



## PENGARUH MEDIA HIRAGANA GOI KARUTA

### TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG SISWA

**Vezieh Agustia Surianda<sup>1</sup>, Maulluddul haq<sup>2</sup>**

(Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

<sup>2</sup> (Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang), Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, 25173

Email Penulis : [Vezieh14agustia@gmail.com](mailto:Vezieh14agustia@gmail.com)

#### Sejarah Artikel

Submit : 2023-10-26

Diterima : 2023-11-04

Diterbitkan : 2023-11-10

#### Abstrak

*This research is motivated by the large number of students who do not know hiragana well, which causes students' vocabulary mastery to be low. This research aims to determine students' vocabulary mastery in learning Japanese before and after using hiragana goi karuta media. The method used in this research is quantitative with a pre-experimental type. The design used in this research is one group pretest posttest design. The population in this study was all class XII IIS students with a total of 140 people. Meanwhile, the sample in this study was class XII IIS 4 with a total of 35 people. The data in this study are the results of the pretest and posttest of class XII IS 4 students. The instrument used was multiple choice with a total of 30 questions. From the hypothesis test found in the results of the paired sample t-test, it was concluded that H1 was accepted and H0 was rejected with a sig value of  $0.000 < 0.05$ , which means there is a significant difference between the results of the pretest and posttest values. It can be concluded that the use of hiragana goi karuta media is effective in students' vocabulary mastery.*

#### Kata Kunci:

Karuta, Kosakata, Media

#### PENDAHULUAN

Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam kegiatan pendidikan di sekolah bagi pihak-pihak yang terkait, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti guru, kepala sekolah, pengawas, orang tua, masyarakat, dan siswa sendiri (Kurniawan: 2017). Kurikulum 2013 sering disebut sebagai kurikulum berbasis karakter karena menitikberatkan kepada pendekatan berbasis kompetensi, yang mana siswa diharapkan mampu mengembangkan kompetensi dalam berbagai bidang lainnya, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Ciri-ciri model pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah terjadinya interaksi antara guru dan siswa, pembelajaran menjadi aktif, dan model pembelajaran menjadi berbasis kelompok.

Pembelajaran bahasa Jepang di SMA mengacu kepada kurikulum 2013. Kompetensi dasar yang harus dicapai dalam pembelajaran menurut kurikulum 2013

adalah siswa mampu membaca serta menulis *hiragana* dan siswa mampu mengenali bentuk *hiragana* (Cici : 2022). Peralta (2019) menyatakan bahwa ada beberapa unsur penting dalam pembelajaran bahasa Jepang yang harus dikuasai siswa. Diantaranya adalah huruf, kosakata dan struktur kalimat. Akan tetapi, meskipun menerapkan kurikulum 2013 namun pembelajaran bahasa Jepang diberbagai sekolah masih menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis konvensional. Dimana guru hanya berita atau belajar secara lisan kepada siswa.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, dasar penilaian kemampuan berbahasa seseorang adalah empat keterampilan dasar yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Mael, M, dkk: 2022).

Berdasarkan observasi selama melakukan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMAN 1 Koto XI Tarusan, penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa sangat minim, karena banyaknya siswa yang belum mengenal *hiragana* dengan baik, sehingga menyebabkan penguasaan kosakata siswa menjadi rendah dan nilai akademik siswa juga menjadi rendah atau dibawah KKM. Di SMAN 1 Koto XI Tarusan telah ditetapkan bahwa KKM bahasa Jepang yaitu 80. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru bahasa Jepang bahwa hal tersebut benar terjadi di SMAN 1 Koto XI Tarusan, disebabkan karena siswa kesulitan dalam menguasai *hiragana*. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran sehingga membuat siswa tidak termotivasi untuk mempelajari bahasa Jepang.

Pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Koto XI Tarusan merupakan pembelajaran lintas minat siswa kelas XI, XII IIS. Buku ajar bahasa Jepang yang digunakan di SMAN 1 Koto XI Tarusan yaitu buku sakura 2. Pada buku sakura 2 memperkenalkan huruf secara bertahap yaitu *romaji*, *hiragana* dan *katakana*. Penggunaan *romaji*, dimaksudkan untuk mengutamakan kemampuan bahasa Jepang lisan, sambil mempelajari *hiragana* dan *katakana* secara bertahap, sehingga pembelajaran bahasa Jepang akan lebih mudah dan menarik.

Akan tetapi, motivasi siswa rendah sehingga membuat nilai siswa menjadi rendah dan kosakata siswa juga minim. Oleh karena itu, solusi yang diberikan untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi dan kosakata siswa yaitu dengan menggunakan media *hiragana goi karuta*. Menurut (Haq, 2019) *hiragana goi karuta* adalah sejenis *karuta* yang digunakan sebagai media dalam bentuk kartu yang didalamnya terdapat huruf, kosakata dan gambar yang mewakili kosakata tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Haq (2019) bahwa dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* di dalam pembelajaran huruf *hiragana* dan kosakata bahasa Jepang, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca *hiragana* serta bisa memperluas kosakata dasar bahasa Jepang siswa. Dengan bantuan media *hiragana goi karuta* ini, siswa juga dapat belajar tentang kebudayaan Jepang yang terdapat dalam permainan *karuta* tradisional Jepang. siswa juga diharapkan termotivasi untuk belajar karena menggunakan media yang menuntut persaingan dengan siswa lainnya. Adapun menurut Sari (2016) bahwa penerapan media *karuta* dalam pembelajaran bahasa Jepang efektif dilihat dari nilai siswa yang meningkat setelah mendapatkan perlakuan selama pembelajaran dengan menggunakan media permainan *karuta*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Hiragana Goi Karuta* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas media *hiragana goi karuta* terhadap penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti memilih jenis penelitian berupa kuantitatif. Penelitian ini akan mengolah data dalam bentuk angka. Menurut Arikunto (2006) mengungkapkan mengenai penelitian kuantitatif yakni cara penelitian yang dominan memakai angka, diawali akan proses meraih data, pemberian tafsiran terhadap data yang diraih, serta memaparkan hasilnya. Sugiyono (2018: 2) yang mengungkapkan dimana metode penelitian yakni sebuah upaya ilmiah untuk meraih data melalui tujuan dan manfaat khusus. Data yang ada didalam penelitian kuantitatif berupa angka karena objek dari penelitian tersebut bisa diukur. Pada penelitian ini, peneliti akan memakai metode eksperimen. Sugiyono (2014:72) mengungkapkan pada penelitian eksperimen bisa dimaknai sebagai penelitian yang dipakai guna melakukan peninjauan efek dari perlakuan terkhusus pada yang lain melalui keadaan yang diatur. Dalam penelitian ini dikatakan penelitian eksperimen karena melakukan perbandingan suatu akibat perlakuan menggunakan media *hiragana goi karuta* dan dengan suatu perlakuan lain yang berbeda. Sehingga jenis eksperimen penelitian ini termasuk ke dalam *Pre-eksperimental*. Didukung oleh pendapat Indrawan (2016: 57) bahwa *Pre-eksperimental* proses penelitiannya fokus kepada dampak dari pergeseran perlakuan subjek penelitian yang ditinjau. Desain yang dipakai untuk penelitian ini yakni *one group pretest posttest* design. Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa siswa diberikan *pretest* sebelum dilaksanakan perlakuan dan dilaksanakan *posttest* sesudah dilaksanakan sebuah tindakan. Maka, hasil dari penelitian bis akita ketahui perlakuan terhadap penguasaan media *hiragana goi karuta* pada penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa SMAN 1 koto XI Tarusan.

