

PENINGKATAN MANAJEMEN WAKTU BELAJAR SISWA SMA MELALUI INTERVENSI MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL *ENGKLEK*

Denok Lirenda Armadani¹, Wahyu Widyatmoko²

¹ denoklirenda@gmail.com, ²wahyuwidyatmoko@fkip.unmul.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Mulawarman

Abstract

This study aims to determine the level of student study time management before and after being given group guidance services with simulation games techniques. The simulation games technique is used with the media of the traditional game engklek to create a fun learning atmosphere with cultural elements. This type of research is a pre-experiment with a One-Group Pretest-Posttest design. The population in this study were students of class X-5 SMA Negeri 4 Samarinda, totaling 34 students, with 8 subjects. Sampling using purposive sampling. The results showed that there was an increase in study time management after attending group guidance services with simulation games techniques using the traditional game media engklek. The average pretest result of 89.25 increased to 94.37 on the posttest. The t-test results show that the sig value is 0.002 < 0.05 which indicates a difference between the pretest and posttest results.

Keywords: *Group Guidance, Simulation Games Techniques, Study Time Management*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat manajemen waktu belajar siswa sebelum dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games*. Teknik *simulation games* digunakan dengan media permainan tradisional *engklek* untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan unsur kebudayaan. Jenis penelitian ini adalah *pre-eksperimen* dengan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-5 SMA Negeri 4 Samarinda yang berjumlah 34 siswa, dengan subjek 8 orang. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan manajemen waktu belajar setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* menggunakan media permainan tradisional *engklek*. Rerata hasil *pretest* sebesar 89,25 meningkat menjadi 94,37 pada *posttest*. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai sig 0.002 < 0.05 yang menunjukkan adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, Teknik *Simulation Games*, Manajemen Waktu Belajar

PENDAHULUAN

Manajemen waktu belajar adalah faktor internal yang berasal dari diri individu dan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Manajemen waktu belajar tidak hanya

berfokus pada pengaturan waktu, tetapi lebih kepada bagaimana siswa memanfaatkan waktu tersebut untuk mencapai keseimbangan antara tugas-tugas dan aktivitas lainnya. Manajemen waktu merupakan aspek penting dalam kehidupan seorang siswa. Luthfiyanti et al., (2020) mengatakan bahwa pemahaman tentang manajemen waktu akan membantu siswa membentuk karakter yang disiplin. Dengan pengelolaan waktu yang efektif, siswa dapat menyeimbangkan antara aktivitas belajar dan berbagai kegiatan lainnya.

Menurut Andani et al., (2019) pengelolaan waktu yang kurang efektif menyebabkan banyak siswa masih belum mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Pemanfaatan waktu yang kurang terstruktur dapat terlihat dalam kesulitan mereka dalam menyeimbangkan antara waktu belajar, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, waktu untuk bermain, serta berpartisipasi dalam aktivitas sosial di lingkungan sekitar. Sering kali siswa lebih cenderung menghabiskan waktu untuk bermain dibandingkan dengan belajar. Hal ini disebabkan oleh fase remaja yang mereka jalani, dimana masa tersebut lebih banyak diisi dengan keinginan untuk bersenang-senang daripada fokus pada akademik. Akibatnya prestasi belajar mereka menjadi kurang maksimal.

Diperlukan adanya manajemen yang berperan dalam perencanaan, penggerakan, pengendalian atau pengawasan, serta pengorganisasian. Wulandari et al., (2024) berpendapat jika siswa memiliki manajemen waktu yang baik, maka hasil belajar yang diperoleh cenderung lebih tinggi, begitu pula dengan peningkatan prestasi akademik mereka. Sebaliknya, jika siswa memiliki manajemen waktu belajar yang rendah, maka prestasi akademiknya cenderung tidak mengalami peningkatan. Oleh karena itu, manajemen waktu belajar yang rendah perlu ditingkatkan agar tidak menghambat proses pembelajaran siswa di sekolah. Salah satu cara yang dapat digunakan yaitu melalui layanan bimbingan kelompok untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam mengelola waktu belajar secara lebih efektif.

