

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOLA BASKET BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**Tania Ika Putri, Eka Supriatna, Fitriana Puspa Hidasari**  
Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak  
Email: [taniaika96@gmail.com](mailto:taniaika96@gmail.com)

## ***Abstract***

*This study aims to develop new innovations in the form of video-based animation learning media that can add effectiveness to the learning process, especially basketball material at the junior high school level. This research is research and development (R & D). This study uses the ADDIE development method with several steps, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of the trial in this study were Pontianak 10 Public High School, Pontianak 24 Public Middle School and Sungai Raya 2 Public Middle School. The results of the study were DVD (Digital Versatile Disk) interactive learning that had been validated and tested. The results of the validation by material experts got the category "very valid" with a value of 90% and the assessment by media experts got a value of 83.3% with the category "very valid". The results of the effectiveness tests in three schools showed a percentage increase in value of 25.45% in Pontianak 10 Public Junior High School, 25.45% in Pontianak Pontianak Public High School and 19.03% in Sungai Raya 2 Public Middle School. The feasibility test was also conducted with the results of 90.76% in Pontianak 10 Public Junior High School, 87.96% in Pontianak 24 Public Middle School and 84.76% in Sungai Raya 2 Public Middle School. So it can be concluded that basketball video-based learning media products that are developed valid, feasible and effective are used in the learning process in school.*

**Keywords : *Animated Video, Basketball, Instructional Media***

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan sebagai proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup mempunyai peranan yang sangat penting yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui proses belajar mengajar. Maka dari itu keberhasilan seorang guru dalam pembelajaran sangatlah diharapkan, karena untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan suatu persiapan yang matang.

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal baik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Namun di era yang serba digital siswa juga tidak bisa dipisahkan dengan teknologi sehingga sarana yang membantu proses komunikasi tersebut harus diperhatikan.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran digunakan guru sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan atau maksud dari pembelajaran itu sendiri. Memilih dan menggunakan media pembelajaran harus sesuai dengan kriteria-kriteria tertentu, yakni: (1) tujuan mengajar, (2) bahan pembelajaran, (3) metode mengajar, serta (4) minat dan kemampuan siswa. Sehingga pembaharuan dalam pembelajaran ikut mempengaruhi kemajuan proses pendidikan.

Inovasi sangat diperlukan dalam segala bidang, dan tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Inovasi tersebut dilakukan untuk pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, peningkatan efisiensi dan efektifitas pendidikan, serta relevansi pendidikan. Pendidikan adalah proses elevasi yang

dilakukan secara non diskriminasi, dinamis, dan intensif menuju kedewasaan individu, dimana prosesnya dilakukan secara kontinyu dengan sifat yang adaptif dan nirmilit atau tiada akhir. (Sudarwan danim, 2011:3)

National Education Association (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras (Hasanuddin, 2010:29). Sehingga dapat dijelaskan dari pendapat diatas bahwa media video merupakan salah satu media yang efektif dan menjadi alternatif yang penting dalam pendidikan dan diharapkan mampu menjadi sarana dalam meningkatkan kualitas belajar.

Banyak pengajar yang mulai tertarik untuk melibatkan teknologi media tersebut dalam pembelajaran, tidak terkecuali guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Namun ketersediaan media video yang kini masih terbatas dan masih belum menjangkau seluruh materi pelajaran salah satunya materi bola basket. Bola basket sendiri adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh 2 regu dan di setiap regunya beranggotakan 5 orang pemain, permainan ini bertujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya kedalam keranjang lawan untuk memenangkan pertandingan. Olahraga ini merupakan salah satu olahraga yang populer dikalangan siswa. Menurut Marta Dinata (2008:9), daya tarik dalam permainan bola basket ini yaitu kejar mengejar angka dengan tempo permainan yang relatif cepat serta dibatasi oleh waktu sehingga berbagai gaya penampilan dan improvisasi serta variasi permainan yang dilakukan pemain di permukaan lapangan permainan membuat bola basket sangat menarik untuk ditonton.

Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan cabang olahraga bola basket, maka upaya pencapaian prestasi belajar yang maksimal tidak semudah yang dibayangkan, apalagi dalam pembelajaran bola basket di sekolah hanya terdapat pada 3 kali pertemuan dengan durasi yang singkat. Sedangkan proses pembelajaran tersebut sangatlah penting karena menjadi kunci utama sebuah pendidikan formal di sekolah. Sesuai dengan

pendapat Knirk & Gustafson (dalam Saifuddin, 2018:3) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan setiap kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam konteks kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMP N 8 Pontianak, SMP N 1 Pontianak, dan SMP N 2 Sungai Raya, disampaikan oleh guru Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) bahwa sebenarnya siswa sangat menyukai belajar melalui video. Bukan hanya siswa, guru sendiri lebih menyukai megajar menggunakan media video. Karna selain memudahkan guru dalam mengajar, siswa juga lebih tertarik dan antusias dengan pembelajaran yang ditampilkan melalui video apalagi yang berbau kartun atau animasi. Namun masih sangat sulit untuk guru olahraga dalam mencari sumber video yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, terlebih pada materi bola basket. Video yang ada hanyalah video tutorial latihan yang dipaparkan oleh orang dari negara lain, contohnya video dari Amerika. Sehingga dalam segi bahasa saja sudah sangat sulit dimengerti.

Untuk membuktikan masalah-masalah tersebut, peneliti juga membagikan angket kepada siswa di beberapa sekolah terkait akan kebutuhan pembelajaran terhadap media pembelajaran. Dari pengambilan data menggunakan angket tersebut didapatkan hasil dalam bentuk persentase yaitu SMP Negeri 8 Pontianak sebanyak 88,18%, SMP Negeri 1 Pontianak sebanyak 86%, dan SMP Negeri 2 Sungai Raya sebanyak 93,3%.

Mengacu masalah di atas, perlu adanya solusi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Karena pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Media pembelajaran ini dipilih karena mampu menampilkan perpaduan antara gambar, teks,

animasi, audio, video untuk memperjelas materi pelajaran bola basket dan untuk menambah daftar koleksi/referensi media pembelajaran video materi bola basket. Pengembangan ini didasari dari media video

materi bola basket yang sudah ada yaitu karya dari Frans Media Channel yang di unggah di situs Youtube. Berikut struktur model yang dikembangkan:

**Tabel 1. Struktur Model Yang Dikembangkan**

<b>Aspek</b>	<b>Video yang sudah ada</b>	<b>Video yang akan dikembangkan</b>
Durasi	Pendek, tidak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.	Sesuai dengan jam pelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang pas.
Bahasa	Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
Gambar	Kartun/ Animasi pasif	Kartun/ Animasi bergerak
Materi	Teknik dasar bola basket	Kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013, sejarah dan pengertian bola basket, teknik dasar bola basket, peraturan permainan bola basket, games, contoh soal
Teks	Judul dan sub-sub judul	Judul, sub judul dan materi serta soal.
Suara	<i>Back song/</i> musik latar belakang	<i>Back song/</i> musik latar belakang dan penjelasan materi menggunakan audio/ suara.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research And Development* (penelitian dan pengembangan). Metode penelitian ini merupakan dasar untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) menurut Borg & Gall dalam Punaji Setyosari (2013:267-277) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Metode pengembangan sendiri yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode pengembangan ADDIE dengan langkah-langkah pengembangannya ialah (1) *Analysis/* Analisis, (2) *Design/* Perancangan, (3) *Development/* Pengembangan, (4) *Implementation/* Penerapan, dan (5) *Evaluation/* Perbaikan.

Analisis data digunakan terlebih dahulu dengan tujuan menganalisis data dengan cara reduksi data. Reduksi data adalah bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil. Reduksi data ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis peserta didik.

Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah lembar penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Menurut Suharsimi Arikunto (2014:160) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cepat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

**Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Penilaian Ahli Materi**

Indikator	Nomor soal	Jumlah
Relevansi materi dengan silabus	1,2	2
Kualitas materi	3, 4, 5, 6	4
Kualitas materi	7, 8	2
Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	9, 10	2
Total soal		10

**Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Penilaian Ahli Media**

Indikator	Nomor soal	Jumlah
Pewarnaan	1,2	2
Penggunaan kata dan Bahasa	3, 4, 5, 6	4
Tampilan pada layar	7, 8, 9	3
Penyajian	10, 11, 12	3
Animation dan suara	13, 14, 15	3
Total soal		15

Selain menggunakan lembar penilaian validasi, penilaian ini juga menggunakan tes hasil belajar siswa serta angket respon peserta didik. Analisis data pada penelitian ini menggunakan pedoman ADDIE dengan beberapa rumus analisis data. Instrument penilaian berupa lembar validasi ahli dianalisis dengan menggunakan rumus perhitungan yaitu:

$$\text{Validitas} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

TSe= Total Skor Empirik (nilai hasil validasi per indikator)

TSh= Total Skor Maksimal (nilai hasil validasi maksimal per indikator)

Selain itu instrument pengumpulan data berupa tes hasil belajar dan analisis angket respon peserta didik dianalisis menggunakan rumus kenaikan nilai dan skor maksimal, setelah itu hasil akan disajikan dalam bentuk persentase setelah dianalisis menggunakan rumus persentase.

Tes hasil belajar

$$\text{Kenaikan} = \frac{(\text{skor akhir} - \text{skor awal})}{\text{skor maks}}$$

Angket respon

x maks = skor maksimal angket x n

Keterangan:

n : Jumlah tester

*Pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan menentukan nilai peserta didik dengan rumus:

Menentukan nilai yang dicapai setiap siswa dengan rumus sebagai berikut:

Keterangan:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^k x_i}{\sum_{i=1}^k x_{imaks}} \times 100$$

$\bar{x}$  : Nilai siswa

$\sum_{i=1}^k x_i$  : Jumlah skor tes hasil belajar

$\sum_{i=1}^k x_{imaks}$  : Jumlah skor maksimal

K: Jumlah soal tes hasil belajar

Persentase

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase

F = nilai yang didapat

N = jumlah sampel yang digunakan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pengembangan dan penelitian ini bertujuan mengembangkan serta memvalidasi media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Dalam pengembangan ini peneliti mengikuti langkah pengembangan ADDIE dengan tahapan (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Penerapan), dan (5) *Evaluation* (Perbaikan). Hasil dari penelitian

pengembangan ini tidak hanya mengembangkan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis yang sebelumnya telah dijelaskan oleh peneliti. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

#### *Analysis/Analisis*

Analisis kebutuhan akan media pembelajaran berbasis video animasi dilakukan di tiga sekolah dengan data yang didapat yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan**

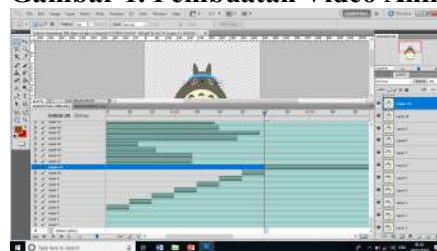
Nama Sekolah	Persentase
SMP Negeri 8 Pontianak	88,18%
SMP Negeri 1 Pontianak	86%
SMP Negeri 2 Sungai Raya	93,3%
<b>Rata-rata</b>	<b>84,3%</b>

Dari tabel tersebut didapat bahwa kebutuhan akan media pembelajaran bola basket berbasis video animasi di SMPN 8 Pontianak sebesar 88,18%, SMPN 1 Pontianak sebesar 86% dan SMPN 2 Sungai Raya sebesar 93,3% dan dapat dirata-ratakan dari tiga sekolah tersebut analisis kebutuhan mendapatkan hasil 84,3%.

#### *Desaign/ Perancangan*

Pada penelitian ini didesain produk berupa video animasi dengan menggunakan beberapa aplikasi *editing* seperti *photoshop*, *ulead*, *adobe premiere pro* dan aplikasi *editing* online yaitu *powtoon* tahap perancangan yaitu (1) membuat desain karakter animasi, (2) membuat dalam bentuk animasi *stop motion*, (3) menyatukan part video per video, (4) melakukan *dubbing/* proses *recording*, (5) *Rendering*, dan (6) *Finishing*.

