bandar Lampung.

Skripsi. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diterbitkan.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

CNN Indonesia.(2018, 19 Januari).*Ada Apa dengan Pendidikan di Indonesia*. Diakses pada 18 Februari 2019 jam 13.20, dari <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20180103112420-445-266335/ada-apa-dengan-pendidikan-di-indonesia/>

Sindonews. (2017, 06 November). *Mendikbud: Pendidikan Indonesia Alami Kemajuan Signifikan*. Diakses pada 18 Februari 2019 jam 14.50, dari <https://nasional.sindonews.com/read/1254817/144/mendikbud-pendidikan-indonesia-alami-kemajuan-signifikan-1509938303>

