

NO. DAFTAR FPIPS: 5408/UN40.A2.9/PT/2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Front Office Pokok Bahasan
Reservasi di Kelas XI Perhotelan SMK Negeri 1 Soreang)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti sidang skripsi

Program Studi Pendidikan Pariwisata



Oleh

INDAH ISLAMIYAH

2001438

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PARIWISATA
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Indah Islamiyah

**PENGARUH MEDIA *MOTION GRAPHIC* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS XI PERHOTELAN PADA MATA PELAJARAN *FRONT OFFICE*
DI SMK NEGERI 1 SOREANG**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Rini Andari, S.Pd., S.E.Par., M.M
NIP. 198109162008122002

Pembimbing II



Andreas Suwandi, S.Pd, M.Pd
NIP. 920190219890412101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Pariwisata



Dr. Rini Andari, S.Pd., S.E.Par., M.M
NIP. 198109162008122002

Tanggung Jawab Yuridis
Ada Pada Penulis,



Indah Islamiyah
NIM. 2001438

PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini Saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengaruh Media Motion Graphic Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Perhotelan Pada Mata Pelajaran Front Office di SMK Negeri 1 Soreang**" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya Saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada hakim dari pihak lain terhadap keaslian karya Saya ini.

Bandung, 14 Agustus 2024
Pembuat Pernyataan,



Indah Islamiyah
NIM. 2001438

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *motion graphic* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran *front office*, perbedaan hasil belajar siswa antara media *motion graphic* dan media pembelajaran konvensional, dan efektivitas penggunaan media *motion graphic* pada mata pelajaran *front office*. Penelitian ini dilakukan pada kelas XI Perhotelan di SMK Negeri 1 Soreang. Masalah pada penelitian ini berfokus pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran terkait dengan peningkatan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Pre-test-Post-test with nonequivalent control group design* dengan menggunakan dua kelompok sampel yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media *motion graphic* dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan sampel menggunakan *purposive sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan sebanyak satu kali dengan menggunakan instrumen 20 soal pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam implementasi media *motion graphic* terdapat peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran *front office*.

Kata Kunci: *Motion Graphic, Hasil Belajar, Front Office, Kuasi Eksperimen, SMK Perhotelan, Pendidikan Pariwisata.*

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of *motion graphics* on student learning outcomes in *front office subjects*, the difference in student learning outcomes between *motion graphic* media and conventional learning media, and the effectiveness of using *motion graphic* media in *front office* subjects. This research was conducted in class XI Hospitality at SMK Negeri 1 Soreang. The problem in this study focuses on the learning media used by teachers in learning related to improving student learning outcomes. The research method used is quasi-experimental. The design used is *Pre-test-Post-test with nonequivalent control group design* using two sample groups, namely an experimental class using *motion graphic* media and a control class using conventional learning media. The sample collection technique uses *purposive sampling*. Data collection in the study was carried out once using the instrument of 20 multiple-choice questions. The results of the study show that in the implementation of *motion graphic* media, there is an increase in learning outcomes in *front office subjects*.

Kata Kunci: *Motion Graphic, Learning Outcomes, Front Office, Quasi-Experiment, Hospitality Vocational High School, Tourism Education.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Penelitian.....	6
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	10
2.1.5 Ragam Media Pembelajaran Mata Pelajaran Front Office.....	11
2.2 Media Motion Graphic	12
2.2.1 Pengertian Motion Graphic.....	12
2.2.2 Karakteristik Motion Graphic	13
2.2.3 Manfaat Motion Graphic	14
2.2.4 Langkah Pembuatan Motion Graphic	14
2.3 Hasil Belajar	15
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	15
2.3.2 Indikator Hasil Belajar.....	16
2.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17