Menurut Astuti et al., (2020) adanya layanan bimbingan kelompok terhadap manajemen waktu belajar peserta didik diharapkan mampu mengatasi dan menyelesaikan kesulitannya dengan tepat dan mandiri secara kelompok maupun secara individu agar peserta didik dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Memberikan layanan bimbingan kelompok dalam suasana kelompok juga dapat menjadi sarana untuk menyampaikan informasi, membantu siswa dalam menyusun rencana untuk menentukan keputusan yang

tepat. Dalam bimbingan kelompok sendiri terdapat berbagai teknik yang digunakan, salah satunya yaitu teknik *simulation games*.

Simulation games atau permainan simulasi merupakan model pembelajaran yang berfokus pada kreativitas siswa, kerja sama dalam kelompok, serta bagaimana siswa tersebut bermain peran seolah-olah sedang mengalami situasi nyata. Menurut Wulandari et al., (2024) permainan simulasi dapat dikatakan merupakan gabungan antara teknik bermain dengan teknik diskusi. Situasi dalam permainan hampir selalu mengalami modifikasi, baik itu disederhanakan, diambil sebagian, maupun dipisahkan dari konteks aslinya. Pemakaian media pembelajaran dalam bentuk permainan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa (Fitriyah & Khaerunisa, 2018).

Latif & Amelia (2022) mengatakan bahwa Indonesia merupakan negara kepulauan yang mempunyai berbagai keanekaragaman budaya dengan keunikan salah satunya pada permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang harus dijaga kelestariannya. Hal ini karena permainan tersebut mengandung nilai-nilai budaya yang penting bagi perkembangan dan pendidikan anak seperti nilai kebersamaan, gotong royong, dan kepemimpinan. Menurut Agustin et al., (2021) permainan tradisional dapat mendorong kemampuan siswa dari segi kemampuan psikologis, aktivitas fisik dan motorik siswa. Salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia adalah permainan *engklek*.

Studi yang dilakukan oleh Kurniawan (2018), menjelaskan bahwa saat anak bermain *engklek* maka ia akan belajar menghargai hak dan kewajiban sebagai individu dalam sistem sosial. Sementara studi menurut Pebryawan (2015), permainan *engklek* mengajarkan empat jenis kecerdasan bagi anak yaitu kecerdasan kinestetik, intrapersonal, interpersonal, dan naturalis. Dimana kecerdasan intrapersonal seperti melatih kesabaran, pengendalian diri, mengurangi rasa cemas, dan melatih konsentrasi, dengan begitu anak dapat mengukur sejauh mana kemampuan dirinya dalam menyelesaikan masalah. Kemudian kecerdasan interpersonal meliputi keterampilan sosial seperti kompetisi, negosiasi, komunikasi dan empati. Sari et al., (2021) mengatakan bahwa permainan *engklek* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Motivasi memiliki peran

penting dalam pembelajaran karena dapat memberikan dampak signifikan terhadap proses serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 4 Samarinda pada kelas X, ditemukan adanya permasalahan manajemen waktu yang dialami oleh siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang kesulitan mengatur antara kegiatan akademik dengan non akademik, menunda mengerjakan tugas yang diberikan, mengerjakan tugas ketika sudah *deadline*, mengerjakan pekerjaan rumah di sekolah dengan menyalin pekerjaan temannya, mengeluh karena banyaknya tugas-tugas sekolah. Hal ini juga didukung dari hasil analisis Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD) yang menunjukkan persentase tinggi dibeberapa butir angket dalam bidang Belajar, salah satunya yaitu sering menunda-nunda tugas sekolah dengan persentase sebanyak 3,57% dimana hal tersebut masuk kedalam kategori tinggi. Oleh karena itu diperlukan pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya manajemen waktu agar siswa dapat mencapai potensi akademik terbaik mereka tanpa mengorbankan keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari yang diharapkan dengan menggunakan bimbingan dalam setting kelompok.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pre-eksperimen dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini hanya terdapat satu kelompok yang digunakan untuk mengukur variabel terikat sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Perlakuan tersebut berupa layanan bimbingan kelompok yang bertujuan untuk melihat perbedaan kondisi siswa sebelum dan sesudah intervensi diberikan. Sampel penelitian dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016) *purposive sampling* merupakan teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu. Teknik ini termasuk dalam kategori *Non-Probability Sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak dilakukan secara acak, melainkan dengan menetapkan syarat-syarat tertentu. Instrumen pengumpulan data menggunakan skala likert yang mengukur manajemen waktu belajar dan disebarkan kepada 30 siswa. Dari total 48 butir pernyataan, terdapat 30 item yang dinyatakan valid dan 18 item yang tidak valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data Hasil *Pretest*

