

**EFEKTIVITAS GERAK DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET
MENGUNAKAN SATU RING PADA SISWA KELAS XI IPA 1
MADRASAH ALIYAH BAITULMAL PANCASILA
(MA.BMP) NANGA PINOH**

Feri Handika¹, Kurnia Dyah Anggorowati², Indria Susilawati³

¹Mahasiswa Lulusan Program Studi Penjaskesrek Tahun 2018

^{2,3}Dosen STKIP Melawi

Jl. RSUD Melawi km. 04 Kec.Nanga Pinoh Kab. Melawi Kalimantan Barat
ferihandika.100594@gmail.com,kurniadyah12@yahoo.com, smile_indria@yahoo.com

Abstract: The movement of the students of class XI IPA 1 in the basketball game is still passive and rigid. Responding to this, then implemented learning with the model of basketball game using a ring, with team type on team. The purpose of this research is to know the difference of effectiveness of student's motion before and after applying basketball game model using one ring on the subjects of penjaskes. The model used in this study is to use Pre-experiment research design one-shot case study, researchers only held a one-time treatment is estimated to have an influence. The population in this study there are two classes that is class XI IPA 1 with the number of students 26 people, and class XI IPA 2 with the number of students 28 people. The sample in this research is class XI IPA 1 which amounted to 26 people consisting of 10 men and 16 women as experiment class. Based on the results of the research note that the average treatment is 9.84 and the average posttest is 13.73. So it can be known the difference of the average is 3.89 Test normality shows that the value of $\text{sig} > 0.05$ is treatment $0.116 > 0.05$ and posttest $0.064 > 0.05$ can be concluded normal distributed data. The result of hypothesis test is $t_{\text{count}} > t_{\text{table}} (5.05 > 1.71)$ then H_0 is rejected and H_1 accepted.

Keywords: Motion Effectiveness, One Ring Learning Model, Team Type On Teams, Penjaskes.

Abstrak: Pergerakan siswa kelas XI IPA 1 dalam permainan bola basket masih pasif dan kaku. Menanggapi hal tersebut, maka dilaksanakan pembelajaran dengan model permainan bola basket menggunakan satu ring, dengan tipe tim on tim. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perbedaan hasil efektivitas gerak siswa sebelum dan sesudah menerapkan model permainan bola basket menggunakan satu ring pada mata pelajaran penjaskes. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian Pre-eksperimen desain one-shot case study, peneliti hanya mengadakan treatment satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh. Populasi pada penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas XI IPA 1 dengan jumlah siswa 26 orang, dan kelas XI IPA 2 dengan jumlah siswa 28 orang. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPA 1 yang berjumlah 26 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 16 orang perempuan sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata treatment yaitu 9.84 dan rata-rata posttest yaitu 13.73. Sehingga dapat diketahui selisih rata-ratanya yaitu 3.89 Uji normalitas menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} > 0.05$ yaitu treatment $0.116 > 0.05$ dan posttest $0.064 > 0.05$ dapat disimpulkan data berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} (5.05 > 1.71)$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci: Efektivitas Gerak, Model Pembelajaran Satu Ring, Tipe Tim On Tim, Penjaskes.

Olahraga adalah suatu bentuk kegiatan fisik yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani. Dalam olahraga tidak hanya melibatkan *Systemmuskuloskeletal* semata, namun juga mengikut sertakan sistem lain seperti sistem *kardiovaskular*, sistem respirasi, sistem ekskresi, sistem saraf dan masih banyak lagi (Widiyanto, 2015). Olahraga mempunyai arti penting dalam memelihara kesehatan dan penyembuhan tubuh yang tidak sehat. Olahraga merupakan kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dalam perkembangannya dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi.

