

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GALASIN TERHADAP
PENINGKATAN KEBUGARAN JASMANI SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR NEGERI SUKADAMI KECAMATAN MANGKUBUMI KOTA
TASIKMALAYA**

**THE EFFECT OF GALASIN TRADITIONAL GAMES FOR INCREASING
PHYSICAL FITNESS OF STUDENTS IN CLASS IV SUKADAMI
MANGKUBUMI DISTRICT TASIKMALAYA**

Nina Ujiana

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Jl. Tamansari
No.KM 2,5, Mulyasari, Kec. Tamansari, Kab. Tasikmalaya, Jawa Barat 46196*

Abstrak

Masalah pokok yang melatar belakangi dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat kebugaran jasmani siswa kelas IV SDN Sukadami pada mata pelajaran Penjaskes. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kebugaran jasmani siswa setelah diberikan treatment permainan tradisional galasin pada proses pembelajarannya. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental dengan desain penelitian nonequivalent control group design. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Sukadami yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan Tes Kebugaran Jasmani Indonesia, berupa pretest dan posttest. Berdasarkan hasil pengolahan data, analisis data, dan uji hipotesis menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil pretest dan posttest yang diperoleh siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai rata-rata pretest yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 13,31 dan nilai posttestnya sebesar 17,31, mengalami peningkatan sebesar 4,00. Sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata nilai pretest sebesar 14,36 dan nilai posttestnya sebesar 15,50, mengalami peningkatan sebesar 1, 14. Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa kelompok eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji paired sample t-test dengan taraf signifikansi 5% dengan bantuan SPSS 25 diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil pretest dan posttest siswa kelas IV SDN Sukadami pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan tradisional galasin.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Galasin, Kebugaran Jasmani.

Abstract

The main problem behind this research is the low level of physical fitness of the fourth grade students of SDN Sukadami in Physical Education subjects. This research was conducted with the aim of knowing the level of physical fitness of students after being given treatment of the traditional game of galasin in the learning process.

This study used a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The population in this study were the fourth grade students of SDN Sukadami, amounting to 27 students. The sampling technique used is a

saturated sample. In this study, data collection techniques were used by conducting the Indonesian Physical Fitness Test, in the form of pretest and posttest. Based on the results of data processing, data analysis, and hypothesis testing, it shows that there are differences in the results of the pretest and posttest obtained by students in the experimental group and the control group. The average pretest value obtained by the experimental group was 13.31 and the posttest value was 17.31, an increase of 4.00. Meanwhile, in the control group the average pretest score was 14.36 and the posttest score was 15.50, an increase of 1.14. Based on the data obtained, it was shown that the experimental group was superior to the control class. The results of the paired sample t-test with a significance level of 5% with the help of SPSS 25 obtained a sig (2-tailed) value of 0.000. This means that there is a significant difference in the results of the pretest and posttest of fourth grade students at SDN Sukadami in the experimental group who were treated with the traditional game of galasin.

Keywords: *Traditional Games, Galasin, Physical Fitness.*

PENDAHULUAN

Pada saat ini kehidupan manusia memiliki begitu beragam aktivitas dalam kehidupan sehari-harinya dari mulai bekerja, beribadah, dan aktivitas bersama keluarga. Dengan keberagaman aktivitas tersebut setiap orang diharuskan memiliki kebugaran fisik atau jasmani yang baik guna kelancaran dalam beraktivitasnya. Kebugaran jasmani ini merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap orang agar dapat menjalankan aktivitas sehari-hari agar tidak mudah lelah, semakin tinggi tingkat kebugaran jasmani seseorang, maka semakin bagus kemampuan dalam mengatasi aktivitas fisik. Selain itu juga kebugaran jasmani memiliki manfaat yang lainnya bagi setiap individu dalam melakukan aktivitas sehari-harinya memiliki energi lebih tenaga cadangan untuk menghadapi keadaan darurat yang mungkin terjadi setelah aktivitas rutin dilakukan. Untuk memperoleh tingkat kebugaran jasmani yang baik diperlukan adanya proses yang harus dilalui agar meningkatnya kebugaran tersebut, yakni salah satunya ialah proses pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis yang merupakan bagian dari kehidupan guna untuk melatih kemampuan psikomotorik, yang sudah mulai diajarkan dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas yang mana memiliki tujuan. Tujuan tersebut tertuang dalam (Permendiknas 2006: 513) dalam Mustafa (2020: 429) tujuan pendidikan jasmani yaitu: Tujuan pendidikan jasmani untuk mengembangkan aspek kesegaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam pelaksanaannya tujuan tersebut, pendidikan jasmani dilaksanakan di lingkungan sekolah adanya mata pelajaran pendidikan jasmani, serta memiliki ruang lingkup dalam proses pembelajarannya. Adapun ruang lingkup pembelajaran pendidikan penjas ini diantaranya dapat berupa

