

MENINGKATKAN AKTIVITAS, MOTIVASI, DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MASA PANDEMI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENTIMETER PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

IMPROVING STUDENT ACTIVITY, MOTIVATION, AND LEARNING OUTCOMES DURING PANDEMI THROUGH MENTIMETER INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN ECONOMIC LESSON

Suliswanto

Suliswanto

sulisapril338@gmail.com

Guru MAN 1 Lamongan

Jalan Veteran Nomor 43 Lamongan

Naskah :

Diterima : 15 April 2021

Direvisi : 23 April 2021

Disetujui : 25 Mei 2021

ABSTRACT

This research was carried out starting from the concerns of researchers seeing the pandemic situation that had not yet been completed, resulting in the limitations of teachers and students in carrying out learning and a decrease in learning motivation so that they were less active in the online teaching and learning process because the media used in learning was less interactive and less effective. The research was conducted at MAN 1 Lamongan which is located at Jalan Veteran No. 43 Lamongan, to be precise in class XI IPS 1, the subject of economics on the material of national income by using a website-based Mentimeter Learning Media to support online learning. This study has the goal of maximizing the activeness, motivation and learning outcomes of students by applying the Mentimeter interactive learning media as an alternative media in online learning. The study used a True Experiment Design design using two classes, namely class XI. IPS 1 and XI. IPS 3 which acts as the experimental class and the control class. Data collection techniques are interviews, observations, questionnaires, as well as pretest and posttest. Data processing using Excel and SPSS version 26 got the results of the Independent Sample T-Test motivation test of $0.281 > 0.05$, proving that there was no difference between the experimental class and the control class. For activity with a value of $0.483 > 0.05$. The significance value of $0.0 < 0.5$ Mann Whitney test proves that the post test scores of experimental and control class students have differences with the experimental class average score of 84.00 and the control class 76,50

Keywords: Motivation, Activeness, Learning Result, Media, Learning, Mentimeter

ABSTRAKSI

Penelitian ini dilaksanakan berawal dari keprihatinan peneliti melihat situasi pandemi yang belum juga selesai sehingga mengakibatkan keterbatasan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran serta turunnya motivasi belajar hingga kurang aktif dalam proses belajar mengajar secara daring karena media yang

digunakan dalam pembelajaran kurang interaktif dan kurang efektif. Penelitian dilakukan di MAN 1 Lamongan beralamatkan di Jalan Veteran No. 43 Lamongan, tepatnya pada kelas XI IPS 1 mata pelajaran ekonomi pada materi pendapatan nasional dengan menggunakan Media Pembelajaran Mentimeter berbasis *website* untuk menunjang pembelajaran daring. Tujuan penelitian ini adalah untuk memaksimalkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar siswa peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran interaktif Mentimeter sebagai media alternatif dalam pembelajaran daring. Penelitian menggunakan desain *True Experiment Design* dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas XI. IPS 1 dan XI. IPS 3 yang berperan sebagai kelas eksperimen serta kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, pengamatan, kuesioner, serta *pretest* maupun *post test*. Pengolahan data menggunakan bantuan *Excel* dan *SPSS* versi 26 mendapatkan hasil uji *Independent Sample T-Test* motivasi sebesar $0,281 > 0,05$ membuktikan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk keaktifan dengan nilai $0,483 > 0,05$. Nilai signifikansi $0,0 < 0,5$ pengujian *Mann Whitney* membuktikan bahwa nilai *post test* siswa kelas eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 84,00 dan kelas kontrol 76,50.

Kata kunci: Motivasi, Hasil Belajar, Media, Pembelajaran, Mentimeter

PENDAHULUAN

Memasuki tahun pelajaran baru 2021/2022 kondisi masih belum banyak berubah, dimana pandemi masih menjadi permasalahan yang belum bisa teratasi, berbagai kebijakan diambil pemerintah, mulai dari PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), PPKM Mikro sampai PPKM darurat, hal itu menimbulkan kebijakan bahwa kegiatan belajar mengajar diharuskan dan diwajibkan untuk dilaksanakan secara *online* atau *daring*. Sebelum adanya pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara langsung di kelas masing-masing. Tetapi dengan adanya keadaan sekarang ini, proses pembelajaran terjadi perubahan secara signifikan yang dituntut untuk dilakukan secara daring atau *online*.