Pretest dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2025 di SMA Negeri 4 Samarinda yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal Tingkat Manajemen Waktu Belajar siswa. Skala tersebut diberikan kepada siswa kelas X-5 yang memiliki Tingkat Manajemen Waktu Belajar yang tinggi dan sedang sesuai hasil analisis skala, yaitu berjumlah 8 siswa. Adapun hasil *pretest* siswa ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Kelas Interval Manajemen Waktu Belajar

Interval Manajemen Waktu Belajar	
Jumlah item	30
Skor jawaban	1 - 4
Jumlah kategori	3 (Tinggi, Sedang, Rendah)
Skor jawaban terendah	$1 \times 30 = 30$
Skor jawaban tertinggi	$4 \times 30 = 120$
Interval	$\frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah}}{\text{Jumlah kategori}}$ $\frac{120 - 30}{3} = \frac{90}{3} = 30$

Tabel 2. Kategorisasi Skor Manajemen Waktu Belajar

Nilai	Kategori
90 – 120	Tinggi
60 – 89	Sedang
30 – 59	Rendah

Tabel 3. Hasil *Pretest* Kelompok

Jumlah Siswa	Skor <i>Pretest</i> Kelompok	Rata-Rata Kelompok	Keterangan
8	714	89,25	Sedang

Berdasarkan hasil skor *pretest* tersebut diperoleh data kelompok yang memiliki manajemen waktu belajar dalam kriteria sedang. Selanjutnya diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* menggunakan media permainan tradisional *engklek* untuk melihat tingkat manajemen waktu belajar siswa setelah diberikan *treatment*.

Data Hasil *Posttest*

Posttest dilaksanakan setelah lima kali sesi pertemuan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* menggunakan media permainan tradisional *engklek*. Tujuan dari pelaksanaan *posttest* ini adalah untuk mengetahui kondisi akhir siswa dalam hal manajemen waktu belajar setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Adapun hasil *posttest* siswa ialah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil *Posttest* Kelompok

Jumlah Siswa	Skor <i>Pretest</i> Kelompok	Rata-Rata Kelompok	Keterangan
8	755	94,37	Tinggi

Untuk melihat Untuk mengetahui tingkat manajemen waktu belajar siswa sebelum dan setelah diberikan teknik permainan tradisional *engklek*, dapat dilihat dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* ialah sebagai berikut:

Tabel 5. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok

Jumlah Siswa (Kelompok)	Jumlah Skor Kelompok		Rata-Rata Kelompok	Keterangan
8	<i>Pretest</i>	714	89,25	Sedang
8	<i>posttest</i>	755	94,37	Tinggi

Berdasarkan hasil *pretest* tersebut didapatkan rata-rata nilai 89,25 sedangkan setelah diberikan *treatment* layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* menggunakan media permainan tradisional *engklek* selama 5 kali pertemuan nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 94,37. Kemudian berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* menggunakan media permainan tradisional *engklek* memberikan adanya pengaruh dalam meningkatkan manajemen waktu belajar siswa, yang ditandai dengan siswa mengetahui manfaat memiliki jadwal belajar yang teratur, mengetahui bagaimana cara membagi waktu antara kegiatan sekolah dan ekstrakurikuler, memiliki strategi untuk mengatasi penundaan tugas, mengetahui pentingnya menyisihkan waktu istirahat disela-sela belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil LKPD yang mereka isi.

