

Pengaruh Permainan Kecil terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran PJOK Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo

Kristianto*, Sasminta Christina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi , Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

Kristiantopanjaitan@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Secara umum, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa , berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Dalam aktivitas pembelajaran diperlukan interaksi antara peserta didik dan pendidik sehingga pembelajaran lebih aktif. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan tidak membosankan diperlukan pelaksanaan inovasi baru yang diberikan oleh guru agar siswa berpartisipasi aktif untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan semakin meningkat. Salah satunya dengan penerapan permainan kecil yang disesuaikan dengan kurikulum di satuan pendidikan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK pada kelas VIII SMPN 2 Sidoarjo. 2) Mengetahui besarnya pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK pada kelas VIII SMPN 2 Sidoarjo.

Metode penelitian ini menggunakan jenis eksperimen semu, dengan pendekatan kuantitatif, dan desain *one group pre-test post-test design*. data dikumpulkan dengan menggunakan analisis video melalui instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF). Pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo dan jumlah sampel yang diambil yaitu 33 siswa.. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Sidoarjo yang dapat dibuktikan dengan Nilai Zhitung $1,96 > Z_{tabel} 0,153$ dengan persentase sebesar 5,168 %.

Kata Kunci: Permainan Kecil, Partisipasi Aktif Siswa.

Abstract

Education aims to build and develop the character and intellectual life of a nation. Particularly, developing students' skill that believe in God, have a good character, healthy, knowledgeable, capable, creative, independent, democratic and become a responsible citizen. One of the subject is physical education. To achieve an active and fun teaching-learning activity, the interaction between teacher and students is necessarily needed. Therefore, teacher must provide a new teaching method or innovation to make the students actively involved in physical education. One the method is small game, where the application must be adjusted based on the curriculum regulation. This study aimed to: (1) Understand the influence of small game application toward student's active participation in process physical education and sport in Eighth Grade of Junior High School 2 Sidoarjo. (2) Understand the significant influence of small game application toward student's active participation in physical education session in Eighth Grade of Junior High School 2 Sidoarjo.

This study used a quasi-experimental method, with quantitative design and apply *One Group Pretest-Posttest Design* to thirty three selected students in Eighth Grade of Junior High School 2 Sidoarjo. The data was collected by using technique Analysis Proportion Focus (APF) video instrument. Based on the data analysis, there was significant effect towards the active participation of eight graders of Junior High School 2 Sidoarjo which can be proven by Z-score $1,96 > Z_{table} 0,153$ with 5.168% improvement.

Keywords: Small Game, Students Active Participation.

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional pada Bab II Pasal 3 menjelaskan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang). Menurut Roesminingsih (2015:62) pendidikan yaitu suatu kegiatan yang harus dilakukan bagi setiap anak untuk menyiapkan diri menghadapi kehidupannya di masa yang akan datang. proses pendidikan ditemukan ada sejak lama, walaupun proses terlaksananya masih begitu sederhana. Karena masih sederhana proses pendidikan jaman dahulu kala itu sehingga orang tidak menyadari bahwa yang telah dilakukan itu adalah sebuah proses Pendidikan. Proses pendidikan merupakan masalah besar yang dihadapi setiap negara. Karena itu akan mempengaruhi setiap fasilitas, budaya, situasi serta kondisi suku bangsa tersebut. Dengan begitu akan dapat dilihat adanya perbedaan yang dapat terlihat dalam setiap pelaksanaan pendidikan tersebut. Dengan demikian tujuan pendidikan akan terlihat adanya persamaan tujuan pendidikan yaitu untuk membuat anak menjadi dewasa dalam menghadapi kehidupannya dimasyarakat luas yang artinya anak akan bisa berdiri sendiri dalam menjalani kehidupannya. Pendidikan jasmani pada hakekatnya yaitu sebuah proses pengembangan aktivitas fisik melalui pendidikan. pendidikan jasmani bukan semata-mata bertujuan untuk menjadikan atlet tetapi bertujuan untuk kebugaran jasmani melalui aktivitas fisik gerak. Dalam sebuah aktivitas pembelajaran PJOK diperlukan sebuah interaksi sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini tidak terlepas dari beberapa faktor yang dapat berpengaruh pada faktor luar maupun dari dalam. Salah satunya adalah inovasi yang menyenangkan di dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan aktifitas gerak, nilai-nilai karakter siswa dan budaya. Pemberian permainan kecil merupakan sebuah alternatif model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan disetiap proses pembelajaran PJOK sehingga dapat memacu siswa dalam aktif melakukan setiap tugas gerak. Menurut Hartati, dkk (2013:21) pendidikan jasmani yaitu suatu alat untuk dapat membantu mengembangkan ketrampilan gerak, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan, nilai-nilai dan membiasakan pola hidup yang sehat. Namun dengan begitu keberadaan PJOK sering dianggap sepele di banding mata pelajaran yang lain. Dalam