Pembelajaran daring juga disebut dengan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan bantuan internet untuk

koneksi. Pembelajaran daring merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan tanpa tatap muka secara langsung (Kemendikbud RI, 2020). Hal tersebut membuat motivasi dan keaktifan siswa mulai menurun, bisa jadi disebabkan kondisi siswa yang sudah bosan dengan pembelajaran daring yang tentunya juga mengharuskan mereka untuk memiliki kuota internet dengan jumlah besar.

Keaktifan dalam kegiatan belajar adalah kondisi dimana siswa dalam proses belajar dalam kondisi aktif (Hamalik, 2011). Keaktifan belajar bisa diamati dari aspek (1) peserta didik aktif dalam proses memecahkan masalah (2) dalam mengerjakan tugas siswa bertanya apabila belum paham (3) turut serta mengerjakan tugas yang telah diberikan guru (4) melakukan diskusi kelompok sesuai arahan guru (5) bekerjasama baik

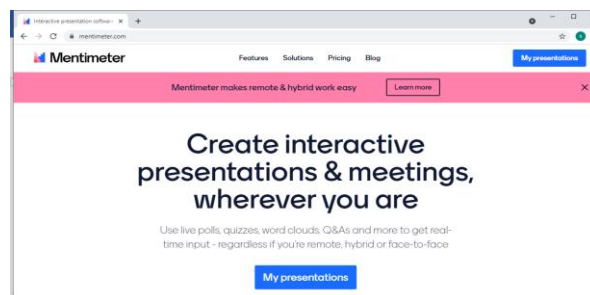
dengan teman sekelompok. Disisi lain faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa diantaranya (1) pemindahan dan pemakaian (2) perhatian (3) pemecahan suatu permasalahan (Sudjana, 2010). Motivasi menurut Sardiman (1986) merupakan daya penggerak pada diri siswa sehingga memiliki rasa ingin belajar dan tercapainya tujuan yang ingin dicapai. Motivasi adalah landasan menempuh untuk mendapatkan kepuasan dan dorongan melakukan sesuatu.

MAN 1 Lamongan memiliki 4 jurusan keilmuan mulai Ilmu-ilmu keagamaan (IIK), Ilmu Bahasa dan Budaya (IBB), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Salah satu materi yang disajikan pada jurusan IPS kelas XI yaitu Pendapatan nasional dan Pendapatan Perkapita dimana materi tersebut membutuhkan respon keaktifan dan motivasi siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Hal ini dikarenakan materi yang disampaikan tidak hanya teori akan tetapi juga dalam bentuk praktek bagaimana cara menghitung pendapatan nasional dengan berbagai pendekatan dan juga pendapatan perkapita sehingga diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga tidak hanyamenggunakan *WhatsApp yang* sekedar untuk membagikan modul sehingga menimbulkan kondisi dimana kurangnya interaksi antara siswa dan guru. Tetapi melalui media tersebut diharapkan antara pengajar dengan siswa terjadi interaksi dan komunikasi yang efektif dan interaktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran *online* salah satunya yaitu media Mentimeter. Mentimeter adalah suatu aplikasi berbasis website yang dapat dipergunakan untuk melaksanakan

aktivitas pembelajaran atau seminar. Manfaat dari Mentimeter, yaitu merupakan media yang bisa memberi efek ketertarikan peserta didik dalam belajar, sebagai media yang bisa dipergunakan untuk pengumpulan data dan mengemukakan pendapat (Razif, 2018).



Gambar 1. Tampilan Awal Mentimeter

Gambar di atas merupakan tampilan awal dari mentimeter.com untuk bisa masuk, pengguna harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu ataupun yang sudah memiliki akun dapat *log in*.

Dari penjelasan tersebut, maka perlu diadakan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran interaktif guna mengetahui keaktifan dan motivasi belajar siswa dengan pengaruh keaktifan, motivasi, dan hasil belajar dalam pembelajaran daring. Dengan menggunakan suatu teknologi informasi yakni Mentimeter diharapkan proses belajar mengajar yang dilaksanakan secara daring bisa memberi interaksi umpan balik yang mampu membantu mengoptimalkan aktivitas belajar mengajar saat daring dalam masa pandemi maupun kegiatan pembelajaran daring lainnya. Penelitian ini dilakukan di kelas XI. IPS 1 dan XI. IPS 3 pada mata pelajaran ekonomi dengan pokok bahasan pendapatan nasional dan pendapatan perkapita.