Uji hipotesis digunakan untuk membandingkan skor manajemen waktu belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games* menggunakan media permainan tradisional *engklek*. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Paired-Sample T test* dengan bantuan program SPSS.

Tabel 6. Uji-t

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
				Lower	Upper			
Pretest Manajemen Waktu Belajar - Posttest Manajemen Waktu Belajar	-5.125	3.044	1.076	-7.670	-2.580	-4.762	7	.002

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai sig $0.002 < 0.05$ yang menunjukkan adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *simulation games* menggunakan media permainan tradisional *engklek* dapat meningkatkan manajemen waktu belajar. Hal tersebut diketahui dari pelaksanaan *pretest* dan *posttest* berupa penyebaran skala manajemen waktu belajar. Hasil *pretest* manajemen waktu belajar sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata sebesar 89,25 dan setelah diberikan layanan bimbingan kelompok sebanyak 5 kali pertemuan lalu diberikan skala *posttest*, manajemen waktu belajar peserta didik meningkat menjadi nilai rata-rata sebesar 94,37, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 5,12. Tingkat manajemen waktu belajar siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok mengalami peningkatan yang semula dalam kategori sedang naik menjadi kategori tinggi.

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok meliputi beberapa tahap, yaitu pelaksanaan *pretest*, tahap pembentukan, tahap inti atau pemberian layanan, tahap terminasi, dan pelaksanaan *posttest*. Pada tahap pelaksanaan *pretest* didapatkan hasil dari data kelompok memiliki manajemen waktu belajar dalam kriteria sedang. Selanjutnya dari data kelompok yang berisi 8 siswa tersebut diberikan layanan bimbingan kelompok untuk mengetahui tingkat manajemen waktu belajar setelah diberikan layanan. Pada tahap pelaksanaan, peneliti mempersiapkan RPL bimbingan kelompok dengan menyesuaikan topik layanan. Selain itu peneliti juga menyusun jadwal pelaksanaan layanan dengan melakukan koordinasi bersama guru BK dan Waka Kurikulum untuk memastikan waktu pelaksanaan tidak mengganggu kegiatan pembelajaran lainnya. Kegiatan bimbingan kelompok dilaksanakan melalui tahapan pembentukan, tahap peralihan, tahap kegiatan, tahap pengakhiran, tahap evaluasi proses dan evaluasi hasil, sebanyak 5 kali pertemuan. Selama proses pemberian layanan terlihat adanya perkembangan positif pada setiap pertemuan. Pada pertemuan awal beberapa siswa tampak pasif, malu bertanya, serta ragu-ragu untuk menyampaikan pendapat. Namun seiring berjalannya kegiatan dan melewati beberapa sesi yang melibatkan interaksi, siswa mulai menunjukkan perubahan perilaku. Mereka tampak lebih terbuka dan aktif dalam mengikuti rangkaian kegiatan.

Hal tersebut juga dibuktikan dengan analisis data yang dilakukan berupa pengujian statistik dengan bantuan SPSS 30.0 *for windows* yang dilakukan dengan menggunakan uji *paired-sample T test* didapatkan hasil nilai sig (2-tailed) adalah sebesar $0.002 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *engklek* dapat meningkatkan manajemen waktu belajar siswa kelas X-5 SMA Negeri 4 Samarinda.