Pendidikan jasmani diarahkan guna membentuk jasmani yang sehat dan mental yang baik serta berperan aktif dalam berbagai kegiatan yang positif, agar dapat menghasilkan generasi muda yang baik, bertanggung jawab, disiplin, berkeperibadian kuat jiwa raga serta berkesadaran nasional, dengan demikian akan lebih mampu membangun kehidupan sendiri. Pendidikan jasmani termasuk mata pelajaran yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam pengajaran guru pendidikan jasmani dihadapkan dengan fenomena kecenderungan dan isu rawan dikalangan generasi muda yang dikelilingi oleh perubahan nilai budaya gerak.

Menurut Schultze; Crum Lutan, (dalam Komarudin, 2016: 5) mengatakan fenomena perkembangan budaya anak muda umumnya bergeser dari budaya "*survival society*" menjadi budaya "*excitement society*". Gejala perubahan budaya tersebut, berupa "perubahan budaya gerak", untuk merespon tantangan ini dibutuhkan pembaharuan dalam pengembangan pengalaman ajar berupa tugas-tugas gerak yang bermakna untuk mencapai tujuan pendidikan. Sekarang ini pembelajaran pendidikan jasmani seolah dikesampingkan. Bisa jadi perubahan itu diakibatkan oleh pendidikan jasmani tidak mampu menggerakkan atau membangkitkan "proses belajar" sehingga mata pelajaran itu dipandang tidak bermakna. Beberapa alasan oleh Cholik dan Lutan, (dalam Komarudin, 2016: 5) bahwa metode praktek ditekankan pada siswa, dimana siswa melakukan latihan fisik berdasarkan yang dilakukan guru.

"Guru cenderung menggunakan pendekatan olahraga prestasi dalam pengajarannya, sehingga tugas-tugas bagi siswa melalui kegiatan fisik tanpa melakukan modifikasi. Pendekatan ini menjadikan siswa kurang senang dan bahkan merasa frustrasi untuk melakukan program pendidikan jasmani, karena siswa tidak mampu dan sering gagal untuk melaksanakan tugas yang diberikan dalam bentuk kompleks. Pendidikan jasmani di sekolah harus menjadi bagian dari harapan masyarakat dalam rangka memecahkan berbagai fenomena-fenomena yang terjadi terhadap siswa, sehingga

pendidikan jasmani benar-benar mampu menumbuhkan manusia Indonesia seutuhnya sesuai dengan pesan “UU N0. 20 tahun 2003 pasal (3), menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehiupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. (dalam Komarudin, 2016: 2).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Aliyah Baitulmal Pancasila (MA.BMP) Nanga Pinoh, pada hari Kamis, tanggal 18 Mei 2017, yang dilakukan oleh peneliti ditemukan berbagai permasalahan yang terjadi bahwa minimnya penerapan model-model pembelajaran kepada siswa akibat berbagai kendala yang dihadapi guru, membuat seorang guru banyak menemui hambatan, hal tersebut menimbulkan dampak yang kurang baik bagi siswa, siswa cenderung merasa cepat bosan dengan penerapan model pembelajaran dalam materi permainan bola basket. Berdasarkan tindakan observasi kedua yang dilakukan oleh peneliti dilapanagan secara langsung pada hari Jum’at, tanggal 26 Mei 2017, bahwa siswa Madrasah Aliyah Baitulmal Pancasila (MA.BMP) Nanga Pinoh, pergerakan siswa dalam permainan bola basket masih sangatlah pasif, dan siswa

melakukan berbagai gerakan dasar bola basket dengan asal-asalan, terlihat jelas siswa masih kaku dalam melakukan, *passing*, *dribbling*, *shooting* dan sebagainya, hal tersebut dikarenakan siswa belum bisa menguasai teknik dasar bola basket dengan baik dan benar.

Modifikasi model permainan bola basket merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan, dengan adanya model permainan bola basket dengan satu ring diharapkan mampu membuat siswa menjadi lebih aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran permainan bola basket, melalui model pengembangan pembelajaran bisa membuat hasil belajar yang lebih baik dari aspek psikomotorik, afektif, maupun kognitif. Pembelajaran model permainan bola basket dengan satu ring yang dimaksud adalah permainan bola basket *tim on tim*, dimana siswa bermain bola basket dengan satu ring, setiap regu saling bertahan dan menyerang, setiap regu berusaha untuk memasukkan bola ke ring lawan dan mempertahankan ringnya agar tidak kemasukan bola dari tembakan lawan sehingga efektivitas gerak siswa menjadi lebih optimal.