Populasi pada penelitian ini yakni semua kelas XII IPS SMAN 1 Koto XI Tarusan, dengan jumlah sebanyak 4 kelas yang mencakup atas: XII IPS 1, XII IPS XII IPS 3, dan XII IPS 4 melalui total siswa 140 orang. Sudjana (2010: 6) mengungkapkan populasi yakni total seluruh nilai seperti hasil dari proses hitung atau pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif mengenai ciri khas khusus akan seluruh anggota kumpulan yang memiliki kejelasan dan kompleks untuk mempelajari sifatnya. Sampel pada penelitian ini yakni kelas XII IPS 4 melalui total siswa 35 orang. Arikunto (2019: 109) mengungkapkan sampel yakni sekumpulan atau wakil populasi yang akan ditelaah. Menurut Sugiyono (2018: 81) sampel yakni sekumpulan banyak dan ciri khas yang populasi terkait miliki. Teknik dalam menetapkan sampel yang dipakai pada penelitian ini melalui teknik *Purpose Sampling*. Sugiyono (2018) menyampaikan *Purpose Sampling* yakni cara untuk menetapkan sampel melalui pertimbangan khusus.

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini yakni dalam bentuk tes. Tes ialah peralatan guna meraih data mengenai keandalan dari subjek penelitian melalui upaya melaksanakan pengukuran. Menurut Arikunto (2010: 53) tes ialah peralatan atau cara yang dipakai guna meraih informasi atau melaksanakan pengukuran sebuah hal pada kondisi khusus, melalui tahap dan aturan-aturan yang telah diatur. Tes dari penelitian yang dipakai untuk penelitian ini yakni tes pilihan ganda . Tes pilihan ganda ialah tes

objektif yang wajib peserta didik jawab melalui pemilihan jawaban yang benar. Pada penelitian ini banyaknya opsi jawaban terdapat empat, (A), (B), (C) dan (D). Melalui empat opsi jawaban yang dilampirkan hanya satu opsi yang benar yang dikenal dengan jawaban kunci, namun opsi lainnya sekedar pilihan salah atau dikenal melalui istilah pengecoh.

Teknik untuk mengumpulkan data yang peneliti laksanakan mencakup atas *pertama*, mengadakan *posttest*. *Kedua*, memeriksa dan memberi skor yang diraih melalui test, mengadakan pemeriksaan hasil dari penguasaan kosakata siswa mengacu terhadap persyaratan yang sudah diatur. *Ketiga*, melakukan pengolahan ulang nilai yang diraih menjadi suatu nilai. Validitas yang dipakai pada penelitian ini yakni validitas isi. Validitas ini dipakai guna melakukan pengujian sebuah instrumen yang menjadikan instrumen bisa dinyatakan benar sejalan terhadap isinya. Pada penelitian ini memakai reliabilitas internal yakni melalui penggunaan KR-20.

Data yang diuji dalam uji normalitas adalah data yang berasal dari hasil test one group *pretest posttest*. Pada penelitian ini peneliti menguji uji normalitas dengan menggunakan SPSS Statistics 22 yang dimana peneliti menguji apakah data berdistribusi normal, rumus yang digunakan dalam uji normalitas yaitu jika nilai  $\text{sig} > 0,05$  maka dapat diartikan data berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas *pretest* nilai signifikan yaitu 0,081. Karena hasil uji normalitas yang didapat pada *pretest*  $\text{sig} > 0,05$  ( $0,081 > 0,05$ ). Bisa diraih kesimpulan yakni data tersebut memiliki distribusi yang normal. Kemudian hasil dari pengujian normalitas data pada *posttest* nilai signifikan yaitu 0,174 . karena hasil uji normalitas yang didapat pada *posttest*  $\text{sig} > 0,05$  ( $0,174 > 0,05$ ), sehingga bisa diraih kesimpulan dimana data tersebut memiliki distribusi normal.