Sebelumnya, peneliti melakukan wawancara kepada 4 siswa terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan kelas XI. IPS 1 dengan mendapatkan hasil bahwa dalam pembelajaran daring dirasa

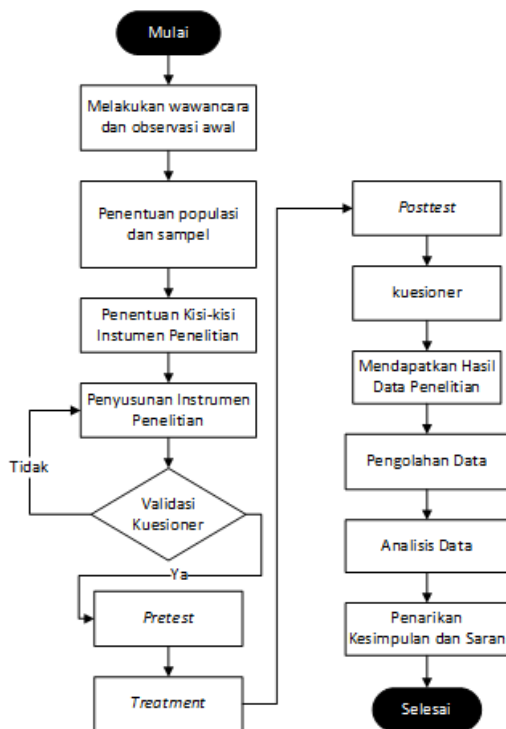
kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh pengajar dan peserta didik malu bertanya saat pembelajaran berlangsung, sehingga merasa jenuh dengan pembelajaran yang saat itu dilaksanakan. Penelitian memiliki tujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Mentimeter terhadap keaktifan dan guna memahami pengaruh media pembelajaran interaktif Mentimeter terhadap motivasi serta hasil belajar siswa.

Setelah melakukan wawancara dan obsevasi kemudian peneliti menentukan kelas XI. IPS 1 sebagai kelas eksperime dengan jumlah 24 siswa terdiri dari laki-laki 12 siswa dan perempuan 12 siswa, sedangkan kelas XI. IPS 3 sebagai kelas control dengan jumlah 30 siswa terdiri dari laki-laki 19 siswa dan perempuan 11 siswa. Selanjutnya peneliti membuat kisi-kisi instrumen penelitian serta membuat instrumen penelitian sesuai aspek dari masing- masing variabel.

Setelah penyusunan instrumen selesai kemudian divalidasi oleh validator, peneliti menggunakan 4 validator sebagai penilai instrumen. Dalam mengolah data untuk uji validasi menggunakan *Aiken's V*, untuk uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dan KR-21 (Sugiyono, 2017).

Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif, dengan tipe penelitian non implementatif dan desain penelitian menggunakan *True Experimental Design*, dimana dalam desain tersebut terdapat *pretest- posttest control group design* yaitu ada 2 kelompok yang dipilih secara acak, selanjutnya dilakukan *pretest* guna memahami kondisi awal (Sugiyono, 2016). Berikut merupakan tabel 1 desain *True Experimental Design*.

METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 2. Diagram Alur Penelitian

Menurut diagram alur penelitian di atas dapat diketahui bahwa dalam melakukan penelitian, peneliti melakukan wawancara dan observasi awal kepada dua guru mata pelajaran ekonomi yaitu Drs. Masyhadi dan Yekti Handayani, SE, M.Pd untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas masing-masing, dan hasilnya sama yaitu motivasi belajar anak menurun selama masa pandemi.

Tabel 1 True Experimental Design

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Experiment	O ₁	XI	O ₂
Control	O ₁		O ₂

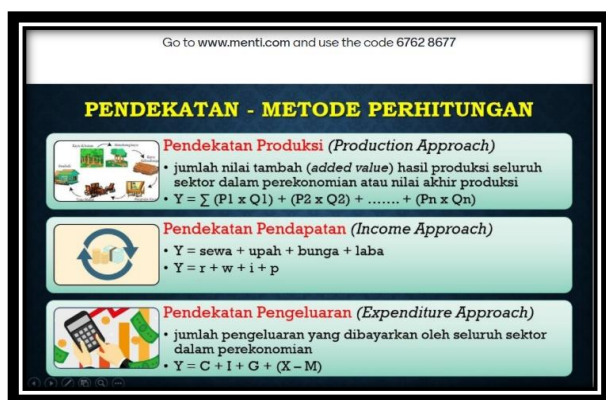
Tabel 1 menjelaskan proses dari desain penelitian dimana pada kelas kontrol maupun eksperimen sama-sama diberikan perlakuan pemberian *pretest* (O₁), kemudian XI merupakan pemberian *treatment* kepada kelas eksperimen saja tanpa kelas kontrol, terakhir diberikan *posttest* (O₂) masing-masing kelas.