sebuah aktivitas pembelajaran PJOK diperlukan sebuah interaksi sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini tidak terlepas dari beberapa faktor yang dapat berpengaruh pada faktor luar maupun dari dalam. Salah satunya adalah inovasi yang menyenangkan di dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan aktifitas gerak, nilai-nilai karakter siswa dan budaya. Berdasarkan sesuai pengalaman penulis sebagai guru pada waktu menjalankan tugas mata kuliah Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) kenyataannya siswa masih banyak yang kurang berpartisipasi dalam setiap pembelajaran PJOK, dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhi diantaranya siswa tidak menyukai pembelajaran PJOK, siswa tidak menyukai materi yang akan diajarkan oleh guru, dan siswa tidak ahli di bidang olahraga. Dengan demikian guru diharapkan mempunyai alternatif dan inovasi pembelajaran PJOK sehingga siswa dapat merasa senang dan gembira dalam melakukan setiap pembelajaran. Pada pengalaman mengajar saat melaksanakan tugas PPP, Pada awal pembelajaran peserta didik pasif diawal pembelajaran itu terlihat pada saat melakukan pemanasan dan dengan teknik yang salah ditambah raut wajah yang tidak bersemangat. Pada saat penulis menginovasi pembelajaran dengan memberikan permainan kecil yang diperoleh ketika di perkuliahan, siswa langsung bersemangat dalam melakukan tugas gerak, dapat dilihat dengan antusias siswa dalam melakukan tugas gerak yang penulis perintahkan, gerak siswa yang semakin meningkat cepat serta raut wajah yang berubah yang awalnya tidak mempunyai semangat menjadi bersemangat. Pada pertemuan selanjutnya penulis kembali menginovasi pembelajaran sehingga partisipasi aktif siswa meningkat dan setiap siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Partisipasi yaitu melibatkan mental, emosional dan fisik setiap orang dalam situasi kelompok. bertujuan memberikan kontribusi demi tujuan kelompok, serta bertanggung untuk mencapai dalam mencapai tujuan kelompok tersebut. Dari segi bahasa, partisipasi adalah turut pengambilan bagian atau peranan dalam suatu kegiatan (KBBI, 2010:641). Berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), partisipasi dapat diartikan bahwa setiap individu siswa melakukan setiap proses pembelajaran yang diberikan oleh guru baik itu melakukan gerak, atau instruksi yang diberikan selama proses pembelajaran PJOK berlangsung. Partisipasi aktif yaitu siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran dan mengikuti instruksi maupun tugas gerak yang diberikan guru. Siswa sejatinya ikut terlibat dalam setiap pembelajaran, tidak berarti siswa hanya mengikuti setiap tugas gerak ataupun materi yang diajarkan, tetapi juga terlihat aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan selalu berusaha semaksimal

