

## **PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SUKAMANA KABUPATEN MUSI RAWAS**

**Freedi Bobic<sup>1</sup>, Wawan Syafutra<sup>2</sup>, Rais Firlando<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa STKIP PGRI Lubuklinggau, Jl. Alamat : Jl. Mayor Toha Kel. Air Kuti Telp. (0733) 451432 Lubuklinggau ,  
E-mail: [b64951264@gmail.com](mailto:b64951264@gmail.com),

<sup>2</sup>Dosen STKIP PGRI Lubuklinggau, Jl. Alamat : Jl. Mayor Toha Kel. Air Kuti Telp. (0733) 451432 Lubuklinggau , E-  
mail: [putra.awan328@gmail.com](mailto:putra.awan328@gmail.com),

<sup>3</sup>Dosen STKIP PGRI Lubuklinggau, Jl. Alamat : Jl. Mayor Toha Kel. Air Kuti Telp. (0733) 451432 Lubuklinggau , E-  
mail: [Firlandorais@gmail.com](mailto:Firlandorais@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan modifikasi permainan dalam meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamana Kabupaten Musi Rawas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan eksperimen semu. Dengan desain yang digunakan *one group pretest-posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes unjuk kerja. Teknik analisis data dengan langkah-langkah: menghitung rata-rata dan simpangan baku, uji normalitas, dan uji hipotesis. Hal ini terbukti dari tes akhir dengan menggunakan uji-t, hasilnya menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $5 > 2,093$ ) untuk taraf signifikan 5%. Hasil penelitian menunjukkan penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamana Kabupaten Musi Rawas secara signifikan meningkat.

**Kata kunci:** Modifikasi Permainan, Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok.

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan bagian pendidikan secara umum yang mengutamakan aktivitas gerak sebagai media dalam pembelajaran. Pendidikan jasmani (Penjas) mempunyai peran penting untuk meningkatkan kualitas manusia. Pengertian pendidikan jasmani dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu pandangan tradisional dan pandangan modern, pandangan tradisional manusia terdiri dari dua komponen utama yang dapat di pilah-pilah yaitu jasmani dan rohani (dikotomi). Sejalan dengan pendapat Gita (2012:3) pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa. Pandangan modern menganggap manusia sebagai satu

kesatuan yang utuh (holistik). Oleh karena itu, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani didalamnya diajarkan beberapa macam cabang olahraga yang terangkum dalam kurikulum pendidikan jasmani. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani yaitu atletik. Atletik merupakan induk dari semua cabang olahraga yang diajarkan dari sekolah tingkat paling rendah (SD) bahkan Perguruan Tinggi (PT). Berkaitan dengan nomor-nomor atletik, penelitian ini akan mengkaji dan meneliti tentang pembelajaran nomor lompat khususnya

lompat jauh gaya jongkok. Upaya pembelajaran lompat jauh gaya jongkok pada siswa sekolah dasar perlu diterapkan cara mengajar yang baik dan tepat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamana Kabupaten Musi Rawas dengan melakukan wawancara dengan guru Olahraga, beliau mengatakan bahwa dalam pembelajaran atletik khususnya lompat jauh gaya jongkok para siswa pada umumnya belum menguasai lompat jauh gaya jongkok, bahkan para siswa kurang tertarik dengan pembelajaran atletik. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal di antaranya tidak adanya sarana yang mendukung, untuk itu perlu menerapkan modifikasi permainan yang baik dan tepat, direncanakan dengan baik, disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, maka pembelajaran penjasorkes akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Disamping itu juga, siswa akan termotivasi dalam belajarnya, merasa senang karena bentuk pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kondisi dirinya. Tetapi sebaliknya, jika pembelajaran tidak sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa, maka siswa akan merasa bosan dan jenuh, sehingga siswa akan malas melaksanakan tugas ajar, sehingga penguasaan materinya menurun.