Teknik pengumpulan data yakni pertama peneliti melaksanakan wawancara serta observasi untuk

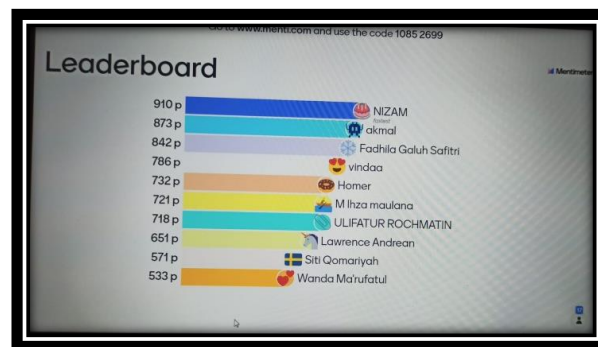
mengetahui kondisi belajar siswa, kemudian memberikan perlakuan *pretest*, *treatment*, *posttest*, dan kuesioner kepada siswa setelah mendapat data, data diolah dan dianalisis menggunakan *Excel* dan *SPSS* versi 26. *SPSS* adalah software yang dipakai untuk mengolah data statistik yang membantu dalam mengolah data (Widiyanto, 2010) dengan mengujikan terlebih dahulu uji normalitas, uji homogenitas, uji-t apabila data normal, uji *Mann Whitney* bila data tidak normal serta uji regresi linier berganda.

HASIL PENELITIAN

Kegiatan belajar mengajar menggunakan Media Mentimeter dilaksanakan pada tanggal 30 Juli 2021 dimana peneliti meminta pada siswa untuk masuk ke Web Mentimeter (www.menti.com) dan memberikan kode pada siswa untuk masuk dengan menuliskan nama masing-masing siswa. Setelah siswa masuk dan mengikuti pembelajaran, saat memberikan respon akan langsung dapat diterima secara *real time* oleh peneliti dan teman-temannya. Tetapi jika ada siswa pasif yang ingin bertanya dapat menggunakan fitur *chat* yang tersedia pada aplikasi media pembelajaran mentimeter.



Gambar 3. Penyampaian Materi



Gambar 4. Penggunaan Fitur Kuis Game

Gambar (3) menunjukkan tentang peneliti ketika menyampaikan materi kepada siswa tentang cara menghitung pendapatan nasional dengan tiga pendekatan yaitu produksi, penerimaan dan pengeluaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif Mentimeter dimana terdapat fitur untuk siswa menyampaikan pendapat ataupun pertanyaan, dan juga memberikan respon terhadap materi yang disampaikan. Sedangkan gambar (4) menunjukkan aktifitas setelah materi disampaikan, peneliti kemudian melakukan evaluasi kuis game interaktif di Mentimeter untuk mengetahui bagaimana siswa memahami materi yang telah disampaikan.

Setelah instrumen tervalidasi dan siap digunakan kemudian peneliti mengolah data dengan pengujian validitas dan reliabilitas. Instrumen yang diolah diantara instrumen validasi observasi, wawancara, kuesioner motivasi, kuesioner keaktifan, RPP, dan soal pilihan ganda.

Tabel 2. Hasil Uji Aiken's V

Instrumen	Rata-rata V	Keterangan
Observasi	0,85	Sangat valid
Wawancara	0,92	Sangat valid
Kuesioner motivasi	0,82	Sangat valid
RPP	0,87	Sangat valid

Soal Pilihan Ganda	0,63	Valid
--------------------	------	-------

Tabel 2 merupakan hasil uji menggunakan rumus *Aiken's V* berbantuan *Microsoft Excel*, dapat diketahui hasil dari masing-masing instrumen mendapatkan nilai rata-rata 0,63 tergolong valid dan nilai tertinggi 0,92 tergolong sangat valid.