permainan tradisional dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas luar sekolah, ataupun penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan yang tercantum pada BNSP (2006) dalam Ihsan dan Bismar (2020:23) menyatakan bahwa: Ruang lingkup pendidikan jasmani diantaranya permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan berupa menanika sikap tubuh, aktivitas senam, aktivitas ritmik meliputi senam, pendidikan luar sekolah meliputi pengenalan lingkungan, serta bagian kesehatan yang meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. Secara umum dalam pembelajaran pendidikan jasmani kegiatan atau aktivitas yang dilakukan banyak dilaksanakan di luar ruangan atau outdoor. Aktivitas tersebut dapat berupa permainan dan olahraga seperti sepakbola, kasti, bola voli, renang serta yang lainnya.

Dalam aktivitas olahraga tersebut dalam proses pembelajaran jasmani tidak semua siswa menyukai hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan karakteristik dari siswa itu sendiri. Beberapa siswa yang menyukai sepak bola, di satu sisi ada juga siswa yang lebih menyukai renang, serta terdapat juga siswa yang memiliki bakat pada satu cabang olahraga bola voli yang berpotensi menjadi atlet di masa depan. Prestasi penjas salah satunya dapat diukur dengan tingkat kebugaran jasmani siswa. Apabila tingkat kebugaran jasmani siswa itu baik, berarti siswa tersebut sungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran penjas di sekolah. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut, dapat digunakan dengan permainan tradisional dalam proses pembelajaran penjas yaitu permainan galasin. Permainan galasin ini dimaksudkan untuk menambah variasi dalam latihan agar siswa tidak merasa bosan, sehingga siswa tetap merasa senang bergerak, dan tingkat kebugaran jasmani siswa semakin baik atau meningkat. Dalam Iswinarti (2017: 3) menyatakan bahwa: Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan, menarik, dan sukarela, dapat diimprovisasikan, ada keinginan untuk mengulangi kegiatan tersebut, dan kegiatan tersebut mempunyai manfaat bagi aspek-aspek perkembangan anak. dalam Juwairiah (2016: 124)

Permainan tradisional galasin adalah permainan tradisional dengan menggunakan lapangan berbentuk segi empat berpetak-petak yang terdiri dari dua regu, dan masing-masing regu terdiri dari empat sampai lima orang yang inti permainannya yaitu meraih kemenangan seluruh, dengan cara anggota grup menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota regu harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Wawancara yang didapat sebelum penelitian yaitu bahwa nilai rata-rata kebugaran jasmani tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 75. Rendahnya nilai kebugaran jasmani tersebut karena guru pada saat proses pembelajaran masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang tepat, sehingga siswa merasa jenuh, kurang nyaman, dan gerakan yang dihasilkan dalam melakukan aktivitas olahraga kurang optimal. Maka dari itu untuk meningkatkan tingkat kebugaran jasmani siswa, diharapkan guru penjas di SD Negeri Sukadami Kecamatan Mangkubumi, Kota Tasikmalaya memilih permainan tradisional galasin untuk merangsang siswa bergerak. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Penjaskes Sekolah Dasar Negeri Sukadami, di sekolah ini pernah melakukan permainan galasin dalam proses pembelajaran penjas bagi siswa.

Dalam penerapan permainan galasin ini ada beberapa hambatan diantaranya ialah siswa ada yang cepat tanggap dan ada juga yang kurang tanggap dalam meresponnya dikarenakan mereka baru mengenal permainan tradisional tersebut, artinya permainan tradisional yang baru mereka kenal mengindikasikan bahwa dalam pelajaran penjas di sekolah hanya seputar sepak bola, bola voli, kasti serta olahraga lainnya yang bersifat modern. Selain itu juga, Sekolah Dasar Negeri Sukadami dalam pendidikan jasmani belum pernah melakukan pengukuran tingkat kebugaran jasmani peserta didik melalui permainan tradisional.

METODE

A. Jenis dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu eksperimen. Metode eksperimen dalam suatu penelitian digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan yang diberikan terhadap yang lain dengan kondisi yang terkendali. Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi eksperimental*, metode yang digunakan untuk melihat sebab dan akibat dari perlakuan yang diberikan oleh variabel bebas yang hasilnya dapat dilihat pada variabel terikat.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2016: 116) mengemukakan bahwa “Desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.” Pada *Nonequivalent Control Group Design* peneliti pada saat menentukan sampel melalui kelas-kelas yang sudah ada, peneliti tidak perlu melakukan *random sampling*.

B. Populasi dan Sampel

Populasi merupakan sekumpulan dari jumlah keseluruhan individu yang hendak akan diteliti yang memiliki karakter yang sama. Menurut Usman dan Akbar (2017: 79) menyatakan bahwa “Populasi ialah baik hasil perhitungan maupun pengukuran, baik kualitatif maupun kuantitatif daripada karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas.”

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Sugiyono (2017: 85) mengemukakan bahwa “Teknik *sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel.”

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Sukadami Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya, yang beralamatkan

di Kp. Cigalontang, Kelurahan Cipari, Kecamatan Mangkubumi, Kota Tasikmalaya 46181.

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan selama enam bulan dari bulan oktober sampai dengan bulan maret.

D. Variabel Penelitian

Variabel *dependent* atau biasa disebut dengan variabel bebas yang dinotasikan dengan simbol X menurut Noor (2017: 49) menyatakan bahwa "Variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat." Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu permainan tradisional galasin.

Variabel *independent* atau biasa disebut dengan variabel terikat yang dinotasikan dengan simbol Y. Menurut Sugiyono (2016:61) menyatakan bahwa "Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas." Pada penelitian ini variabel terikatnya yaitu kebugaran jasmani.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data yang bersifat kuantitatif karena data yang diperoleh dinyatakan dengan angka-angka yang menunjukkan suatu nilai terhadap besaran atas variabel yang diwakilinya. Teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Studi kepustakaan, merupakan teknik yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data melalui bahan bacaan yang relevan dengan masalah yang diteliti, baik itu berupa buku, jurnal, maupun literatur lainnya yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.
- b. Studi lapangan, merupakan teknik yang digunakan dalam penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang diperoleh secara langsung dengan cara penelitian pada objek yang diteliti. Teknik tersebut digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji validitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya kesesuaian instrumen yang dibuat dengan materi yang diajarkan. Menurut Arikunto (2013: 211) mengemukakan bahwa: validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Uji reliabilitas dilakukan guna untuk mengetahui instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya atau tidak sebagai alat pengumpul data, selain itu uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dari instrumen yang digunakan dalam penelitian. Menurut Arifin (2017: 258) mengemukakan bahwa: Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsisten dari suatu instrumen. Reliabilitas tes berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda.

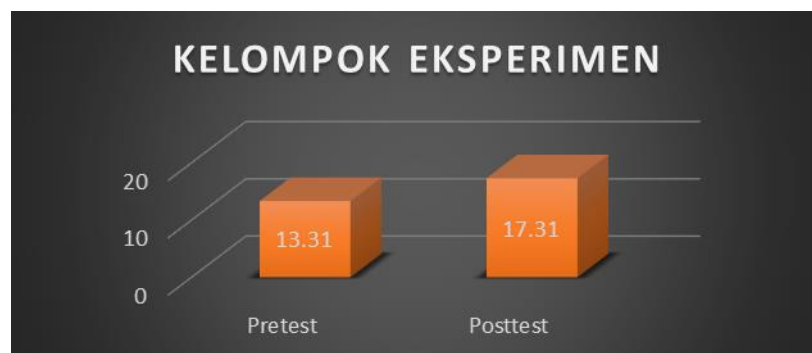
Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah Tes Kebugaran Jasmani Indonesia (TKJI), pada tes tersebut reliabilitas instrumennya telah teruji yaitu nilai reliabilitas untuk putera 0,911 dan untuk puteri 0,942 sehingga layak untuk dijadikan sebagai alat untuk pengambilan data.

Persamaan dan rumus

Dalam suatu penelitian rumusan masalah memiliki keterkaitan dengan masalah yang sedang diteliti, karena setiap rumusan masalah harus berdasarkan pada masalah. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh permainan tradisional galasin terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukadami Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya?”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan permainan tradisional dilakukan sebanyak tujuh kali pertemuan yang terdiri dari pertemuan pertama dilaksanakan *pretest* dengan melakukan 5 tes yang terdiri dari tes lari 40 meter, tes gantung siku tekuk, tes baring duduk, tes loncat tegak, dan tes lari 600 meter. Tes tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa pada Tes Kebugaran Jasmani Indonesia. Kemudian pada pertemuan kedua sampai keenam dilaksanakan *treatment* galasin. Setelah melakukan *treatment* galasin pada pertemuan kedua sampai keenam kemudian diikuti dengan melakukan tes TKJI seperti pada pertemuan kedua dilakukan tes sejauh 40 meter, pada pertemuan ketiga dilakukan tes gantung siku tekuk, pada pertemuan keempat dilakukan tes baring duduk, pada pertemuan kelima dilakukan tes loncat tegak, dan pada pertemuan keenam dilakukan tes lari sejauh 600 meter. Pada tahap ketujuh dilaksanakan *posttest* untuk mengetahui nilai tingkat kebugaran jasmani siswa setelah diberikan *treatment* menggunakan permainan tradisional galasin. Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan permainan tradisional galasin, metode pembelajaran tersebut dapat meningkatkan nilai kebugaran jasmani siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Batang Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Berdasarkan Gambar 1 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa mengalami peningkatan dari 13,31 menjadi 17,31. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test* nilai sig (2-tailed) < 0,005 maka H_a diterima, yang artinya terdapat

pengaruh yang signifikan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN Sukadami pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan tradisional galasin. Adanya peningkatan nilai rata-rata kebugaran jasmani tersebut merupakan hasil dari tes kebugaran jasmani yang dilakukan oleh siswa, karena dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan kecepatan, kelincahan tubuh siswa, konsentrasi siswa, dan kerjasama siswa, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi, sehingga dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran penjaskes. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Afif Mashuri (2018) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional gobak sodor siswa kelas V SDN Pulo Lor 4 Jombang, Kec. Jombang. Kab . Jombang. Dari hasil penelitian pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan permainan tradisional galasin menunjukkan adanya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kontrol

Diagram diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kelompok kontrol mengalami peningkatan dari 14, 36 menjadi 15,50. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa kelompok yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan memberikan pengaruh yang positif terhadap nilai dari hasil tes kebugaran jasmani pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, akan tetapi hasil dari nilai tes

kebugaran jasmani pada kelompok eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan hasil nilai tes yang diperoleh kelompok kontrol. Hasil nilai *pretest* yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 13,31 dan nilai *posttest* setelah pelaksanaan *treatment* mencapai 17,31, sedangkan nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan permainan tradisional galasin memperoleh nilai sebesar 14,36 dan nilai *posttestnya* sebesar 15,50.

Kenaikan nilai *posttest* siswa pada kelompok eksperimen kenaikannya mencapai 4,00, sedangkan kenaikan nilai *posttest* pada kelompok kontrol hanya 1,14. Hal tersebut disebabkan karena pada kelas eksperimen kegiatan pembelajaran lebih menarik, karena menggunakan permainan tradisional galasin. Selain itu permainan tradisional galasin juga dapat melatih kecepatan, kelincahan gerak tubuh, dan melatih konsentrasi siswa, sehingga tingkat kebugaran jasmani siswa dapat meningkat. Sedangkan pada kelas kontrol siswa merasa jenuh dan bosan dengan metode yang digunakan, dikarenakan metode yang digunakan monoton, sehingga siswa kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, dan pembahasan pada bab sebelumnya, penerapan permainan tradisional galasin pada siswa kelas IV SDN Sukadami dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN Sukadami pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan tradisional galasin.

REKOMENDASI

Pada proses pembelajaran langkah baik nya guru dapat menggunakan permainan tradisional galasin dalam pembelajaran Penjas, agar proses pembelajaran lebih bervariasi, sehingga siswa tidak jenuh pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran*. Cet. ke-10. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Cet. ke 15. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ihsan, Andi dan Ahmad Rum Bismar. 2020. *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Video*. Padang: Guepedia.
- Iswinarti. 2017. *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Juwairiah. 2016. *Meuen Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Bunayya, Vol. 1 No. 2, 119-133.
- Mustafa, setya pinton. 2020. *Pembelajaran pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning Untuk Sekolah Menengah Atas*. Vol. 6 NO. 1 Jurnal Kejora (Kesehatan Jasmani Dan Olahraga).
- Mashuri, Afif. 2018. *Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani pada Siswa Kelas V SDN Pulo Lor 4 Jombang (Study Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri 2018 Putra)*. Simki-Techsain, Vo. 2 NO. 4, 2-7.
- Noor, Juliansyah. 2017. *Metodologi Penelitian*. Cet. ke-7. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Cet. ke-23. Bandung: Alfabeta.
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar. 2017. *Metodologi Penelitian Sosial*. Edisi ke 3. Jakarta: PT Bumi Aksara.