Model pembelajaran bola basket menggunakan satu ring dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa, karena model pembelajaran ini menuntut siswa agar berfikir cepat bagaimana cara melakukan serangan terhadap pertahanan lawan ketika dalam keadaan menyerang, dan melakukan

pertahanan semaksimal mungkin ketika dalam keadaan diserang. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung maupun tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran, karena itu sudah sepatutnya seorang guru harus pandai dalam merancang sebuah proses pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan fisik dan gerak siswa.

Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan dapat membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki, karena itu sangatlah penting peran seorang guru mengembangkan ilmu pendidikannya apapun itu ilmunya, haruslah bisa membawa dampak perubahan yang positif bagi siswa. Dibutuhkan kreatifitas yang tinggi dan selalu menerapkan model-model pembelajaran yang menarik supaya menimbulkan pemikiran yang baik bagi siswa, bahwa pelajaran pendidikan jasmani itu bukan hanya sekedar mata pelajaran yang dimata siswa dianggap biasa saja, tetapi ilmu pendidikan jasmani bisa membuat siswa merasa senang dan gembira.

Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan dapat tercipta dan diarahkan untuk mendorong peserta didik agar lebih terlibat aktif lagi di dalam melakukan semua

proses pembelajaran dan suasana belajar yang dibangun akan lebih menarik dan menyenangkan lebih khususnya dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengangkat judul yaitu “Efektivitas Gerak Dalam Pembelajaran Bola Basket Menggunakan Satu Ring Pada Siswa Kelas XI IPA 1 Madrasah Aliyah BaitulmalPancasila (MA.BMP) Nanga Pinoh”.

METODELOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Pre-eksperimen*. Menurut (Sugiyono, 2010: 109) bahwa “penelitian *Pre-eksperimen* hasilnya merupakan variabel independen.” Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. Desain penelitian merupakan rancangan bagaimana penelitian dilaksanakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *one-shot case study*. Dalam desain ini, peneliti hanya mengadakan *treatment* satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh. Kemudian diadakan *posttest*. Berikut merupakan desain penelitian *one-shot case study*.

X : *treatment* atau perlakuan

O: hasil observasi sesudah *treatment*.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010: 173). Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI IPA Madrasah Aliyah BaitulmalPancasila (MA.BMP) Nanga Pinoh. Siswa kelas XI IPA

yang ada pada Madrasah Aliyah BaitulmalPancasila (MA.BMP) Nanga Pinoh terdapat dua kelas yaitu dari kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 dengan jumlah total siswa yaitu 54 orang.Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Dari populasi di atas kelas XI IPA terdapat dua kelas yaitu kelas XI IPA 1 dengan jumlah siswa 26 orang, dan kelas XI IPA 2 dengan jumlah siswa 28 orang, jumlah keseluruhan siswa kelas XI IPA adalah 54 orang. Dipilih satu kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI IPA 1 yang berjumlah 26 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 16 orang perempuan sebagai kelas eksperimen efektivitas gerak siswa dalam pembelajaran bola basket menggunakan satu ring.Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran permainan bola basket menggunakan satu ring.Variabel terikat dalam penelitian ini adalah efektivitas gerak siswa pada mata pelajaran penjaskes di kelas XI IPA 1 Madrasah Aliyah Baitulmal Pancasila Nanga Pinoh.Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik orservasi dengan melakukan pengamatan langsung. Di dalam artian penelitian observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar,dan rekaman suara. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan olahraga (*sport skill test*). Jenis data berupa data kuantitatif yang diperoleh dari pemberian skor masing-masing butir dalam tes keterampilan bolabasket yang diuji cobakan. Adapun