**Gambar 1. Pembuatan Video Animasi**



Tahap ini adalah tahap terselesaikannya video animasi dengan garis besar isi yaitu pembukaan/*opening*, halaman KI (kompetensi inti) dan KD (kompetensi dasar), *short movie*, sejarah bola basket, perlengkapan bola basket, peralatan bola basket, teknik dasar bola basket, latihan soal dan yang terakhir adalah *credit film* dan *closing*.

#### *Development/ Pengembangan*

Dalam tahap ini didapatkan 2 hasil yaitu penilaian validasi produk dari ahli materi dan penilaian validasi produk dari ahli media.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi**

INDIKATOR	JUMLAH SKOR
Relevansi materi dengan silabus	6
Kualitas materi	14
Aspek bahasa dan tipografi	8

Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	8
<b>JUMLAH</b>	36
<b>VALIDITAS</b>	90% (Sangat Valid)

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media**

<b>INDIKATOR</b>	<b>JUMLAH SKOR</b>
Pewarnaan	7
Penggunaan kata dan bahasa	15
Tampilan pada layar	9
Penyajian	9
Animation dan suara	10
<b>JUMLAH</b>	50
<b>VALIDITAS</b>	83,3% (Sangat Valid)

Dari kedua data diatas didapat bahwa penilaian validasi dari ahli materi mendapatkan skor 36 dan dapat dipersentasekan menjadi 90% dengan kategori sangat valid. Sedangkan penilaian oleh ahli media mendapatkan nilai 50 dan dapat dipersentasekan yaitu 83,3% dengan kategori sangat valid.

#### *Implementation/ Penerapan*

*Implementation* dilakukan di tiga sekolah berbeda sehingga didapatkan hasil yang berbeda-beda. Pada tahap ini juga didapatkan 2 data yaitu hasil kenaikan nilai peserta didik dan hasil angket respon peserta didik.

**Tabel 7. Hasil Kenaikan Nilai Peserta Didik**

<b>Sekolah</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Post-test</b>	<b>P</b>
SMPN 10 pontianak	15,70	22,06	25,45%
SMPN 24 Pontianak	10,22	17,93	25,45%
SMPN 2 Sungai Raya	11,45	16,21	19,03%

**Tabel 8. Hasil Angket Respon Peserta Didik**

<b>Sekolah</b>	<b>Aspek media</b>	<b>Aspek materi</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
SMPN 10 Pontianak	588	610	90,76	Sangat baik
SMPN 24 Pontianak	470	480	87,96	Sangat baik
SMPN 2 Sungai Raya	491	492	84,74	Sangat baik

Dari data diatas didapat bahwa hasil kenaikan nilai peserta didik dalam persentase ialah SMPN 10 Pontianak 25,45%, SMPN 24 Pontianak 25,45% dan SMPN 2 Sungai Raya 19,03%. Selain itu hasil angket respon peserta didik didapatkan SMPN 10 Pontianak mendapatkan hasil persentase 90,76 dengan katagori sangat baik, SMPN 24 Pontianak 87,96% dengan katagori sangat baik dan SMPN 2 Sungai Raya 84,74% dengan katagori sangat baik.

#### *Evaluation/ Perbaikan*

Evaluasi/ perbaikan dilakukan berdasarkan saran dari validator yaitu ahli materi dan ahli media. Revisi tersebut berupa saran yang disampaikan dan telah dilakukan revisi terhadap produk pengembangan

#### **Pembahasan**

Media pembelajaran bola basket berbasis video animasi ini divalidasi oleh 2 orang ahli. Ahli media yaitu Hadi Susilo, S.Kom dan ahli

materi yaitu Mimi Haetami, M.Pd telah memvalidasi produk. Hasil validasi tersebut didapatkan nilai validasi keseluruhan untuk ahli materi sebesar 90% dengan kriteria sangat valid. Berbeda dengan ahli media yang memberikan penilaian terhadap produk video animasi yang dapat dipersentasekan yaitu 83,3 dan dapat dikategorikan sangat valid.