Sedangkan Uji homogenitas adalah uji yang dilakukan untuk melihat apakah data yang digunakan berasal dari populasi yang sebarannya normal, maka peneliti membuktikan hal tersebut dengan menggunakan SPSS Statistics 22. Diketahui bahwa nilai  $\text{sig}$  melebihi 0,05 ( $0,116 > 0,05$ ). Maka bisa diraih kesimpulan data yang dipakai untuk penelitian ini diraih melalui populasi yang homogen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diraih dalam penelitian ini yakni data yang didapat melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas XII IPS 4 SMAN 1 Koto XI Tarusan yang dengan total 35 orang. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan soal *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda dan masing-masingnya berjumlah 30 soal.

**Tabel 1. Nilai Penguasaan Kosakata Siswa SMAN 1 Koto XI Tarusan Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media *Hiragana Goi Karuta***

	Nilai Max	Nilai Min	Rata-Rata (M)	Simpang Baku (sd)
<i>Pretest</i>	93	10	39,83	17,26

<i>posttest</i>	100	30	73,31	17,66
-----------------	-----	----	-------	-------

Data pada Tabel 1 memperlihatkan *mean posttest* lebih besar dibandingkan *mean pretest*, dan standar deviasi *posttest* juga lebih besar dibandingkan *pretest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *mean* dan standar deviasi *posttest* meningkat dibandingkan *pretest*. Temuan penelitian menunjukkan dimana pemakaian media *hiragana goi karuta* efektif pada upaya menguasai kosakata dalam bahasa Jepang dari siswa SMAN 1 Koto XI Tarusan. Kemudian, melakukan uji hipotesis, tapi sebelum melakukannya, sebelumnya diadakan pengujian normalitas dan homogenitas, seperti tabel berikut ini.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Siswa SMAN 1 Koto XI Tarusan Sebelum Menggunakan Media *Hiragana Goi Karuta***

<i>Pretest</i>		
No	Nilai	Frekuensi
1	93	1
2	66	3
3	63	1
4	56	1
5	50	4
6	46	3
7	43	2
8	40	1
9	36	2
10	33	6
11	30	2
12	26	4
13	20	4
14	16	1

15	10	1
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penguasaan Kosakata Siswa SMAN 1 Koto XI Tarusan Sesudah Menggunakan Media *Hiragana Goi Karuta***

<i>Posttest</i>		
<b>No</b>	<b>Nilai</b>	<b>Frekuensi</b>
1	100	1
2	96	6
3	93	1
4	90	1
5	83	4
6	76	4
7	73	2
8	70	2
9	66	4
10	63	1
11	60	3
12	56	1
13	53	2
14	46	1
15	40	1
16	30	1
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>

**Tabel 4. Uji Hipotesis**

<i>Paired Samples Test</i>									
<i>Paired Differences</i>									
		95% Confidence Interval of				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Std. Deviation	Std. Error Mean	the Difference					
Pair		Mean		Lower	Upper				
1	Pretest – Posttest	-33.486	19.752	3.339	-40.271	-26.701	-10.030	34	.000

Berdasarkan dari hasil proses uji hipotesis yang telah dilakukan, siswa kelas XII IIS 4 SMAN 1 Koto XI Tarusan penguasaan kosakata siswa meningkat setelah menggunakan media berupa *hiragana goi karuta* dibandingkan sebelum melalui penggunaan media berupa *hiragana goi karuta*. Hal ini bisa ditinjau melalui nilai sig (2-tailed) yakni pada angka 0.000. sehingga, H1 diterima ( $0,000 < 0,05$ ) dan ditemukan hasil yang tidak sama secara signifikan pada hasil pretest dan *posttest*. Maka, bisa diraih kesimpulan media *hirgana goi karuta* efektif pada upaya peningkatan upaya menguasai kosakata dari siswa kelas XII IIS 4 SMAN 1 Koto XI Tarusan.

**PEMBAHASAN**

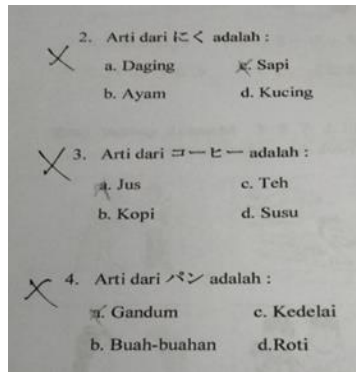
Indikator 1 (siswa mampu mengidentifikasi arti kosakata dalam bahasa Jepang atau sebaliknya).