2.4	Penelitian Terdahulu.....	17
2.5	Kerangka Berpikir	22
BAB III		24
METODE PENELITIAN.....		24
3.1	Karakteristik Sekolah	24
3.2	Desain Penelitian.....	24
3.3	Pengembangan Desain Media Motion Graphic.....	25
3.4	Metode Penelitian.....	26
3.4.1	Desain Eksperimen Untuk Media Motion Graphic	27
3.4.2	Pola Penelitian.....	28
3.5	Populasi dan Sampel	28
3.5.1	Populasi.....	28
3.5.2	Sampel	29
3.6	Variabel Penelitian	30
3.7	Hipotesis Penelitian.....	30
3.8	Definisi Operasional.....	31
3.9	Bahan dan Materi	32
3.10	Alat Dan Bahan Yang Digunakan Dalam Penelitian	33
3.10.1	Alat Dalam Kegiatan Eksperimen.....	33
3.10.2	Instrumen Dalam Kegiatan Eksperimen	34
3.10.3	Instrumen Penilaian Hasil Belajar.....	34
3.11	Prosedur Pengambilan Data Dan Pengumpulan Data	35
3.11.1	Prosedur Pengambilan Dan Pengumpulan Data Untuk Pengembangan Media Motion Graphic.....	35
3.11.2	Prosedur Pengambilan Dan Pengumpulan Data Untuk Uji Coba Media Motion Graphic.....	36
3.12	Teknik Analisis.....	41
3.12.1	Analisis Pre-Eksperimen.....	41
3.12.2	Analisis Instrumen Penelitian	44
3.12.3	Analisis Hasil Eksperimen	50
3.13	Analisis Hasil	52
BAB IV		53
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic	53

4.1.1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic.....	53
4.1.2 Desain Media Pembelajaran Motion Graphic	55
4.1.3 Pengembangan Materi Pembelajaran	56
4.1.4 Implementasi Media Ajar Dalam Kegiatan Pembelajaran	57
4.1.5 Materi Pembelajaran.....	58
4.2 Deskripsi Partisipan.....	60
4.3 Hasil Penelitian.....	60
4.3.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen XI Perhotelan 3 di SMK Negeri 1 Soreang	61
4.3.2 Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol XI Perhotelan 2 di SMK Negeri 1 Soreang	65
4.3.3 Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di XI Perhotelan SMK Negeri 1 Soreang	70
4.3.4 Analisis Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	74
4.4 Analisis Data	75
4.4.1 Uji Normalitas.....	75
4.4.2 Uji Homogenitas	77
4.4.3 Uji Hipotesis	79
4.5 Pembahasan	82
BAB V.....	86
KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Rekomendasi	87
5.3 Implikasi dan Keterbatasan Penelitian	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 2. 2 Kerangka Berpikir.....	23
Tabel 3. 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design	28
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi Penelitian Menurut Kelas	29
Tabel 3. 3 Capaian Belajar Elemen Front Office.....	33
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Sebelum Uji Validitas	38
Tabel 3. 5 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi.....	39
Tabel 3. 6 Kriteria Penentuan Butir Soal	43
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Butir Soal	44
Tabel 3. 8 Sebaran Validitas Butir Soal.....	45
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas.....	46
Tabel 3. 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	46
Tabel 3. 11 Sebaran Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	47
Tabel 3. 12 Hasil Analisis Daya Pembeda.....	47
Tabel 3. 13 Sebaran Daya Pembeda Butir Soal	48
Tabel 3. 14 Hasil Analisis Penentuan Butir Soal.....	48
Tabel 3. 15 Kisi-Kisi Instrumen Setelah Uji Validitas	49
Tabel 4. 1 Storyboard Media Motion Graphic.....	55
Tabel 4. 2 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Uji Coba	61
Tabel 4. 3 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Uji Coba.....	63
Tabel 4. 4 Hasil Gain Kelas Eksperimen	64
Tabel 4. 5 Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Sebelum Uji Coba	66
Tabel 4. 6 Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Setelah Uji Coba	68
Tabel 4. 7 Hasil Gain Kelas Kontrol.....	69
Tabel 4. 8 Perbandingan Skor Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4. 9 Perbandingan Skor Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Tiap Indikator.....	72
Tabel 4. 10 Data Skor Gain Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol	75
Tabel 4. 11 Normalitas Data Sebelum Uji Coba Kelas Eksperimen	75
Tabel 4. 12 Normalitas Data Setelah Uji Coba Kelas Eksperimen.....	76
Tabel 4. 13 Normalitas Data Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77
Tabel 4. 14 Homogenitas Data Sebelum Uji Coba Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 4. 15 Homogenitas Data Setelah Uji Coba Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 4. 16 Homogenitas Data Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	79
Tabel 4. 17 Uji Hipotesis Kelas Eksperimen	80
Tabel 4. 18 Uji Hipotesis Kelas Kontrol.....	81
Tabel 4. 19 Uji Hipotesis Data Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Uji Coba.....	62
Gambar 4. 2 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Uji Coba.....	64
Gambar 4. 3 Skor Rata-Rata Gain Hasil Belajar Kelas Eksperimen	65
Gambar 4. 4 Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Sebelum Uji Coba	67
Gambar 4. 5 Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol Setelah Uji Coba	68
Gambar 4. 6 Skor Rata-Rata Gain Hasil Belajar Kelas Kontrol	70
Gambar 4. 7 Perbandingan Rata-rata Skor Hasil Belajar dan Gain Pada Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol	71
Gambar 4. 8 Perbandingan Skor Rata - Rata Hasil Belajar Sebelum Uji Coba Pada Tiap Indikator.....	73
Gambar 4. 9 Perbandingan Skor Rata - Rata Hasil Belajar Setelah Uji Coba Pada Tiap Indikator.....	74
Gambar 4. 10 Perbandingan Skor Rata - Rata Gain Pada Tiap Indikator	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Turnitin	92
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Skripsi.....	93
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	95
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian	96
Lampiran 5 Modul Ajar Kelas Eksperimen	97
Lampiran 6 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	119
Lampiran 7 Motion Graphic	141
Lampiran 8 Instrumen Tes	142
Lampiran 9 Kisi Kisi Instrumen Hasil Belajar Sebelum Uji Validitas	147
Lampiran 10 Data Uji Coba Instrumen Soal Untuk Menguji Validitas dan Reliabilitas.....	148
Lampiran 11 Hasil Uji Validitas Instrumen	149
Lampiran 12 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	150
Lampiran 13 Kisi Kisi Instrumen Soal Setelah Uji Validitas dan Reliabilitas	151
Lampiran 14 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	152
Lampiran 15 Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol	153
Lampiran 16 Uji Normalitas	154
Lampiran 17 Uji Homogenitas.....	155
Lampiran 18 Uji Hipotesis.....	156
Lampiran 19 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	157
Lampiran 20 Dokumentasi Kelas Kontrol	158