Tabel 3. Uji Reliabilitas Alpha Cronbach

Variabel	Nilai	Keterangan
Motivasi	0,867	Sangat kuat
Keaktifan	0,814	Sangat kuat

Tabel 3 merupakan hasil dari uji reliabilitas dari kedua variabel, untuk variabel motivasi mendapat nilai dari kelas kontrol dan eksperimen sebanyak 0,867 yang artinya variabel sangat kuat. Variabel keaktifan dengan nilai rata-rata 0,814 tergolong kategori sangat kuat.

Tabel 4. Uji Normalitas

Variabel	Nilai Sig.	Keterangan
Motivasi Eksperimen	0,45	Normal
Motivasi Kontrol	0,37	Normal
Keaktifan Eksperimen	0,41	Normal
Keaktifan Kontrol	0,54	Normal
<i>Pretest</i> Eksperimen	0,48	Normal
<i>Pretest</i> Kontrol	0,27	Normal
<i>Posttest</i> Eksperimen	0,021	Tidak Normal
<i>Posttest</i> Kontrol	0,017	Tidak Normal

Tabel 4 menunjukkan uji normalitas menggunakan nilai Saphiro Wilk pada hasil SPSS dari variabel motivasi dan keaktifan serta hasil pretest dan posttest.

Dari variabel motivasi dan keaktifan didapatkan data kedua kelas normal dikarenakan nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan untuk posttest mendapatkan data yang tidak normal karena nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka dari itu pengujian data yang berdistribusi normal menggunakan Independent Sample T-Test sedangkan untuk yang tidak berdistribusi normal maka pengujian dilakukan dengan Mann Whitney

Tabel 5. Uji Homogenitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Motivasi	0,534	Homogen
Keaktifan	0,672	Homogen
<i>Pretest</i>	0,611	Homogen
<i>Posttest</i>	0,413	Homogen

Tabel 5 merupakan hasil uji homogenitas dengan SPSS dari data tersebut nilai signifikansi lebih dari 0,05 membuktikan bahwa data tersebut homogen.

Tabel 6. Uji Independent Sample T-Test

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Motivasi eksperimen dan kontrol	0,281	Tidak ada perbedaan
Keaktifan eksperimen dan kontrol	0,483	Tidak ada perbedaan
<i>Pretest</i> eksperimen dan kontrol	0,721	Tidak ada perbedaan

Berdasarkan hasil dari Tabel 6. Untuk nilai signifikansi >0,05 sesuai dengan hipotesis yang diajukan yaitu apabila >0,05 maka H0 gagal ditolak, maka dari itu tidak ada perbedaan dari setiap variabel antara kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 7. Uji Mann Whitney

Hasil Post test	Sig. (2 tailed)	Keterangan
	0,04	Ada Perbedaan

Tabel 7 menjelaskan bahwa dari hasil pengujian Mann Whitney menggunakan SPSS pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan hasil ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dibuktikan dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Uji normalitas residual digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak sebelum dilakukan pengujian regresi linier sederhana. Tabel berikut menjelaskan tentang uji normalitas media Mentimeter terhadap motivasi, dan media Mentimeter terhadap keaktifan.

Tabel 8. Uji Normalitas Residual

Relasi	Nilai sig.	Keterangan
Mentimeter terhadap Motivasi	0,892	Normal
Mentimeter terhadap Keaktifan	0,874	Normal

Berdasarkan Tabel 8 menjelaskan bahwa nilai signifikansi $> 0,05$ yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 9. Koefisien Determinasi

Keterangan Variabel	R	R ²	Prosentase (%)
Media Mentimeter terhadap Motivasi	0,211	0,035	3,5 %
Media Mentimeter terhadap Keaktifan	0,240	0,051	5,10 %

Berdasarkan Tabel 9. Menjelaskan hasil dari koefisien determinasi (R²) Mentimeter terhadap motivasi dan

Mentimeter terhadap keaktifan dapat dilihat bahwa prosentase motivasi sebanyak 3,5 % sedangkan sisanya 96,5 % lainnya dipengaruhi variabel lain. Pada variabel keaktifan prosentase sebesar 5,1 % sisanya 94,9% dijelaskan oleh variabel lain.

PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis pertama diperoleh nilai signifikansi $0,281 > 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut bisa disimpulkan bahwa H₀₁ gagal ditolak artinya tidak terdapat perbedaan motivasi antara kelas kontrol atau eksperimen. Hipotesis kedua dengan nilai signifikansi $0,483 > 0,05$ membuktikan bahwa tidak adanya perbedaan keaktifan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada hipotesis ketiga dengan nilai signifikansi $0,721 > 0,05$ menyatakan bahwa tidak ditemukan perbedaan *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis keempat yaitu pengujian *Mann Whitney* dengan nilai signifikansi $0,04 < 0,05$ menunjukkan bahwa ditemukan perbedaan *post test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol artinya H₀₄ berhasil ditolak.

Berdasarkan hasil pengujian koefisien determinasi (R²) Mentimeter terhadap motivasi dan Mentimeter terhadap keaktifan terdapat hasil prosentase motivasi sebanyak 3,5 % sedangkan sisanya 96,5 % lainnya dipengaruhi variabel lain. Pada variabel keaktifan prosentase sebesar 5,1 % sisanya 94,9% dijelaskan oleh variabel lain, hasil ini menunjukkan bahwa penerapannya media mentimeter tidak mempengaruhi peningkatan motivasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara signifikan. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Nia Amanda Putri dkk, dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Keaktifan, Motivasi, Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di

Kelas X Program Keahlian Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video SMK Negeri 7 Malang, dimana hasil penelitiannya juga menyebutkan bahwa Media pembelajaran Interaktif Mentimeter tidak berpengaruh pada motivasi dan keaktifan peserta didik kelas X Multimedia di SMK Negeri 7 Malang dalam kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN

Dari hasil analisis serta pembahasan dapat disimpulkan seperti berikut.

1. Media pembelajaran Interaktif Mentimeter tidak berpengaruh pada motivasi peserta didik kelas XI. IPS 1 pada mata pelajaran ekonomi dengan pokok bahasan pendapatan nasional dengan prosentase nilai media 3,5 % dan sisanya 96,5 % dipengaruhi oleh variabel lain. Uji regresi linier sederhana dengan angka signifikansi $0,292 > 0,05$ menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh media Mentimeter terhadap motivasi. Pada uji Independen sampel T-Tes diketahui angka signifikansi yaitu $0,180 > 0,05$ membuktikan tidak ditemukan perbedaan antara kelas eksperimen maupun kontrol.
2. Media pembelajaran Mentimeter tidak berpengaruh terhadap keaktifan siswa ditunjukkan dengan angka signifikansi $0,281 > 0,05$ serta prosentase sebesar 5,1% sisanya 94,9% dijelaskan oleh variabel lain.
3. Hasil uji Mann Whitney membuktikan bahwa ada perbedaan post test antara kelas eksperimen atau kontrol dengan nilai signifikansi sebesar 0,04 kurang dari 0,05.

SARAN

Kegiatan belajar mengajar dapat menerapkan media pembelajaran daring seperti Mentimeter karena bisa memaksimalkan hasil belajar peserta didik serta perlu ditambahkan variabel

hasil belajar. Saat pembelajaran pengajar juga diharapkan bisa memberi pengalaman siswa yang dapat menambah keaktifan atau motivasi belajar siswa agar siswa tidak jenuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O., 2011. Proses Belajar Mengajar. Jl. Sawo Raya No. 18 Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ismawanto, 2020. Ekonomi kelompok Peminatan Ilmu-ilmu Sosial. Solo: Putra Kertonatan
- KemenagRI, 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 [WWW Document]. <<https://bdkjakarta.kem enag.go.id/berita efektivitas-pembelajaran-daring-dimasa-pandemi-covid-19>> [Diakses 5 Mei 2021].
- Lestari, A., 2019. The Effectiveness Of Using Kahoot Application In Teaching Vocabulary (A Quasi Experimental Research on the Seventh Grade Students of SMP N 7 Salatiga in the Academic Year of 2019/2020). pp.91.
- Razif, C., 2018. Bagaimana menggunakan aplikasi Mentimeter dalam pengajaran - Cikgu Siber [WWW Document]. (Diakses 5 Mei 2021).
- Sudjana, N., 2010. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, 2017. Statistika Untuk Penelitian, 28th ed, 28. Bandung: Alfabeta.
- Sari Kartika, Yunita Novasari, 2020. Ekonomi untuk SMA/MA, Yogyakarta: Intan Pariwara
- Sugiyono, 2016. metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Widiyanto, J., 2010. SPSS For Window untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian. Surakarta: BP FKIP- UMS