**Tabel 5. Perhitungan pada indikator 1**

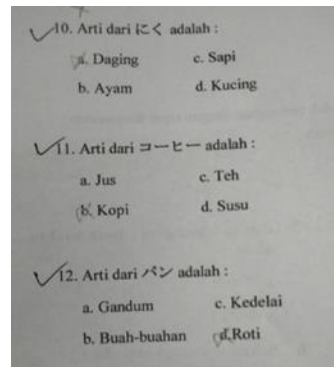
	Nilai Max	Nilai Min	Rata-Rata (M)	Simpang Baku (sd)
<i>Pretest</i>	93	7	42,8	20,18
<i>posttest</i>	100	33	79,11	18,02

Dari hasil perhitungan pada indikator 1 diketahui bahwa nilai max *pretest* yaitu 93 dan nilai *posttest* yaitu 100, nilai min *pretest* yaitu 7 dan nilai *posttest* yaitu 33, mean *pretest* siswa yaitu 42,8 sedangkan *mean posttest* 79,11, simpang baku *pretest* yaitu 20,18 dan *posttest* yaitu 18,02.

**Gambar 1. Lembaran jawaban *pretest* siswa (SP-13) indikator 1**



Gambar 2. Lembaran jawaban *posttest* siswa (SP-13) indikator 1



Indikator 2 (siswa mampu menentukan kosakata bahasa Jepang yang tepat berdasarkan gambar atau sebaliknya).

Tabel 6. Perhitungan pada indikator 2

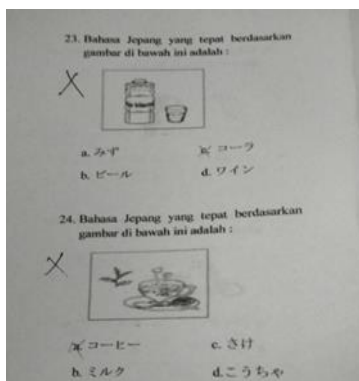
	Nilai Max	Nilai Min	Rata-Rata (M)	Simpang Baku (sd)
<i>Pretest</i>	93	7	37,77	20,67
<i>posttest</i>	100	13	68,31	23,68

Dari hasil perhitungan pada indikator 2 diketahui bahwa nilai max *pretest* yaitu 93 dan nilai *posttest* yaitu 100, nilai min *pretest* yaitu 7 dan nilai *posttest* yaitu 13, mean *pretest* siswa yaitu 37,77 sedangkan mean *posttest* 68,31, simpang baku *pretest* yaitu 20,67 dan *posttest* yaitu 23,68.

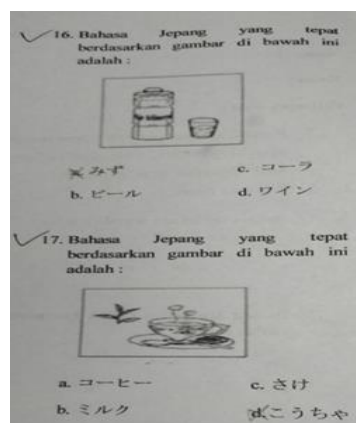
Berikut gambar lembaran jawaban *pretest* dan *posttest* siswa untuk indikator 2.

Gambar 3. Lembaran jawaban *pretest* (SP-26) indikator 2





**Gambar 4. Lembaran jawaban posttest (SP-26) indikator 2**



Kemudian berdasarkan hasil standar  $KKM \geq 80$ , siswa pada *posttest* yang memenuhi standar KKM berjumlah 13 orang. Sedangkan pada *pretest* hanya 1 orang. Maka hal ini bisa membuktikan dimana melalui penggunaan media *hiragana goi karuta* bisa menunjang peningkatan minat siswa pada kegiatan pengajaran.

