

Pengaruh Pendekatan Bermain terhadap Hasil Passing Bola Basket pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 3 Palembang

¹ Robby Marsalleno Saputra, ² Sukardi, ³ Ilham Arvan Junaidi,
Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

Alamat : Jln A.Yani Lrg Gotong Royong 9/10 Ulu Plaju Palembang

Korespondensi penulis: Byyyofficial26@gmail.com

Abstract. *The problem in this research is whether there is an influence of playing approach on the results of basketball passing in class VIII students at SMP Negeri 3 Palembang? This research aims to determine whether there is an influence of playing approach on basketball passing results in class VIII students at SMP Negeri 3 Palembang. The research method used is experimental research. The data collection techniques used in this research are observation and tests. Based on the results of research involving 30 students of SMP Negeri 3 Palembang, it was found that the T-count value in the experimental group using the playing approach method was -5.517. A negative T value indicates that the mean score on the pretest is smaller than the posttest score. This means that a negative Tcount value is considered a positive value so that the Tcount in the playing approach experimental group becomes 5.517. Meanwhile, the T table value is 1.699 which is taken from the T table $\alpha 0.05 (30-1) = 29$. It can be seen above that the results of the t value in the experimental group using the playing approach method are -5.517. Obtained from the experimental group, the Sing.(2-tailed) value was 0.000, which is smaller than $\alpha 0.05$. This indicates that there is a significant difference between the pretest and posttest results. So a decision can be made that H_a is accepted while H_o is rejected. See table 4.5. This shows that training using the playing approach method has a significant influence on the passing ability in learning basketball in class VIII students at SMP Negeri 3 Palembang.*

Keywords: *Passing Results, Basketball, The Influence of Basketball Playing Approach*

Abstrak. Masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil passing bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Palembang?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil passing bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan 30 orang siswa/siswi SMP Negeri 3 Palembang didapat bahwa nilai Thitung pada kelompok eksperimen menggunakan metode pendekatan bermain sebesar -5,517. Nilai Thitung yang negatif menunjukkan bahwa nilai mean pada pretest lebih kecil dari pada nilai posttest. Hal ini di nilai Thitung yang negatif dianggap sebagai nilai positif sehingga Thitung pada kelompok eksperimen pendekatan bermain menjadi 5,517. Sementara itu, nilai Ttabel adalah 1,699 yang diambil dari tabel T $\alpha 0,05 (30-1) = 29$. Dapat dilihat diatas hasil nilai t pada kelompok eksperimen menggunakan metode pendekatan bermain yaitu -5,517. Didapatkan dari kelompok eksperimen hasil nilai Sing.(2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari $\alpha 0,05$. Ini mengindikasikan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Maka dapat diambil keputusan bahwa H_a di terima sedangkan H_o di tolak. Dilihat tabel 4.5. Hal ini menunjukkan bahwa latihan menggunakan metode pendekatan bermain memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan passing dalam pembelajaran bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Palembang.

Kata Kunci: Hasil Passing, Bola , Pengaruh Pendekatan Bermain Basket

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi bagi setiap manusia karena pendidikan berperan penting dalam pembentukan baik atau buruknya seseorang. Pendidikan terus berkembang, meningkat, dan berubah untuk mengikuti perubahan di semua aspek kehidupan. Bidang pendidikan telah mengalami perubahan dan kemajuan di beberapa bidang, termasuk kualitas pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan,

kompetensi guru dan kualitas staf, serta kualitas manajemen pendidikan, yang mencakup penerapan teknik dan strategi pengajaran yang lebih inovatif.

Pendidikan jasmani merupakan sarana untuk mempromosikan kebiasaan gaya hidup sehat, keterampilan motorik, bakat fisik, pengetahuan, penalaran, dan pemahaman nilai-nilai (sikap mental, emosional, spiritual, dan sosial). Hal ini mendorong pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Terlibat dalam kegiatan olahraga adalah salah satu cara orang tua untuk mendorong perkembangan fisik anak mereka. Melalui aktivitas fisik, permainan, dan olahraga yang metodis, disengaja, dan terencana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai pengalaman belajar.

Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan aspek pola hidup sehat. Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia saja, Tetapi berolahraga dapat meningkatkan kesegaran jasmani dan kondisi fisik seseorang (D. F. Lestari, 2021)

Pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama (SMP) dikenal dalam mata pelajaran PJOK. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, atau PJOK, pada dasarnya adalah metode pengajaran yang menggunakan latihan fisik untuk menciptakan peningkatan kualitas mental, emosional, dan fisik seseorang secara menyeluruh. Materi pelajaran PJOK di kelas VIII adalah permainan bola besar, salah satunya adalah permainan bola basket.