Kemampuan lompat jauh gaya jongkok ini ternyata tidak mudah bagi siswa Sekolah Dasar (SD). Hal ini disebabkan karena beberapa faktor, antara lain kurangnya pemanasan sebelum melakukan lompatan, kurangnya latihan-latihan sebelum melakukan lompatan dengan permainan yang menarik, dan

kurangnya pengetahuan siswa dalam melakukan lompatan yang benar. Dalam kasus di lapangan umumnya guru tidak memberikan latihan-latihan kepada siswa untuk memacu kemampuan lompatan yang bisa menghasilkan hasil tolakan yang jauh. Prestasi siswa dalam lompat jauh gaya jongkok masih terlihat kurang, karena masih terdapat beberapa siswa yang kurang jauh dalam melakukan lompatan gaya jongkok.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam hal ini adalah pendekatan pembelajaran melalui model permainan yang dimodifikasi yaitu suatu pendekatan yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dalam mempelajari lompat jauh gaya jongkok. Model pembelajaran dengan pendekatan media permainan yang dimodifikasi tersebut dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Model permainan yang dimodifikasi dalam sebuah pembelajaran akan membuat siswa lebih mudah menangkap materi ajar yang diberikan oleh guru (Hamdan, 2015:6). Sejalan dengan pendapat Sukintaka (1992:7) (Sultoni, 2014:193) Pembelajaran permainan adalah cara mengajar yang mana kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih memerlukan kerjasama teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan diri.

Model permainan tersebut dapat mengubah suasana menjadi lebih santai dan menyenangkan, bahkan siswa bisa tertarik

untuk saling berkompetisi melalui media pembelajaran tersebut. Keadaan ini akan membantu menumbuhkan motivasi dan antusiasme terhadap materi lompat jauh gaya jongkok karena para siswa cenderung lebih menyukai suasana yang santai dari pada yang serius.

Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sasongko (2014) dalam jurnal berjudul "Penerapan Metode Modifikasi Media Olahraga dalam Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas V SD N 09 Ketahun". Berdasarkan hasil dari siklus kesatu dan siklus kedua maka disimpulkan bahwa penerapan metode modifikasi terbukti dapat meningkatkan hasil lompatan dan teknik lompat jauh gaya jongkok. Kemudian, oleh Hamdan (2015) dalam jurnal dengan judul "Pengaruh Model Modifikasi Permainan Pada Siswa Putra Kelas IV SDN 1 Talise Pada Cabang Olahraga Atletik Nomor Lari Jarak Pendek 60 Meter". Berdasarkan hasil bahwa hasil hipotesis menyatakan ada pengaruh yang signifikan, berarti model modifikasi permainan terhadap kemampuan lari jarak pendek 60 meter pada siswa kelas IV SDN 1 Talise dapat diterima. Dari hasil penelitian tersebut dapat di jadikan sebagai bahan kajian atau referensi tambahan dalam program latihan untuk para pelatih/guru olahraga dalam memberikan porsi latihan karena dari hasil latihan ini ada peningkatan. Kemudian, oleh Sultoni (2014) dalam jurnal yang berjudul "Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan terhadap Efektivitas Pembelajaran Tolak Peluru Studi Pada Siswa Kelas V SDN Wonoplintahan I/276 Prambon Kabupaten Sidoarjo". Kesimpulan menyatakan bahwa adanya Penerapan Efektivitas Pembelajaran

Tolak Peluru Pada Siswa Kelas V SDN Wonoplintahan I/276 Prambon Sidoarjo Dengan Modifikasi Permainan artinya modifikasi permainan efektif dalam pembelajaran tolak peluru dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tolak peluru.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian sebagai tugas akhir skripsi dengan judul "Penerapan Modifikasi Permainan dalam Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sukamana Kabupaten Musi Rawas".

## **METODE**

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti maka jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Arikunto (2010:3) "Penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antar dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu."

Rancangan yang akan digunakan adalah *eksperiment semu* kategori *pre-test and post-test group*. Menurut Karisam (2010:149) mendefinisikan "Penelitian eksperimen semu adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka dari kelas eksperimen tanpa kelas pembanding sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui."

Berdasarkan uraian di atas maka penulis menggunakan sebuah eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding. Desain eksperimen yang digunakan berbentuk desain *eksperiment semu* kategori *pre-test and*

*post-test group*. Menurut Sugiyono (2011:76) Adapun desain eksperimen semu menurut Arikunto (2010:124) dapat digambarkan sebagai berikut:

**O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

Keterangan :

O<sub>1</sub> : *Pre-test*

X : Penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok

O<sub>2</sub> : *Post-test*

Variabel penelitian adalah gejala bervariasi yang menjadi objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian lapangan (Arikunto, 2010:98). Penelitian ini terdapat dua variabel yakni variabel bebas disimbolkan dengan X (penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok) sedangkan variabel terikat disimbolkan dengan Y, yaitu peningkatan keterampilan lompat jauh.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama satu bulan, maka penggunaan modifikasi permainan ini dapat dijadikan alternatif dalam proses belajar mengajar pada penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan kelas V SD Negeri 1 Sukamana Kabupaten Musi Rawas. Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap sampel yang berjumlah 20 siswa berdistribusi normal. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan. Teknik analisis tes adalah berbentuk unjuk kerja. Instrumen yang digunakan ini telah

terlebih dahulu di *judgment* kepada dosen pembimbing.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan rincian satu kali tes awal (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan, dua kali pembelajaran modifikasi permainan, dan pada pertemuan terakhir (*post-test*) untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan modifikasi permainan.