mungkin untuk melakukan tugas gerak yang diberikan oleh guru (Tim Mapel Penjasorkes Depdiknas,2007). Menurut Rehkohdi (2017:1). permainan dapat dipelajari secara serius sebagai cara paling penting dan menarik untuk meningkatkan kesehatan fisik, mental, afektifitas, dan sosial masyarakat. permainan kecil dapat menjaga kesehatan fisik, meningkatkan kondisi spiritual dan mental, dan nilai budaya. Dalam kehidupan sehari-hari bermain sudah tidak asing lagi bagi setiap manusia, karena sejak anak-anak setiap individu sudah pernah melakukan permainan. Hal ini sangat penting untuk setiap orang dan dapat membantu untuk mempercepat pertumbuhan dan perkembangan. Sedangkan untuk orang dewasa bermain juga dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, juga membantu untuk dalam hidup bermasyarakat. Menurut Akbari, dkk (2009:124) bermain adalah mode utama di mana anak-anak belajar tentang tubuh dan kemampuan gerakan mereka. Ini juga berfungsi sebagai fasilitator penting pertumbuhan kognitif dan afektif pada anak-anak serta sarana penting untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar. Menurut Kovačević dan Opić (2014: 97) bermain adalah sebab dan akibat dari perilaku yang menjadi ciri perkembangan manusia. Pada saat yang sama, bermain adalah kebutuhan untuk gerakan, sukacita, bersosialisasi dan kegiatan”. Sedangkan menurut Hartati, dkk (2013:27) permainan kecil yaitu suatu permainan yang belum mempunyai peraturan yang baku, baik tentang aturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi permainannya, disesuaikan dengan keadaan atau situasi”. Selain itu, dalam bermain dapat membantu anak untuk menunjukkan identitasnya menjadi dikenal sehingga rasa percaya dirinya ada. Didalam pendidikan permainan kecil kerap sekali digunakan siswa untuk bermain bersama teman sejawat untuk mengisi kekosongan disela-sela jam istirahat. Aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran berupa permainan-permainan kecil. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan permainan yang diperoleh setelah mengikut perkuliahan permainan kecil maupun permainan yang sering dijumpai dalam masyarakat sekitar dan nantinya diharapkan partisipasi aktif siswa akan meningkat. Menurut Aypey (2016:284) permainan juga memberi anak-anak konteks untuk belajar tentang budaya dan nilai-nilai budaya mereka sendiri. Sementara nilai-nilai dapat menunjukkan perbedaan budaya. Permainan kecil juga sangat membantu guru PJOK dalam proses pembelajaran serta mampu membantu untuk partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. sehingga murid-murid tidak pasif pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak merasa jenuh ataupun monoton dalam mengikuti pembelajaran. Setiap bentuk permainan kecil juga dapat membuat motivasi siswa meningkat

dalam belajar. Dalam bermain anak bisa menerima banyak jenis rangsangan serta mampu meningkatkan daya ingat dan pengetahuan anak. Permainan juga dapat menimbulkan sikap sportif, dimana setiap orang sanggup mentaati peraturan, menerima kekalahan tanpa unsur dendam, menerima kekalahan dan kemenangan secara ikhlas. Selain itu, dalam bermain dapat membantu anak untuk menunjukkan identitasnya menjadi dikenal sehingga rasa percaya dirinya ada. Didalam pendidikan permainan kecil kerap sekali digunakan siswa untuk bermain bersama teman sejawat untuk mengisi kekosongan disela-sela jam istirahat. Aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran berupa permainan-permainan kecil. Jenis permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah mencari kelompok, banjir-gempa-tsunami, benteng-bentengan, gobak sodor dan menjala ikan. Permainan kecil juga sangat membantu guru PJOK dalam proses pembelajaran serta mampu membantu untuk partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Sehingga murid-murid tidak pasif pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak merasa jenuh ataupun monoton dalam mengikuti pembelajaran.. Dalam bermain anak menerima banyak jenis rangsangan serta mampu meningkatkan daya ingat dan pengetahuan anak. Permainan juga dapat menimbulkan sikap sportif, dimana setiap orang sanggup mentaati peraturan, menerima kekalahan tanpa unsur dendam, menerima kekalahan dan kemenangan secara ikhlas. Selain itu, dalam bermain dapat membantu anak untuk menunjukkan identitasnya menjadi dikenal sehingga rasa percaya dirinya ada.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen semu, yaitu pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan sebuah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel (Maksum, 2018:79). Empat ciri dalam penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*), randomisasi, mekanisme kontrol, dan ukuran keberhasilan. karena rencana penelitian ini tidak memenuhi keempat ciri atau karakteristik tersebut maka penelitian ini dikatakan sebagai eksperimen semu. Penelitian eksperimen semu adalah jika penelitian eksperimen tidak memenuhi keempat hal tersebut, terutama dalam hal mekanisme kontrol dan randomisasi (Maksum, 2018:81). Dalam desain penelitian ini tidak ada mekanisme kontrol, dan subjek tidak memakai secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pre-test* dan *post-test* maka dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil *treatment* yang diberikan. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 4 (empat) kali pertemuan yaitu Pada tanggal 25 Februari sampai dengan 18 Maret, setiap hari Senin pada jam pelajaran PJOK.