Menurut Oliver dalam (Kurniadi & Sovensi, 2021) bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket merupakan olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Tujuan dari permainan basket ini ialah untuk mencetak poin sebanyak banyaknya ke keranjang lawan, lama permainan basket ialah 4 x 10 menit dan terdiri dari poin yaitu 1,2 sampai 3 poin.

2. KAJIAN TEORITIS

Belajar adalah suatu proses perubahan, khususnya perubahan perilaku yang disebabkan oleh interaksi dengan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan dasar. Menurut Slameto Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. (Suarim & Neviyarni, 2021)

Menurut Trianto Belajar sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik seseorang sejak lahir. (Suarim & Neviyarni, 2021) Menurut Winkel Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan yang relatif konstan dan berbekas. (Suarim & Neviyarni, 2021)

Berdasarkan uraian pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan setiap orang untuk memodifikasi perilakunya sebagai respons terhadap berbagai hal yang telah dipelajarinya, termasuk pengetahuan, kemampuan, sikap, dan nilai-nilai positif.

Menurut (Djabba & Ilmi, 2022) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Sedangkan, menurut Moeslihatoen dalam (Rahmatunnisa & Halimah, 2018) bermain adalah membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan, dan memungkinkan anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, suatu dunia yang dipersiapkan untuk berpetualang dan mengadakan telaah, melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain merupakan cermin perkembangan anak.

Menurut Gallahue dalam (Rahmatunnisa & Halimah, 2018) bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian menurut Sugiyono dalam (Sumarsan, 2021) merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian eksperimen. Sugiyono dalam (Ratminingsih, 2010) bahwa penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Menurut (Niarti, 2021) Sampel adalah sebagian dari populasi itu misalnya penduduk diwilayah tertentu. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik Sempel Random Sampling. Menurut (Amin et al., 2023). Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan menggunakan teknik cluster. Cluster adalah pengambilan kelompok secara acak untuk dijadikan sampel. Adapun sampel penelitian ini adalah kelas VIII 7 sebagai kelas eksperimen.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Palembang yang berlokasi Jln. Ariodillah No.2280, 20 Ilir Iii, Kec. Ilir Timur I, Kota Palembang Prov. Sumatera Selatan. Tempat latihannya berada di lapangan sekolah yang dilakukan Peneliti mengambil data pretes dan postes passing bola basket penelitian dimulai pada tanggal 29 Agustus 2024 dimana dalam pelaksanaan penenlitian siswa belajar passing bola basket tanpa pendekatan bermain, kemudian dilakukan penelitan selanjutnya pada tanggal 5 september 2024 dimana siswa belajar passing bola basket menggunakan pendekatan bermain setiap penelitian penilaian menggunakan lembar rubrik psikomotorik seperti yang terlampir..

Hasil pretest dan posttest hasil pendekatan bermain pemain bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Palembang, disajikan pada Tabel 1,2 sebagai berikut

Tabel 1. Hasil Pretest passing bola basket

No	Nama	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan	Jumlah
1.	Ar	1	1	1	3
2.	Ah	1	2	2	5
3.	Ab	1	2	3	6
4.	Ag	3	2	2	7
5.	Ar	2	2	2	6
6.	Ar	1	1	1	3
7.	Am	2	1	2	5
8.	Am	1	1	2	4
9.	Am	2	2	2	6
10.	Ab	1	3	2	6
11.	Bi	1	2	2	5
12.	Ba	2	3	1	6
13.	Bil	1	2	1	4
14.	Bi	1	3	3	7
15.	Bob	1	1	2	4
16.	Can	1	1	1	3
17.	Ca	2	3	3	8
18.	Ci	1	2	2	5
19.	Cal	1	1	1	3
20.	Muh	1	2	1	4

21.	Mu	1	2	2	5
22.	Mo	1	1	1	3
23.	Mel	3	1	2	6
24.	Pu	1	2	1	4
25.	Pu	1	2	3	6
26.	Pa	2	3	2	7
27.	Pu	1	2	2	5
28.	Za	1	2	2	4
29.	Za	2	3	3	8
30.	Zl	1	1	1	3