Kemudian, jika dibanding akan penelitian relavan yang dilaksanakan Nur Ayu Permata Sari (2016) yang berjudul “Efektifitas Media Permainan Karuta pada pengajaran Kosakata Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X SMA N 1 Purwosari”, rerata nilai UTS dari siswa diraih 67,14 menuju pada 88,47. Disamping itu, bisa diperatikan dimana hasil dari angket yang meraih kriteria kuat yakni pada angka 82,4%. Dari hasil proses hitung melalui penggunaan t-test, diraih  $t_{hitung} = 10,530$ . Sesudah itu  $t_{hitung}$  akan disbanding terhadap nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% atau 0,05 melalui df 35 pada angka 2,030. Sehingga bisa kita ketahui dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $10,530 > 2,030$ . Oleh karena itu, pada penelitian ini memperlihatkan media permainan *karuta* terbukti efektif pada peningkatan akan upaya menguasai kosakata dalam bahasa jepang.

Oleh sebab itu, berdasarkan kajian teori yang peneliti lakukan, hasil dari penelitian ini mengungkapkan nilai *posttest* meningkat dibandingkan nilai *pretest* dan media *hiragana goi karuta* efektif pada proses belajar untuk menguasai kosakata dalam bahasa Jepang dari siswa kelas XII IIS 4 SMAN 1 Koto XI Tarusan.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil *pretest* yang diujikan bahwa rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 39,83 kemudian sesudah mendapatkan *treatment* dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* maka rata-rata nilai dari *posttest* meningkat menjadi 73,31. Kemudian, hasil rata-rata *pretest* indikator 1 sebesar 42,8 dan pada indikator 2 mendapatkan nilai rata-rata sebesar 37,77 kemudian sesudah mendapatkan *treatment* dengan menggunakan media *hiragana goi karuta* maka rata-rata nilai dari indikator 1 sebesar 79,11 dan indikator 2 mendapat nilai rata-rata sebesar 68,31.

Dari pengujian hipotesis yang dilaksanakan bisa diraih kesimpulan yakni terdapat sebuah pengaruh yang cukup signifikan dari media berupa *hiragana goi karuta* siswa SMAN 1 Koto XI Tarusan lebih baik setelah menggunakan media *hiragana goi karuta* dibandingkan sebelum menggunakan media *hiragana goi karuta*. Hal ini bisa dilihat dari nilai sig (2-tailed) pada angka  $0.000 < 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima. Maka bisa diraih kesimpulan yakni penggunaan media *hiragana goi karuta* efektif terhadap penguasaan kosakata siswa SMAN 1 Koto XI Tarusan.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi
- Arikunto, S. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2019). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cici, I., & Putri, M. A. (2022). Efektifitas Media Karuta Terhadap Penguasaan Hiragana Siswa Kelas XII SMAN 2 Sungai Limau. Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang, 5(2), 187-198.
- Haq, M. (2019). Hiragana Goi Karuta sebagai Media Pembelajaran Kosakata Dasar Bahasa Jepang.
- Indrawan, R. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen Pembangunan, dan Pendidikan.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 dalam meningkatkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(2), 389-396.
- Mael, M. R., Nurhadi, D., Kisyani, K., & Mintowati, M. (2022). Kemampuan Bahasa Jepang Dasar Mahasiswa Dalam Literasi Membaca Dengan Bacaan Menggunakan Visualisasi Gambar. Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha, 8(1), 85-90.
- Nana Sudjana. 2010. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Pertalola, Maretta dan Nova Yulia. 2019. "Efektivitas Media Lagu Bahasa Jepang

Terhadap Penguasaan Goi Siswa Kelas X SMAN 5 Padang”. Omiyage. Padang: Universitas Negeri Padang.

Sari, N. (2016). Efektivitas Media Permainan Karuta Terhadap Pembelajaran Kosakata Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Purwosari (Doctoral disertation, Universitas Brawijaya).

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono.2014. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan RD. Bandung: Alfabeta