jumlah petugas pengumpul data terdiri dari 3-5 orang dengan kualifikasi mahasiswa yang minimal sudah mendapatkan mata kuliah dasar gerak bolabasket. Dalam instrumen penilaian ini, penilaian dilakukan dengan cara bermain *tim on tim*, setiap tim berjumlah 5 orang pemain. Lama waktu permainan selama 3 menit, untuk mendapatkan skor, dihitung berdasarkan kemampuan setiap pemain dalam melakukan berbagai gerakan yang menjadi aspek dalam penilaian penelitian ini yaitu, gerakan *passing, dribbling, dan shooting*.

Instrumen penilaian yang akan di uji adalah validitas isi. validitas isi ditentukan melalui pertimbangan ahli.Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS 17. Analisis deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan data.Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data skor perolehan hasil efektivitas gerakdalam permainan bola basket menggunakan satu ring pada siswa kelas XI IPA 1 sesudah diberi perlakuan. Untukmendeskripsikan data penelitian maka digunakan rumus untuk menghitung rata-rata (*mean*). Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini uji statistik yang digunakan adalah uji t yaitu uji perbedaan rata-rata dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan setelah diberikan *treatment*.Rumusan dalam menentukan hipotesis penelitian antara hipotesis nol dan hipotesis tandingan adalah :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh rata-rata yang signifikan setelah diberikan perlakuan).

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ (Terdapat pengaruh rata-rata yang signifikan setelah diberikan perlakuan).

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan uji validitas isi yang ditentukan melalui pertimbangan ahli. Instrumen penelitian ini telah diuji oleh dua orang dosen ahli STKIP Melawi. Pada tanggal 8 dan tanggal 13 September 2017, instrumen berupa tabel indikator dan aspek yang di nilai. *Treatment* dan *posttest* diuji oleh Bapak Nur Sulistyio Mutaqin, M.Or, dan Bapak Khairil Akbar, M.Pd selaku dosen Penjaskesrek yang ahli dibidang Olahraga. Hasil dari uji validitas adalah validator menyarankan agar teknik instrument harus diperjelas dengan baik dan terperinci khususnya indikator-indikator (*passing*, *dribbling* dan *shooting*) yang menjadi aspek penilaian dalam permainan bola basket menggunakan satu ring. Adapun skor validasi yang diberikan oleh bapak Nur Sulistyio Mutaqin, M.Or, adalah 25 dengan kategori sesuai digunakan. Kemudian pada tanggal 13 September 2017, instrumen diuji validitas oleh bapak Khairil Akbar, M.Pd. Skor yang diberikan oleh validator adalah 21 yang artinya instrumen sesuai digunakan dengan revisi.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui setelah dilakukan analisis diperoleh rata-rata

skor pada *treatment* adalah sebesar adalah 9.84, serta rata-rata skor pada *posttest* adalah 13.73 dan selisih rata-ratanya adalah 3.89. Selain itu juga dapat dilihat dari pengujian hipotesis dengan hasil *treatment* dan *posttest* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.05 > 1.71$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat diketahui bahwa ada perbedaan rata-rata yang signifikan sesudah diberikan perlakuan, Artinya dengan model pembelajaran bola basket menggunakan satu ring efektivitas gerak siswa kelas XIIPA 1 Madrasah Aliyah Baitulmal Pancasila (MA.BMP) Nanga Pinoh. Terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilaksanakan ini berhasil. Ditandai dengan dari analisis rata-rata hasil *treatment* siswa dan rata-rata hasil *posttest* siswa, menunjukkan bahwa adanya perbedaan (selisih) rata-rata yang signifikan sesudah diberi perlakuan model pembelajaran permainan bola basket menggunakan satu ring.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji t. Apabila jumlah $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, berarti hipotesis H_0 di terima dan H_1 ditolak, dan jika jumlah $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan angka $5.05 > 1.71$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata yang signifikan sesudah diberikan perlakuan,