Tabel 2. Hasil Postest Passing bola basket

No	Nama	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan	Jumlah
1.	Ar	3	3	1	7
2.	Ah	2	2	2	6
3.	Ab	3	3	2	8
4.	Ag	2	3	1	6
5.	Ar	3	3	3	9
6.	Ar	1	3	3	7
7.	Am	1	3	1	5
8.	Am	1	3	3	7
9.	Am	3	3	2	8
10.	Ab	3	3	3	9
11.	Bi	2	2	2	6
12.	Ba	2	3	2	7
13.	Bi	3	1	1	5
14.	Bi	2	2	2	6
15.	Bo	3	2	2	7
16.	Ca	2	3	3	8
17.	Ca	3	3	3	9
18.	Ci	3	2	1	7
19.	Ca	3	1	2	6
20.	Ma	3	2	2	7
21.	Mu	2	3	3	8
22.	Mo	1	3	3	7
23.	Me	2	1	2	5
24.	Pu	1	1	2	4
25.	Pu	1	3	2	6
26.	Pa	1	2	3	7
27.	Pu	2	1	2	5
28.	Za	2	2	2	6
29.	Za	2	3	3	8
30.	Zl	3	2	2	7

Deskripsi pretest dan posttest menggunakan metode pendekatan bermain pada pemain bola basket pada siswa VIII di SMP Negeri 3 Palembang, disajikan pada Tabel 3. sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Statistik Hasil Pendekatan Bermain

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	30	30
Mean	5,03	6,77
Median	5,00	7,00
Variance	2,309	1,633
Std. Deviation	1,520	1,278
Minimum	3	4
Maximum	8	9

Dari tabel diatas pada kelompok pendekatan bermain memiliki sampel sebanyak 30 orang, dimana didapatkan nilai rata-rata (Mean) pretest yaitu 5,03 dan nilai rata-rata posttest 6,77, median pretest sebesar 5.00, median posttest 7,00 dan Std. Deviation pretest 1,520 sedangkan posttest 1,278 selanjutnya nilai paling kecil pada saat pretest yaitu 3 dan nilai paling tinggi pada saat pretest yaitu 8 dan nilai paling kecil pada posttest yaitu 4 dan nilai paling besar pada saat posttest yaitu 9 . Dari deskripsi data dapat melihat nilai rata-rata kelompok pendekatan bermain hasil posttest lebih besar daeri pada pretest hal ini menunjukkan ada pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil passing bola basket pada siswa kelas viii di smp negeri 3 palembang

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil passing bola basket pada siswa kelas viii di smp negeri 3 palembang, Pada dasarnya gerakan pada teknik passing merupakan teknik gerakan dalam permainan bola basket yang menuntut setiap pemain agar mampu mengoper bola. Pada hasil penenlitian hasil pendekatan bermain pada saat pretest nilai rata-rata sebesar 5,03 setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata posttest sebesar 6,77 dapat melihat nilai rata-rata kelompok *pendekatan bermain* hasil posttest lebih besar dari pada pretest hal ini menunjukkan ada pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil passing bola basket pada siswa kelas viii di smp negeri 3 palembang

Sedangkan uji homogenitas dapat dilihat *pretest* dan *posttest* menggunakan metode pendekatan bermain pada pemain bola basket pada siswa VIII di SMP Negeri 3 Palembang menunjukkan bahwa nilai sig. 0,279 > 0,05, sehingga data bersifat homogen Setelah pengujian data normal dan homogen,

selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh kelompok eksperimen tidak menggunakan pendekatan bermain dan kelompok eksperimen menggunakan pendekatan bermain terhadap *passing* bola basket setelah mendapatkan treatment. Hasil hipotesis dapat dilihat dapat dilihat diatas hasil nilai t pada kelompok eksperimen menggunakan metode pendekatan bermain yaitu 5,517. Didapatkan dari kelompok eksperimen hasil nilai Sing.(2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari α 0,05. Ini mengindikasikan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil uji paired sampel t test, nilai Thitung pada kelompok eksperimen menggunakan metode pendekatan bermain sebesar 5,517. sehingga Thitung pada kelompok eksperimen pendekatan bermain menjadi 5,517. Sementara itu, nilai Ttabel adalah 1,699 yang diambil dari tabel T α 0,05 (30-1) = 29.

Karena pada kelompok eksperimen menggunakan metode pendekatan bermain nilai Sing.(2-tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 dan Thitung menjadi 5,517 lebih besar dari pada Ttabel yang bernilai 1,699 maka dapat diambil keputusan bahwa H_a di terima sedangkan H_o di tolak. Dilihat tabel 4.5. Hal ini menunjukkan bahwa latihan menggunakan metode pendekatan bermain memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan *passing* dalam pembelajaran bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Palembang.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan tentuan hasil penelitian Penelitian yang melibatkan sebanyak 30 orang siswa/siswi smp negeri 3 palembang dengan 2 kali dimana rata-rata hasil *passing* bermain bola basket menggunakan pendekatan bermain sebelum atau sesudah adalah sebelum menggunakan pendekatan bermain 5,0,3 mengalami perubahan menjadi 6,77 hal ini dinilai t hitung yang negative sebagai nilai positif sehingga 5,517. sementara itu, nilai t tabel adalah 1,699 yang diambil dari tabel t α 0,05 (30-1) =29.