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., & Fadilla, Z. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. <http://penerbitzaini.com>
- Abubakar, R. (2021). *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN*.
- Agus, J., Hutauruk, R. S., & Simanjuntak, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Motion Graphic Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Kelas VII SMP Swasta HKBP Sidorame Medan 2023/2024. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 4675–4684.
- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., & Lubis, S. I. S. (2023). *MODEL & METODE PEMBELAJARAN INOVATIF*.
- Akib, M. (2021). *BEBERAPA PANDANGAN TENTANG GURU SEBAGAI PENDIDIK*.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., & Hasanah, H. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN* (T. P. Wahyuni, Ed.). PT. GLOBAL ESKEKUTIF TEKNOLOGI. www.globaleksekitifteknologi.co.id
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). MOTION GRAPHIC ANIMATION VIDEO AS ALTERNATIVE LEARNING MEDIA. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1).
- Amruddin, Priyanda, R., Siwi Agustina, T., & Sri Ariantini, N. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, D., Fajriyah, L., Agustina, I., Astuti, D., Hardiansyah, A., Ayu, K., Rahmi, S. E., Alti, M., & Rizki, V. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "TELAAH PERSPEKTIF PADA ERA SOCIETY 5.0"*. <https://toharmedia.co.id>
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih Zahara, S., & DKK. (2022). *BUKU AJAR BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. www.penerbitwidina.com
- Damayanti, A. (2022). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA NEGERI 2 TULANG BAWANG TENGAH* (Vol. 1, Issue 1).
- Elisabet, N., A. J, V., Masinambow, Niode, & O, A. (2024). PENGARUH KUNJUNGAN WISATAWAN TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI MELALUI KESEMPATAN KERJA DI KOTA MANADO. *Jurnal Berkala Ilmiah Efisiensi*, 24.
- Elmanora, Idham Anwar, R., & Laras Nugraheni, P. (2022). *Ragam Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Akomodasi Perhotelan*. <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>
- Fadjarajani, S., Rosali Satiyasih, E., Patimah, S., & Liriwati Yustiasari, F. (2020). METODOLOGI PENELITIAN PENDEKATAN MULTIDISIPLINER. In *Ana Sriekaningsih SE., MM. Dr. Ir. Achmad Daengs GS*. www.ideaspublishing.co.id
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa*. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahmudi, I., Zidni Athoillah, M., Bowo, E., & Reza, A. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Melyawati, N. P., Suriani, N. M., & Ariani, R. P. (2022). PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING BERBANTUAN AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE DI SMK NEGERI 1 KUBU. *Jurnal Bosoparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 13(2). <https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i2.50548>
- Nurhayati, N., Rinjani, D., Pariwisata, A., Nusantara, D., Akpada, S. (, & Yogyakarta,). (2021). STRATEGI FRONT OFFICE DALAM MENINGKATKAN PELAYANAN SAAT PANDEMI COVID-19 DI HOTEL CANDRA DEWI YOGYAKARTA. In *Jurnal Ilmiah Pariwisata dan Perhotelan* (Vol. 4, Issue 1). <https://jurnal.akpada.ac.id/>
- Nuryadi, Astuti Dewi, T., Utami Sri, E., & Budiantara, M. (2017). *DASAR-DASAR STATISTIK PENELITIAN*. www.sibuku.com
- Paskadayana, S. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO MOTION GRAPHIC 2D DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA RANAH KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN IPA*.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Reindrawati, D. Y., Aksa, M., & Prabowo Windu, K. (2024). *Central Pelayanan Industri Perhotelan Departemen Front Office*.
- Rizal, M., Butsiarah, & Ashar Pahany, M. (2021). *PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK AKBA*.
- RIZQULLAH, M. A. (2022). *PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGOLAHAN SINYAL DIGITAL BERBASIS MOTION GRAFIS*.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). *MOTIONS GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN* (Issue 2).
- Saragih M, E., & Sirait, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(4), 1005–1011. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1265>
- Setiawan, U., Malik Saepul, A., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., & Mulyana, C. M. (2022). *MEDIA*