Artinya terdapat pengaruh setelah menggunakan model pembelajaran bola basket dengan satu ring terhadap hasil efektivitas gerak siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil menggunakan model pembelajaran bola basket dengan satu ring (*treatment*) pada penelitian ini diperoleh 2 skor terendah yaitu 6 dengan inisial AH dan BS, skor tertinggi yaitu 19 dengan inisial RR, kemudian setelah menggunakan model pembelajaran permainan bola basket menggunakan satu ring (*posttest*) pada penelitian ini memperoleh skor terendah yaitu 9 dengan inisial OFP serta skor tertinggi yaitu 22 dengan inisial ABS pada *treatment* dan *posttest* memperoleh skor 8 dan 9 yang artinya masih dengan kualifikasi rendah, dikarenakan pada saat proses permainan bola basket menggunakan satu ring siswa dengan inisial OFP terlihat tidak bersemangat saat permainan berlangsung, meskipun guru sering memberikan motivasi agar siswa tersebut semangat, namun jarang dihiraukan. Kemudian siswa dengan inisial E memperoleh skor 13 dan 11, DM memperoleh skor 15 dan 12, RR memperoleh skor 19 dan 15 ketiga siswa ini saat proses bermain bola basket dengan satu ring pada saat *treatment* lebih aktif dibandingkan dengan proses *posttest* sehingga perolehan skornya menurun. Lalu siswa dengan inisial ABS memperoleh skor 12 dan 22, siswa ini saat proses *treatment* terlihat tidak fokus dan kurang berkonsentrasi saat permainan berlangsung tapi saat proses *posttest*

ABS lebih termotivasi dan berkonsentrasi penuh sehingga skor yang didapat meningkat.

Dari pengujian hipotesis hasil, *treatment* dan *posttest* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan angka $5.05 > 1.71$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata yang signifikan sesudah diberikan perlakuan, Artinya terdapat pengaruh terhadap efektivitas gerak siswa Kelas XI IPA 1 Madrasah Aliyah BaitulmalPancasila (MA.BMP) Nanga Pinoh, dalam permainan bola basket setelah diterapkannya model pembelajaran permainan bola basket menggunakan satu ring.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui setelah dilakukan penerapan model pembelajaran bola basket menggunakan satu ring efektivitas gerak siswa kelas XIIPA 1 Madrasah Aliyah Baitulmal Pancasila (MA.BMP) Nanga Pinoh, terdapat pengaruh yang signifikan. Setelah dilakukan analisis diperoleh rata-rata skor pada *treatment* adalah sebesar adalah 9.84, serta rata-rata skor pada *posttest* adalah 13.73 dan selisih rata-ratanya adalah 3.89 Selain itu juga dapat dilihat dari pengujian hipotesis dengan hasil *treatment* dan *posttest* menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.05 > 1.71$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat diketahui bahwa ada perbedaan rata-rata yang signifikan sesudah diberikan perlakuan, Artinya dengan model pembelajaran bola basket menggunakan satu ring efektivitas gerak siswa kelas XIIPA 1 Madrasah Aliyah Baitulmal Pancasila

(MA.BMP) Nanga Pinoh terdapat pengaruh yang signifikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilaksanakan ini berhasil. Ditandai dengan dari analisis rata-rata hasil *treatment* siswa dan rata-rata hasil *posttest* siswa, menunjukkan bahwa adanya perbedaan (selisih) rata-rata yang signifikan sesudah diberi perlakuan model pembelajaran permainan bola basket menggunakan satu ring.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Komarudin. 2016. *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siregar, E., Nara, H. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Subana dan Sudrajat. 2001. *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suyatna. 2014. *Buku Pendamping dan Penunjang Pembelajaran Siswa Penjasorkes*. Yogyakarta: Gramedia
- Widiyanto, 2015. *Olahraga dan Sistem Kardiovaskuler*. (Online) <https://foldergizi.wordpress.com>. (diakses pada 10 Oktober 2017).