Sesuai dengan data-data yang terkumpul pada penelitian ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok berpengaruh terhadap peningkatan manajemen waktu belajar siswa. Pemberian layanan bimbingan kelompok dapat membantu siswa lebih memahami cara mengatur waktu dengan baik, mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih terstruktur, serta meningkatkan kesadaran dalam memanfaatkan waktu secara optimal untuk kegiatan akademik maupun non-akademik. Adapun tujuan dari teknik *simulation games* menggunakan media permainan tradisional *engklek* yaitu untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Permainan *engklek* dimodifikasi ke dalam *simulation games* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan, perencanaan, pengambilan keputusan, dan pengaturan waktu secara langsung melalui aktivitas bermain. Dalam permainan *engklek* siswa harus mengikuti aturan langkah demi langkah dengan memperhatikan giliran, waktu lompat, dan ketepatan posisi. Proses ini secara tidak langsung melatih siswa untuk berpikir strategis, fokus, serta mengatur waktu dan tindakan mereka agar dapat menyelesaikan permainan secara efisien.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan pendapat yang dipaparkan oleh Wulandari et al., (2024) bahwasanya teknik *simulation games* merupakan penerapan kegiatan dalam sebuah permainan sehingga realistis terhadap kehidupan siswa. Dengan mengikuti layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games* siswa memperoleh banyak manfaat kegiatan melalui permainan, memahami dan mengambil kesimpulan dari apa yang dipelajari, mampu memilih kegiatan dan mengatur waktu dengan baik sehingga manajemen waktu menjadi lebih baik. Diperkuat dengan pendapat Fitriyah & Khaerunisa (2018) bahwa permainan *engklek* dimanfaatkan untuk menghilangkan rasa bosan dan menumbuhkan minat belajar siswa. Pebryawan (2015) dalam tulisannya amat menganjurkan permainan *engklek* untuk dijadikan sebagai sarana pembelajaran di

sekolah-sekolah, karena permainan tersebut mengajarkan empat kecerdasan bagi anak yaitu kecerdasan kinestetik, intrapersonal, interpersonal dan naturalis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan manajemen waktu belajar siswa SMA melalui intervensi media permainan tradisional *engklek*, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat manajemen waktu belajar siswa pada kondisi awal sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok teknik *simulation games* dengan media permainan tradisional *engklek* berada pada kategori sedang. Kemudian pada kondisi akhir setelah diberikan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan tradisional *engklek*, jumlah skor rata-rata *posttest* meningkat menjadi kategori tinggi. Setelah itu dianalisis menggunakan uji-t dilihat bahwa nilai $\text{sig } 0.002 < 0.05$ yang menunjukkan adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *engklek* dapat meningkatkan manajemen waktu belajar siswa secara signifikan.

REFERENSI

- Agustin, N., Susandi, A., & Muhammad, D. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak dan Nilai-Nilai Pendidikan Islam di PAUD Kamboja Probolinggo. *FALASIFA: Jurnal Studi Keislaman*, 12, 33–44.
- Andani, E., Handayani, A., & Setiawan, A. (2019). Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Siswa Kelas X SMA Kartika III-1 Banyubiru. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 14(2), 8–19.
- Astuti, Y., Supardi, & Ajie, G. (2020). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Problem Solving Terhadap Manajemen Waktu Belajar Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gubug. *Suluh: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 20–26. <http://journal.umpalangkaraya.ac.id/index.php/suluh>
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.653>
- Kurniawan, M. (2018). Analisis Permainan Tradisional Dalam Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 13(2), 99–105.
- Latif, B., & Amelia, M. (2022). Dampak Pengembangan Daya Tarik Wisata Edukasi Dalam Peningkatan Pengunjung Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8 (22), 461–471.

- Luthfiyanti, U., Supardi, & Setiawan, A. (2020). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Simulation Games Untuk Meningkatkan Manajemen Waktu Belajar Siswa Kelas XII SMA Negeri 9 Semarang. *Pedagogik Jurnal Pendidikan, 15*(2), 27–35.
- Pebryawan, K. (2015). Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Asik di Tengah Permainan Modern. *Magistra, 92*, 62–68.
- Sari, R., Mudjiran, Fitria, Y., & Irsyad. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5*(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kauntitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.