PEMBELAJARAN (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar).
www.penerbitwidina.com

- Sholihah, I. N., & Handayani, T. (2020). *PEMANFAATAN POWTOON SEBAGAI MEDIA BIMBINGAN KLASIKAL PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ).*
- Silahuddin, A. (2022). PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI. *Jurnal Prodi MPI Idaaratul'Ulum*, 4.
- Suhrman, & Yusuf. (2019). *PENELITIAN KUANTITATIF SEBUAH PANDUAN PRAKTIS.*
- Sumini. (2022). PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH DI SDN 001 KEMPAS JAYA. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1258.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i4.9076>
- Suyitno. (2020). *PENDIDIKAN VOKASI DAN KEJURUAN STRATEGI DAN REVITALISASI ABAD 21.* 15.
- Tartila, A. (2021). *PENGGUNAAN MEDIA VIDEO MOTION GRAPHIC DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS PERSUASI SISWA KELAS VIII-2 SMP NEGERI 17 BEKASI TAHUN PELAJARAN 2020/2021.*
- Veronica, A., Abas, M., Hidayah, N., Sabtohadhi, D., Marlina, H., & Mulyani, W. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF.* www.globaleksekuatifteknologi.co.id
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). *UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DI KELAS IV SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH 12 PAMULANG, BANTEN.*
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Khairunnisa, & Maria Puji, S. (2023). *BUKU AJAR METODE PENELITIAN.*