Populasi dalam penelitian ini ialah siswa dari kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo dengan jumlah 378 siswa . Sampel dalam penelitian ini akan digunakan pengambilan data dengan metode *Cluster random Sampling*.

Dengan cara melakukan undian dengan guru PJOK kelas VIII. Maka dengan demikian sampel pada penelitian ini kelas VIII-B yang berjumlah 33 siswa sebagai eksperimen Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 230nstrument Analisa Proporsi Fokus (APF). Dari observasi tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Prosentase *active time allotment* =
$$\frac{\sum \text{Alokasi Fokus}}{\sum \text{Episode}} \times 100\%$$
2. Prosentase *student's direct engagement* =
$$\frac{\sum \text{Siswa Fokus} / \sum \text{Alokasi Fokus}}{\sum \text{Total Siswa}} \times 100\%$$

Selain instrument diatas tersebut, instrument pendukung yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi berupa foto dan video dari kegiatan-kegiatan proses pembelajaran yang akan dilakukan. Dokumentasi ini akan berguna sebagai bahan untuk mengetahui validasi dari hasil observasi yang akan dilakukan supaya tidak terjadi ketimpangan data pada saat pengambilan data dan setiap murid akan diberikan nomor dada, agar dapat membantu *Observer* pada saat pengambilan data di pembelajaran yang sedang berlangsung maupun pada saat melihat rekaman ulang video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada deskripsi data ini membahas tentang proporsi alokasi waktu belajar gerak dan proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak , maka dapat dideskripsikan data hasil penelitian dalam bentuk persentase sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Active Time Allotment dan Student's Direct Engagement

Distribusi Data		Jumlah Siswa	ATA	SDE
Pre-test dan Post-test	Pre-test	33	55,00%	62,878%
	Post-test	33	52,05%	69,26%
Selisih		0	03,05%	6,382%

Berdasarkan tabel di atas maka telah tercantum hasil *pre-test* proporsi alokasi waktu belajar gerak sebesar 55,0%, proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak sebesar 62,878% dan hasil *post-test* proporsi alokasi waktu belajar gerak sebesar 52,5%, proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak sebesar 69,26%. Selisih antara *pre-test*, *post-test* untuk proporsi alokasi waktu belajar gerak sebesar (*Active Time Allotment*)

3,08% dan proporsi jumlah siswa dalam aktivitas belajar gerak (*Student's Direct Engagement*) sebesar 6,382 %. Maka dengan demikian adanya peningkatan alokasi waktu belajar gerak dan aktivitas belajar gerak setelah diberikan perlakuan permainan kecil.

Pada deskripsi data ini akan membahas *mean*, standar deviasi (SD), Varian (S), rentangan nilai tertinggi dan terendah. Berdasarkan hitung manual, maka dapat dideskripsikan data hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 2. Deskrpsi data hasil penelitian

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Beda
Rata-Rata	27,67	29,10	1,43
Standar Deviasi	2,457	1,588	0,869
Varian	6,042	2,523	-3,519
Nilai Minimum	23	26	3
Nilai Maksimum	33	33	0