Berdasarkan hasil uji paired sampel t test, nilai Thitung pada kelompok eksperimen menggunakan metode pendekatan bermain sebesar 5,517. sehingga Thitung pada kelompok eksperimen pendekatan bermain menjadi 5,517. Sementara itu, nilai Ttabel adalah 1,699 yang diambil dari tabel T α 0,05 (30-1) = 29.

Dapat dilihat diatas hasil nilai t pada kelompok eksperimen menggunakan metode pendekatan bermain yaitu 5,517. Didapatkan dari kelompok eksperimen hasil nilai Sing.(2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari α 0,05. Ini mengindikasikan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Maka dapat diambil keputusan bahwa H_a di terima sedangkan H_o di tolak. Dilihat tabel 4.5. Hal ini menunjukkan bahwa latihan menggunakan metode pendekatan bermain memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan *passing* dalam pembelajaran bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Palembang.

Saran

Berdasarkan data hasil penelitian yang disimpulkan di atas, adapun yang disarankan adalah :

- a. Bagi guru, dapat memanfaatkan metode-metode yang sesuai dalam proses belajar mengajar dengan pendekatan bermain, khususnya dalam pembelajaran bola basket.
- b. Bagi siswa, melalui pembelajaran dengan pendekatan bermain, siswa akan menjadi lebih termotivasi dan giat dalam mengikuti proses belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat melengkapi fasilitas olahraga sehingga kebutuhan alat dan sarana dalam proses belajar mengajar tidak menjadi kendala bagi guru maupun siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Arisandi, D. C. (2023). Teori Dan Pengembangan Hipotesis. *Teori Dan Pengembangan Hipotesis*, 2001, 1–21.
- Arliana, B., Putri, R. D., & Sari, S. P. (2022). Peningkatan Self-disclosure melalui Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Rambang Niru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1120–1123.
- Djabba, R., & Ilmi, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Publikasi Pendidikan*, 12(3), 264. <https://doi.org/10.26858/publikan.v12i3.35491>
- Ernawati, Ihwan Firmansyah, S. P. (2023). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(1), 6537–6546.
- Ginanjar, A. (2018). Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Pendidikan Jasmani Olahraga*, 3(1), 122–128.
- Hasil, M., & Siswa, B. (2020). Penggunaan Metode Make a Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *EJoES (Educational Journal of Elementary School)*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.30596/ejoes.v1i1.4554>
- Kurniadi, A., & Sovensi, E. (2021). Pengembangan Modul Teknik Dasar Bola Basket Siswa Kelas VIII MTS. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*

- (JPJO), 5(1), 127–135. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i1.2867>
- Lamatenggo, nina. (2020). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penulisan Karya Ilmiah Menuju Anak Merdeka Belajar. *Pardigma Penelitian*, 85–94.
- Lestari, D. F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Aktivitas Jasmani Melalui Permainan Tradisional bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(1), 7–12. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i1.33742>
- Lestari, P., & Hudaya, A. (2018). Penerapan Model Quantum Teaching Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii Smp Pgri 3 Jakarta. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 45. <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i1.3387>
- Luh Putu Indrawathi, N., Citra Permana Dewi, P., Luh Gde Widiantari, N., Dian Vanagosi, K., & Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kuta Selatan. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi P*, 7(1), 239–247.
- Niarti, U. (2021). Analisis Akuntansi Persediaan Produk Rusak Pada Toko Rosmart Sukaraja Kecamatan Curup Timur. *Jurnal Ilmiah Raflesia Akuntansi*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.53494/jira.v7i1.54>
- Prasetyo, K. (2016). Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 196. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p196-205>
- Priyanto, M., & Sudrartono, T. (2021). Pengaruh Harga Terhadap Keputusan Pembelian Ulang Aksesoris Pakaian Di Toko Mingka Bandung. *Value*, 2(1), 57–66. <https://doi.org/10.36490/value.v2i1.184>
- Rahmatunnisa, S. &, & Halimah, S. (2018). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Bermain Pasir. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 67–82.
- Ratminingsih, N. M. (2010). Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua. *Prasi*, 6(11), 31–40.
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sumarsan. (2021). Pengaruh Pajak Restoran Dan Pajak Hotel Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kota Padangsidempuan Periode 2018-2020. *Jurnal Akuntansi*, 51(1), 1–15.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.

Ulfah, L., & Massora, A. (2021). Pengaruh Sistem Pengendalian Internal dan Sistem Informasi Akuntansi terhadap Pemberian Kredit di BPR Harapan Saudara. *Jurnal Akuntansi*, 15(2), 93–109.

Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.