Pada kegiatan *pretest* dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2021. Berdasarkan analisis data untuk *pretest* dari jumlah siswa (N) 20 orang. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen adalah 36 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 82, dengan nilai rata-ratanya adalah 57,10 dengan simpangan baku adalah 13,89. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan awal siswa masih rendah.

Selanjutnya, penulis mengadakan kegiatan *treatment* dengan menggunakan modifikasi permainan. Pada pertemuan pertama pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2021 mengenai pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Adanya perubahan cara mengajar guru dirasakan siswa sebagai hal yang baru dan memerlukan penyesuaian terhadap modifikasi permainan yang digunakan terhadap siswa. Metode modifikasi digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di SD, karena pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dengan senang dan

gembira. Dengan melakukan modifikasi, guru pendidikan jasmani dan olahraga akan lebih mudah menyajikan materi pelajaran yang sulit akan menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dari apa yang ia berikan. Anak akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi.

Proses pembelajaran pada pertemuan kedua dilaksanakan di kelas eksperimen pada tanggal 4 Agustus 2021 dengan materi yang sama. Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dilaksanakan secara optimal, modifikasi juga dapat diartikan cara merubah bentuk sebuah barang dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya. Metode modifikasi pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kualitas belajar. Modifikasi digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga yang dilakukan dengan berbagai pertimbangan.

Pada pertemuan kedua ini peneliti tidak menemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dan setiap siswa telah mencapai hasil yang maksimal dan memuaskan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Maka, dalam hal ini peneliti hanya mengawasi dan mengecek siswa saja.

Untuk mendukung pembahasan di atas maka menurut Hamdan, (2015:6) Model permainan yang dimodifikasi yaitu suatu pendekatan yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dalam

mempelajari teknik dasar lari. Model pembelajaran dengan pendekatan media permainan yang dimodifikasi tersebut dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Model permainan yang dimodifikasi dalam sebuah pembelajaran akan membuat siswa lebih mudah menangkap materi ajar yang diberikan oleh guru.

Setelah proses pembelajaran dengan menerapkan modifikasi permainan pada pembelajaran lompat jauh gaya jongkok telah dilakukan, maka penulis mengadakan tes akhir (*post-test*) pada tanggal 5 Agustus 2021.

Berdasarkan hasil perhitungan *post-test* dengan jumlah siswa (N) 20 siswa. Diketahui bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 64 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 91, dengan nilai rata-ratanya adalah 79,75 dengan simpangan baku kelas eksperimen adalah 8,70. Jadi, dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan akhir siswa terdapat peningkatan. Terlihat bahwa rata-rata skor *post-test* relatif lebih besar dari *pretest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh kelas V SD Negeri 1 Sukamana Kabupaten Musi Rawas setelah diterapkan m modifikasi permainan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kemudian, berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 5$  dan setelah dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  untuk taraf signifikan 5% dengan  $dk = 19$  setelah dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  didapat  $t_{hitung} (5) > t_{tabel} (2,093)$ , ini berarti  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Hipotesis yang diajukan dalam

penelitian ini dapat diterima kebenarannya, bahwa penerapan modifikasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamana Kabupaten Musi Rawas.

Pada pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan menerapkan modifikasi permainan dalam prosesnya menurut Ahmad Rusly (1989: 142-143) (dalam Sasongko, 2014:14) Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dilaksanakan secara optimal, modifikasi juga dapat diartikan cara merubah bentuk sebuah barang dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya. Metode modifikasi pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kualitas belajar. Modifikasi digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga yang dilakukan dengan berbagai pertimbangan.

Selanjutnya, hasil penelitian juga sejalan dengan hasil penelitian oleh Sasongko (2014) dalam jurnal berjudul “Penerapan Metode Modifikasi Media Olahraga dalam Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas V SD N 09 Ketahun”. Berdasarkan hasil dari siklus kesatu dan siklus kedua maka disimpulkan bahwa penerapan metode modifikasi terbukti dapat meningkatkan hasil lompatan dan teknik lompat jauh gaya jongkok. Kemudian, oleh Hamdan (2015) dalam jurnal dengan judul “Pengaruh Model Modifikasi Permainan Pada Siswa Putra Kelas IV SDN 1 Talise Pada Cabang Olahraga Atletik Nomor Lari Jarak Pendek 60 Meter”. Berdasarkan hasil bahwa hasil hipotesis menyatakan ada pengaruh

yang signifikan, berarti model modifikasi permainan terhadap kemampuan lari jarak pendek 60 meter pada siswa kelas IV SDN 1 Talise dapat diterima. Dari hasil penelitian tersebut dapat di jadikan sebagai bahan kajian atau referensi tambahan dalam program latihan untuk para pelatih/guru olahraga dalam memberikan porsi latihan karena dari hasil latihan ini ada peningkatan. Kemudian, oleh Sultoni (2014) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan terhadap Efektivitas Pembelajaran Tolak Peluru Studi Pada Siswa Kelas V SDN Wonoplintahan I/276 Prambon Kabupaten Sidoarjo”. Kesimpulan meyakini bahwa adanya Penerapan Efektivitas Pembelajaran Tolak Peluru Pada Siswa Kelas V SDN Wonoplintahan I/276 Prambon Sidoarjo Dengan Modifikasi Permainan artinya modifikasi permainan efektif dalam pembelajaran tolak peluru dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tolak peluru.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 5$  dan setelah dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  didapatkan  $t_{hitung} (5) > t_{tabel} (2,093)$  untuk taraf signifikan 5% dengan  $dk = 19$ , hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima kebenarannya, bahwa penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok siswa kelas V SD Negeri 1 Sukamana Kabupaten Musi Rawas secara signifikan meningkat

#### **SARAN**

Sehubungan dengan hasil yang telah dicapai pada penelitian ini dan dari hasil

kesimpulan di atas, maka penulis menyarankan kepada:

1. Siswa, diharapkan dapat lebih memahami pembelajaran yang diberikan guru dengan menggunakan modifikasi permainan. Diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Guru, agar memilih model pembelajaran tepat dan secara objektif seperti modifikasi permainan pada kegiatan belajar mengajar karena dapat dijadikan suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Lembaga pendidikan, perlu lebih banyak mengadakan kegiatan yang bersifat pelatihan-pelatihan yang diberikan kepada guru mengenai penerapan modifikasi-modifikasi pembelajaran yang lain. Sehingga guru dapat menerapkannya di sekolah-sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi 2010*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdan (2015) dalam jurnal dengan judul “Pengaruh Model Modifikasi Permainan Pada Siswa Putra Kelas IV SDN 1 Talise Pada Cabang Olahraga Atletik Nomor Lari Jarak Pendek 60 Meter. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar. Volume 5, No 3, September 2015: 12*
- Ismaryati. (2011). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Jamali (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Modifikasi Alat Pembelajaran Pada Siswa kelas X SMA Katolik St. Augustinus Kediri. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar. Volume 10, No 1, September 2017: 40-43*.
- Leser (2016). Lompat Jauh dengan Menggunakan Modifikasi Kardus di SDN 21 Sungai Ayak”. *Jurnal Penjaskesrek. Vol 2 (1) :12*.
- Pratama (2018). Pengaruh Latihan Lompat Kardus Terhadap Hasil Lompatan Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa SD Negeri 132 Palembang. *Journal Of Sport Science And Education (Jossae) Vol: 1, No: 1 April (2018)*
- Sasongko. (2014). Penerapan Metode Modifikasi Media Olahraga Dalam Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Kelas V Sd N 09 Ketahun. *Journal Of Sport Science And Education (Jossae) Vol: 2, No: 1 September (2014)*
- Sultoni. (2014). Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan terhadap Efektivitas Pembelajaran Tolak Peluru Studi Pada Siswa Kelas V SDN Wonoprintahan I/276 Prambon Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 02 Nomor 01 Tahun 2014, 193 - 200*.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & B*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun Skripsi. (2021). *Pedoman Penulisan Makalah dan Skripsi Mahasiswa STKIP-PGRI Lubuklinggau: STKIP-PGRI Lubuklinggau. (Tidak Dipublikasikan)*.