Berdasarkan table di atas maka dapat di lihat hasil partisipasi aktif siswa sebelum pemberian *treatmen* yaitu permainan kecil dalam pembelajaran PJOK (*pre-test*) yaitu didapat jumlah nilai rata-rata sebesar 27,67 dengan standar deviasi 2,457, varian 6,042, dengan nilai terendah 23, dan nilai tertinggi 33. Sedangkan untuk hasil setelah pemberian perlakuan yaitu permainan kecil dalam pembelajaran PJOK (*post-test*) adalah nilai *mean* sebesar 29,09 dengan standar deviasi 1,588, varian 2,523 serta nilai terendah 26, dan nilai tertinggi 33. Dalam sebuah aktivitas pembelajaran PJOK di perlukan adanya sebuah interaksi antara murid dan guru dengan begitu tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Ini tidak terlepas dengan adanya beberapa faktor yang dapat mempengaruhi, apakah itu faktor dari luar ataupun dari dalam seperti siswa merasa senang melakukan pembelajaran dan setiap siswa antusias melakukan instruksi gerak dari guru. Penerapan permainan kecil adalah suatu inovasi pembelajaran berbentuk permainan yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran PJOK yang diharapkan dapat meningkatkan tugas gerak siswa. Penerapan permainan kecil dalam pembelajaran PJOK disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah, situasi dan kondisi sekolah serta karakteristik siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian,yang dilakukan di SMP Negeri 2 Sidoarjo dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Ada pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo, dapat dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis manual dan

SPSS menunjukkan nilai Zhitung $1,96 > Z_{tabel}$ 0,153.

- Pengaruh permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam Pembelajaran PJOK dapat memberikan pengaruh ke arah yang positif yaitu sebesar 5,168 %.

Saran

- Sesuai dengan temuan di lapangan pada saat penelitian, maka sebaiknya permainan kecil lebih banyak diperkenalkan lagi pada pembelajaran PJOK, sehingga para siswa mengetahui dan memahami setiap permainan kecil.
- Agar mendapatkan hasil yang maksimal, peneliti selanjutnya harus memastikan bahwa siswa sudah mengerti permainan yang akan digunakan dan guru harus menyampaikan permainan dengan jelas sampai siswa paham dan bisa melakukan permainan kecil dengan benar.
- Untuk penelitian selanjutnya, pada waktu pengambilan data *pre-test* dan *post-test* peneliti sebaiknya memakai kamera yang banyak, agar pada saat menganalisis data tidak kesulitan serta menghindari manipulasi data.

Maksum Ali. 2018. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Rehkohdi Mitra. 2017. *The Educational Impact of Traditional Games*. Iran Internasional journal Of Science Culture and Sport. Vol 5:pp 134 (Diakses tanggal 10 Mei 2019).

Roesminingsih dan Sujarno. 2015. *Teori dan praktek Pendidikan lembaga pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan FIK UNESA*. Surabaya: Unesa University Press.

Tim Mapel Penjasorkes. 2007. *Buku model pembelajaran Penjasorkes inovatif untuk pendidikan dasar (Model 1u-07-1)*. Pusat Penelitian kebijakan inovasi departemen Pendidikan.

Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Restindo Mediatama.

DAFTAR PUSTAKA

Akbari, Hamkimeh., Abdoli, Behroz., Shafizadeh, Mohsen., Kalaji, Hasan., Hajihosseini, Samaneh., Ziaee,Vahid. 2009. The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 79 Year Old Boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, Vol 19:pp 124. (Diakses pada tanggal 10 Mei 2019)

Aypey, Aysey.2016. Investigating The Role of Traditional Children's Games in Teaching Ten Universal Values. *Eurasian Journal of Educational Research*. Vol 62:pp 283 (Diakses pada tanggal 10 Mei 2019)

Hartati, Priambodo, Anung., Kristiyandaru, Advendi. . 2013. *Permainan kecil*. Malang: Wineka media.

Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani: Sebuah pengantar*. Surabaya: Unesa University Press.

Haryono, Daniel. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Media Phoenix Jakarta.

Kovačević, Tatjana and Opić, Siniša. 2014. Contribution of traditional games to the quality of student's relations of frequency of students' socialization in primary education. *Croatian journal of Education*. Vol 16:pp 97. (Diakses pada tanggal 2 desember 2018).