Sedangkan Untuk menguji efektifitas media pembelajaran bola basket berbasis video animasi, peneliti menggunakan persentase kenaikan nilai. Dari perhitungan persentase kenaikan nilai diperoleh nilai 25,45% di SMPN 10 Pontianak, 25,45% di SMPN 24 Pontianak, dan 19,03% di SMPN 2 Pontianak. Dari ketiga data sekolah yang dilakukan penelitian memperoleh hasil bahwa video animasi yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari perubahan nilai *pre-test* dan *post-test* yang cukup signifikan.

Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran bola basket berbasis video animasi yang digunakan dalam penelitian, peneliti menggunakan angket respon yang telah diisi oleh peserta didik. Terdapat dua aspek penilaian pada angket respon yaitu aspek media dan aspek materi yang terbagi menjadi beberapa pernyataan yang semuanya bersifat positif. Skala penilaian yang disediakan berupa pernyataan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan bobot penskoran 1 sampai 4. Uji keberterimaan menggunakan angket respon ini didapat data sebesar 90,76% di SMPN 10 Pontianak, 87,96% di SMPN 24 Pontianak, dan 84,74% di SMPN 2 Sungai Raya. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon yang sangat baik terhadap penerapan media pembelajaran berbasis video animasi pada proses pembelajaran penjas disekolah.

Evaluasi dilakukan menggunakan hasil dari validasi serta angket respon yang diberikan kepada peserta didik. Evaluasi berupa revisi terhadap produk yang dikembangkan seperti menambah isi dari video serta memperpanjang waktu video. Evaluasi ini dilakukan sebagai penyelesaian

produk akhir. Pada tahap akhir ini ditemukan kelebihan serta kekurangan produk yaitu kelebihan produk: (1) Media pembelajaran ini lebih dapat menarik peserta didik karena berbasis video animasi, (2) Media pembelajaran ini dapat membantu guru/pendidik melakukan proses pembelajaran, dan (3) Media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam memahami materi permainan bola basket. Sedangkan kekurangan produk ialah: (1) Media pembelajaran ini hanya mengacu pada peningkatan pengetahuan peserta didik, dan belum sepenuhnya mengacu pada kemampuan gerak peserta didik, (2) Media pembelajaran ini hanya berdurasi 22 menit, dan (3) Media pembelajaran ini belum memiliki versi HD (*High Defination*)

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Hasil penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bola Basket Berbasis Video Animasi Untuk Siswa SMP” dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran bola basket. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi produk oleh ahli media dengan nilai 83,3% serta ahli materi dengan nilai 90% dan dikategorikan sangat valid. Penerapan media pembelajaran bola basket berbasis video animasi untuk siswa Sekolah Menengah Pertama juga dilakukan dan dinyatakan efektif dengan nilai persentase kenaikan nilai sebesar 25,45% di SMPN 10 Pontianak, 25,45% di SMPN 24 Pontianak, dan 19,03% kenaikan nilai di SMPN 2 Sungai Raya. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan juga sangat baik dilihat dari hasil angket respon di SMPN 10 Pontianak sebesar 90,76%, di SMPN 24 Pontianak sebesar 87,96%, dan di SMPN 2 Sungai Raya sebesar 84,74%.

### **Saran**

Terdapat beberapa saran dari hasil pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan, yakni: (1) Perlunya inovasi baru untuk media pembelajaran yang digunakan agar dapat mendorong proses pembelajaran yang lebih baik, (2) Media pembelajaran bola

basket berbasis video animasi untuk siswa Sekolah Menengah Pertama dapat dijadikan sebagai referensi dalam media pembelajaran, dan (3) Bagi pembaca yang tertarik dengan penelitian pengembangan ini dapat mengembangkan media pembelajaran dengan menambah durasi video yang sudah ada sehingga dapat menambah keefektifitasan video animasi dalam proses pembelajaran

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Danim, S. (2011). *Pengantar Kependidikan Landasan, Teori, dan 234 Metafora Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Dinata, M. (2008). *Bola Basket*. Ciputat: Cerdas Jaya
- Hasanuddin, M. (2010). *Media Pendidikan dan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Vol. 12 Nomor 2*
- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana