

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* BERBANTUAN *AUDIOVISUAL*

I Made Allen Somanajaya Pradipta¹, I Wayan Artanyasa²,
I Komang Sukarata Adnyana³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: pradiptaallen@gmail.com¹, artanyasa@undiksha.ac.id², adnyana@undiksha.ac.id³

Abstrak

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *audiovisual* terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli pada kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan penelitian *the randomize pretest-posttest control group the same subject design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan Tahun Ajaran 2023/2024 yang terdiri dari dua kelas. Kelas VIII A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 32 orang dan kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 33. Metode pengumpulan data yang digunakan tes dan dokumentasi dengan menggunakan instrumen penilaian kognitif, afektif, dan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Independent Sample Tes* dengan bantuan *spss 22 for windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai mean untuk kontrol sebesar 76.09 sedangkan nilai mean untuk eksperimen sebesar 81.82. Nilai eksperimen lebih besar daripada kontrol. Selain itu didapatkan juga nilai *p-value* sebesar 0.000, nilai tersebut < 0.05. Jadi dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi bola voli kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, Tipe Jigsaw, Audiovisual.

Abstract

The jigsaw learning model is a student-centered learning model. The aim of this research is to determine the effect of using the jigsaw type cooperative learning model with audiovisual assistance on learning outcomes for PJOK volleyball material in class VIII at SMP Negeri 1 Sawan. This type of research is experimental research using the randomize pretest-posttest control group research design the same subject design. The sample for this research was class VIII students at SMP Negeri 1 Sawan for the 2023/2024 academic year, which consisted of two classes. Class VIII A is the control class with a total of 32 people and class VIII B is the experimental class with a total of 33. The data collection method used is tests and documentation using cognitive, affective assessment instruments, and the data analysis used in this research is the Independent Sample Test with spss 22 for windows help. The results showed that the mean value for the control was 76.09 while the mean value for the experiment was 81.82. The experimental value is greater than the control. Apart from that, a p-value of 0.000 was also obtained, this value was <0.05. So it can be concluded that the jigsaw type cooperative learning model has a significant effect on student learning outcomes in class VIII volleyball at SMP Negeri 1 Sawan..

Keywords : Cooperative Learning, Jigsaw Type, Audiovisual.

PENDAHULUAN

Pemahaman materi merupakan salah satu indikator penting tercapainya tujuan pembelajaran. Pemahaman materi dapat dipahami karena siswa mampu mengulangi informasi yang disampaikan guru. Pemahaman menggambarkan bagaimana siswa dapat mempertahankan, menjelaskan, menguraikan, menarik kesimpulan, memberi contoh, dan menulis kembali. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami atau memahami sesuatu yang telah dipelajari sehingga mampu mengetahui dan mengingatnya sehingga dapat diterapkan. Kondisi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berperan penting Pemahaman materi yang baik pada siswa tentunya memerlukan suatu inovasi yang tinggi dari seorang tenaga pendidik. dalam pendidikan saat ini. Lembaga sekolah sudah mulai memanfaatkan media digital sebagai alat dalam membantu kegiatan belajar mengajar. Lembaga pendidikan diwajibkan agar selalu mengembangkan media berbasis digital yang efektif guna mendukung kegiatan pembelajaran. Serta menyesuaikan dengan tuntutan zaman juga perkembangan teknologi yang semakin pesat (Haliza, 2021).

Kondisi demikian menunjukkan bahwa sebagai garda terdepan dunia pendidikan, guru harus mampu untuk meningkatkan kompetensinya agar benar-benar siap dalam menghadapi perkembangan teknologi di era saat ini (Syahrani, 2022). Dalam hal ini, seorang tenaga pendidik tidak hanya dituntut untuk mampu berkomunikasi saja bersama peserta didik namun diwajibkan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Guru dituntut untuk dapat memfasilitasi siswa dalam belajar, mampu memicu siswa untuk aktif, dapat menggali potensi dan membangun pengetahuan dalam diri siswa. Sebagai pendidik kita harus meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sebab guru merupakan garda terdepan yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek belajar (Setyaningsih, 2020). Pembelajaran yang menarik dapat dituangkan dalam penggunaan media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh tenaga pendidik. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan menggunakan berbagai teknik agar mereka dapat memahami substansi informasi yang disajikan (Pakpahan et al., 2020). Media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi, serta menjelaskan konsep-konsep abstrak yang dianggap terlalu kompleks bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru saat ini adalah media *audiovisual* yang berupa video pembelajaran. Namun, nyatanya saat ini masih terdapat beberapa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Ada beberapa faktor yang menyebabkan guru kurang menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, diantaranya: 1) Guru tidak memiliki kesadaran untuk maju berkompetisi mengikuti perkembangan dunia pendidikan, dalam mengajar guru masih menggunakan pola lama CBSA (catat buku sampai habis). 2) Guru belum pernah mengikuti pelatihan dalam mengoperasikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. 3) Guru sudah pernah mengikuti pelatihan, tapi belum mampu menerapkannya di sekolah. 4) Guru belum memiliki kesadaran untuk memanfaatkan media pembelajaran di sekolah meskipun sekolah sudah memfasilitasi perangkat media namun jarang dimanfaatkan.

Salah satu mata pelajaran yang jarang menggunakan media pembelajaran adalah mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan). Pada mata pelajaran ini, guru hanya memberikan contoh secara langsung tanpa memberikan teori terlebih dahulu. Beberapa mata pelajaran, khususnya pendidikan jasmani, memiliki gerakan yang kompleks dan sulit, seperti bola voli yang mengajarkan banyak teknik dasar yang berbeda. Teknik dasar ini harus dikuasai agar peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran PJOK akan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Pembelajaran *jigsaw* pada hakikatnya adalah metode pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa. Siswa mempunyai peran dan tanggung jawab dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Tujuan pembelajaran ini adalah mengembangkan kerja tim,

keterampilan belajar kooperatif dan penguasaan pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh siswa apabila siswa mempelajari materi secara individual (Diana, dkk, 2013). Memahami gerakan pada tingkat teoritis juga sama pentingnya meskipun pembelajaran pendidikan jasmani seringkali lebih praktis dalam bidang ini. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi dengan menggunakan alat bantu belajar agar siswa dapat memahami dan mempraktikkan berbagai gerakan tersebut. Jika hal ini dilakukan dengan baik dapat berdampak pada tingkat pemahaman peserta didik. Banyaknya materi yang diajarkan dalam pendidikan jasmani dan terbatasnya media yang tersedia di sekolah tentu akan menimbulkan kebosanan dan kurangnya perhatian peserta didik dalam belajar. Pemahaman isi dan penguasaan keterampilan belum sesuai harapan. Hal ini dapat mengakibatkan hasil pembelajaran kurang optimal, kegagalan mencapai tujuan pembelajaran, dan kegagalan menyelaraskan kompetensi yang telah ditentukan.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sawan pada tanggal 5 September 2023, terlihat pada pembelajaran PJOK guru belum mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Hal ini juga didukung dari hasil wawancara yang dilakukan bersama salah satu guru PJOK di sekolah tersebut yang menyatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran PJOK khususnya materi bola voli masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa indikator diantaranya siswa tidak dapat menerima informasi dengan baik, siswa belum mampu mengulangi atau mempraktekan kembali teknik *passing* atas dan *passing* bawah dalam bola voli, dan siswa tidak dapat menjelaskan kembali informasi yang telah diterima, hal tersebut terlihat ketika siswa diminta untuk mengulang materi pembelajaran. Secara umum, nilai hasil belajar PJOK peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan yang berjumlah 344 siswa diperoleh hasil bahwa masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai KKM dengan persentase 53,20%. Berdasarkan data tersebut, pemahaman materi yang nantinya berdampak pada hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah pada materi bola voli. Kondisi tersebut disebabkan oleh kurangnya model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Fernando (2022) materi PJOK bola voli yang disampaikan melalui *Power Point* dan buku pelajaran membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik untuk belajar bola voli. Sehingga peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran tipe *jigsaw* dengan berbantuan video *audiovisual* pada materi bola voli yang dapat mempermudah penyampaian materi dan mudah dipahami peserta didik, sehingga peserta didik tidak bosan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam penelitian ini, fokus penelitian adalah pada materi *passing* atas dan *passing* bawah bola voli karena *passing* atas dan *passing* bawah bolavoli sangat penting dalam permainan yang sesungguhnya. Pembelajaran dengan menggunakan media *audiovisual* dapat menjadi salah satu variasi yang mempermudah penyampaian materi dari guru kepada peserta didiknya (Boleng, L. M., dkk., 2020). Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran audio-visual selama pembelajaran penjasorkes materi *passing* atas dan *passing* bawah bolavoli dengan memanfaatkan penggunaan. Salah satu kelebihan penggunaan android dalam pembelajaran menurut Titting, dkk (2016) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis android peserta didik dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis video di *smartphone* sebagai media evaluasi pembelajaran secara mandiri tentang teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah bolavoli (Fahmi, 2022). Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik meneliti tentang "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan *Audiovisual* terhadap Hasil Belajar PJOK Materi Bola Voli Pada KLS VIII Di SMP Negeri 1 Sawan Tahun Pelajaran 2023/2024".

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian *quasi experiment*, dengan pendekatan kuantitatif. penelitian ini melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *audiovisual* dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini mencoba meneliti apakah ada pengaruh

dalam suatu tindakan terhadap suatu gejala. Rancangan penelitian *the randomize pretest-posttes control group the same subject design*. Populasi dalam penelitian ini seluruh kls VIII di SMP Negeri 1 Sawan. Teknik sampel yang digunakan yaitu sampling random kelompok (*Cluster Random Sampling*), sampel yang digunakan yaitu kls VIII A dan Kls VIII B di SMP Negeri 1 Sawan yang berjumlah 65 orang. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan *audiovisual* terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli pada kls VIII di SMP Negeri 1 Sawan, maka data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan beberapa uji yaitu uji hipotesis dan uji persyaratan analisis (uji normalitas dan homogenitas).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Dari deskripsi data variabel terlihat kelompok eksperimen atau perlakuan mengalami peningkatan pada nilai rata-rata. Nilai pretest kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata 67.88 dengan nilai tertinggi 78 dan terendah 56 dan standar devisiasi 5.743. Sedangkan pada posttest memiliki nilai rata-rata 81,82 dengan nilai tertinggi 88 dan terendah 74 dan standar devisiasi 3.311 dengan nilai yang diperoleh tersebut kelompok eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata 13,94. Sedangkan kelompok kontrol mengalami peningkatan rata-rata 10,18 dari rata-rata pretest 65.91 dan posttest 76.09.

Tabel 1. Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eks	33	56	78	67.88	5.743
Posttest Eks	33	74	88	81.82	3.311
Pretest Kon	32	58	74	65.91	4.098
Posttest Kon	32	71	82	76.09	2.900
Valid N (listwise)	32				

Pengujian normalitas masing-masing variabel dilakukan dengan uji liliefors. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov^a			Shapiro-Wilk		
		Statis tic	df	Sig.	Statis tic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	.129	33	.174	.952	33	.154
	Eksperimen						
	Posttest	.158	33	.035	.954	33	.179
	Eksperimen						
	Pretest Kontrol	.148	32	.073	.962	32	.306
	Posttest Kontrol	.143	32	.093	.939	32	.072

Pembahasan

Uji normalitas hasil belajar bola voli menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan nilai signifikansi $\alpha > 0,05$ maka berdistribusi normal. Pada penelitian ini diperoleh hasil pretest dan posttest dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai signifikansi, 0,154 (pretest eksperimen), 0,179 (posttest eksperimen), 0,306 (pretest kontrol) dan 0,072 (posttest kontrol). Dari nilai normalitas yang diperoleh dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk maka hasil

data tersebut berdistribusi normal. Ringkasan hasil uji *Levene's Test Equality of Error Variance* dengan bantuan SPSS 16.0, untuk uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 3. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.122	1	63	.728
	Based on Median	.083	1	63	.774
	Based on Median and with adjusted df	.083	1	59.677	.774
	Based on trimmed mean	.104	1	63	.748

Uji Homogenitas Keseimbangan menggunakan uji *Levene Test of Equality of Error Variance* dengan nilai signifikansi $\alpha > 0,05$ maka data bersal dari data yang homogen. Dari penelitian tersebut didapatkn data hasil Based on Mean = 0,122 dengan signifikansi = 0,728. Oleh karena itu, sesuai uji syarat *Levene Test of Equality of Error Variance* maka data berasal dari data yang homogen. Uji persyaratan terpenuhi atau layak maka akan dilakukannya pengujian hipotesis dengan uji-t independent. Data yang diuji adalah data posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk komponen keseimbangan. Uji hipotesis untuk mengetahui apakah adanya pengaruh metode pelatihan core stability terhadap keseimbangan dengan menggunakan uji-t independent dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari penelitian yang dilakukan data hasil uji-t independent dengan nilai signifikansi 0,020. Oleh karena itu, sesuai dengan syarat uji-t independent bahwa metode pelatihan core stability berpengaruh terhadap keseimbangan. Hasil uji-t independent dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 4. Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.122	.728	7.405	63	.000	5.724	.773	4.180	7.269
	Equal variances not assumed			7.420	62.365	.000	5.724	.771	4.183	7.266

Dari tabel diatas dapat dilihat nilai signifikansi hitung (0,00) lebih kecil dari nilai α (Sig <0,05), sehingga hipotesis penelitian “berpengaruh terhadap keseimbangan” diterima. Didapatkan hasil nilai signifikansi = 0,000 < 0,05 dan dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar PJOK kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan, nilai signifikansi α < 0,005, berarti H_a diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data serta pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa: adanya pengaruh hasil belajar materi bola voli antara siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan bantuan media audiovisual dengan siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran audiovisual. Sehingga, model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbantuan media audiovisual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi bola voli pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sawan

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Gunarto, P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Servis Dalam Permainan Bolavoli. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 160-164.
- Aspi, M., & Syahrani. 2022. Profesional Guru Dalam Menghadapi TananganPerkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: Journal Of Education*, 2(1), 64–73.
- Bachtiar, F. A., Herlambang, T., & Setiawan. 2019. Keefektifan Tingkat Keterampilan Passing Bawah Dan Passing Atas Pada Pembelajaran Bolavoli Berbasis Aplikasi Android Di SMK Negeri 5 Semarang. Prosiding. Seminar Nasional Keindonesiaan IV Tahun 2019 “Multikulturalisme Dalam Bingkai Ke-Indonesiaan Kontemporer”; 173- 180.
- Boleng, L. M., Babang, V. M. M. F., & Suaib, R. 2020. Pengembangan Media Audio Visual Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Siswa Kelas VI SD Inpres Oeba 1 Kupang. *Journal Of Physical Education Health And Sporsciences*,1(2), 18-26. <https://Penjaskes.Undana.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2022/04/Development-Of-Audio-Visualpassing- Lukas.Pdf>.
- Erayani, N. L., Sudika, I. W., & Tristaningrat, M. A. N. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL UTUK MENINGKATKAN
- Fahmi, M. 2022. Analisis Gerak Anatomi Passing Bawah Dalam Permainan Bolavoli Menggunakan Aplikasi Android “VAS” (Volleyball Analysis Skill). *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 21(2), 174-183.
- Fernando, J. 2022. Media Pembelajaran Bolavoli Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(2), 94- 99. <https://Jurnal.Stokbinaguna.Ac.Id/Index.Php/JOK/Article/View/587/459>.<https://Ojs.Ikippgribali.Ac.Id/Index.Php/Jpkr/Article/View/600> HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD. Widyajaya: *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 2(2).
- Irwanto, E. & Setyaningsih, P. 2020. Metode Pembelajaran Langsung Dan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Hasil Pembelajaran Pasing Bawah Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Dan Rekreasi* Volume 6, No. 1. Diakses Pada:
- Mulyani, Fitri Dan Nur Haliza. 2021. Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 3 (1) : 103.
- Pakpahan, A., Et Al. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Patah, M. P., Artanayasa, I. W., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 7(3), 99-108.

- Pratama, M. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Madaris: Jurnal Guru Inovatif*, 2(2), 52-67 Pribadi. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Cet Ke 1. Jakarta: PT. Balebat Dedikasih Prima.
- Priyatno. 2013. *Mandiri Belajar Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom
- Rahmawati, E., Jaenudin, R., & Fitriyanti, F. (2018). Pengaruh Media Edmodo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(2), 186-193.
- Ramadhan, F., Yulianti, M., & Henjilito, R. 2020. Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bolabasket. *Edu Sportivo Indonesian Journal Of Physical Education*, 1(1), 50–59. [https://doi.org/10.25299/Es:Ijope.2020.Vol1\(1\).5122](https://doi.org/10.25299/Es:Ijope.2020.Vol1(1).5122).
- Sugiyono. 2019. *In Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundaya, Rostiana. 2016. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, L., & Seto, S. B. 2021. Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan Pada Golden Age. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 900–908. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.601>.