Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Melalui Media *Number House* pada Murid Kelas II SD

Yunita Eka Marsella[1*], Agung Nugroho[2], Nourina Fauzia Ahdiyana[3]
[1,2] Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia.
[3] SD Negeri 01 Bojongsari, Banyumas, Indonesia.

*yunitamrslla@gmail.com
Abstract. Low learning motivation was observed among second-grade students at SD Negeri 01 Bojongsari, who showed limited enthusiasm, attention, and participation in mathematics lessons. This study aimed to improve students' mathematics learning motivation through the Number House medium, a concrete medium for place value, number comparison, addition, and subtraction. A classroom action research design based on the Kemmis and McTaggart model was applied to 22 students selected through saturated sampling, consisting of a pre-cycle and two cycles of three meetings each. Data were collected using a ten-statement motivation questionnaire and a classroom observation sheet, with formative mathematics assessments as supporting data, and were analyzed descriptively using percentages and mean scores. The questionnaire score increased from 68.33% in the pre-cycle to 85.91% in Cycle I and 95.91% in Cycle II. Observed motivation rose from 46.21% to 73.48% and 93.94%, while the mean formative score increased from 64.09 to 77.73 and 88.07. These results indicate that Number House can support the improvement of mathematics learning motivation in the classroom studied, although the design does not show that the medium was the only factor behind the change. Teachers may consider Number House as an alternative concrete medium in the early grades.
Kata kunci: motivasi belajar, matematika, Number House, sekolah dasar, penelitian tindakan kelas

1. Pendahuluan

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada jawaban yang benar, tetapi juga pada keterlibatan murid dalam memahami konsep, mencoba strategi penyelesaian, dan menyelesaikan tugas. Pada kelas rendah, murid perlu memperoleh pengalaman konkret sebelum beralih pada representasi gambar dan simbol abstrak, sebagaimana dijelaskan teori Bruner tentang tahap enaktif, ikonik, dan simbolik [1]. Pembelajaran matematika perlu dirancang dengan memperhatikan tahapan pemahaman konsep murid. Penerapan tahapan teori belajar Bruner dapat membantu murid membangun pemahaman konsep matematika melalui proses belajar yang terstruktur [2]. Dalam proses tersebut, motivasi belajar menjadi aspek penting karena berkaitan dengan antusiasme, perhatian, ketekunan, dan keterlibatan murid [3]. Kajian berbasis teori determinasi diri menunjukkan bahwa motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik yang telah terinternalisasi berkaitan dengan capaian belajar yang positif, dan keduanya diperkuat oleh dukungan terhadap kebutuhan psikologis dasar, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan [4].

Pengamatan awal di kelas II SD Negeri 01 Bojongsari menunjukkan bahwa sebagian murid kurang antusias dan kurang memperhatikan pembelajaran matematika, bermain sendiri, serta berulang kali meminta izin keluar kelas ketika merasa bosan. Hanya beberapa murid yang aktif menjawab atau merespons pertanyaan guru, dan murid dengan kemampuan akademik yang lebih rendah cenderung lebih mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Kondisi ini menunjukkan perlunya perbaikan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada murid untuk terlibat secara langsung melalui aktivitas konkret dan bervariasi.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran matematika dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media juga dapat mendorong komunikasi dua arah antara guru dan murid serta meningkatkan partisipasi aktif murid dalam pembelajaran [5]. Media konkret dapat menjadi salah satu alternatif perbaikan tersebut. Number House adalah media konkret berbentuk rumah yang dirancang untuk mendukung aktivitas matematika, yaitu membaca dan menulis bilangan, menentukan nilai tempat puluhan dan satuan, membandingkan dan mengurutkan bilangan, serta mempelajari penjumlahan dan pengurangan. Murid dapat menyusun, mengamati, membandingkan, dan memanipulasi komponen media secara langsung sehingga aktivitas tersebut berpeluang memberi pengalaman enaktif [1] dan kesempatan berpartisipasi yang dibutuhkan untuk menumbuhkan motivasi [4].

Penelitian terdahulu melaporkan bahwa alat peraga konkret dapat mendukung motivasi dan hasil belajar matematika di sekolah dasar [6]. Penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika dapat mendukung keterlibatan murid, yang terlihat melalui peningkatan keaktifan, kreativitas, kerja sama, dan rasa percaya diri selama proses pembelajaran [7]. Penelitian lain telah mengkaji minat dan motivasi belajar matematika dengan media konkret pada berbagai jenjang kelas [8–18]. Di tingkat internasional, manipulatif tangible maupun virtual dilaporkan berdampak positif pada kemampuan matematika anak dan memunculkan strategi yang berbeda dalam komposisi bilangan [19], penggunaan manipulatif bagi murid berkebutuhan khusus telah ditinjau secara sistematis [20], dan urutan konkret–representasional–abstrak ditetapkan sebagai praktik berbasis bukti bagi murid berkesulitan belajar pada soal komputasi [21]. Namun, penelitian-penelitian tersebut menggunakan media konkret secara umum dengan jenjang kelas, materi, dan rancangan tindakan yang beragam, dan tidak semuanya menjadikan motivasi sebagai hasil utama. Dalam rujukan yang ditelaah penulis, kajian PTK yang secara khusus mendokumentasikan perubahan motivasi belajar murid kelas II selama penerapan Number House belum teridentifikasi.

Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dua siklus yang mendokumentasikan perubahan motivasi belajar matematika selama penerapan Number House pada murid kelas II. Kebaruan penelitian terletak pada fokusnya pada Number House di kelas rendah dengan motivasi sebagai hasil utama, yang diukur melalui angket dan observasi serta didukung asesmen formatif, dengan landasan teori representasi pengetahuan Bruner [1] dan teori motivasi belajar [3,4]. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar matematika melalui media Number House pada murid kelas II SD Negeri 01 Bojongsari.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran melalui tindakan, pengamatan, dan refleksi [22,23,24]. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) [25]. Penelitian diawali dengan pra-siklus untuk mengidentifikasi kondisi awal motivasi belajar murid, kemudian dilanjutkan dengan dua siklus tindakan yang masing-masing terdiri atas tiga pertemuan. Siklus I membahas penentuan nilai tempat, perbandingan bilangan, dan pengurutan bilangan sampai 50, sedangkan Siklus II membahas penjumlahan, pengurangan, serta penyelesaian soal cerita penjumlahan dan pengurangan. Tindakan berupa pembelajaran matematika dengan media Number House, observasi dilakukan selama pembelajaran, angket diberikan pada akhir setiap tahap, dan refleksi pada setiap tahap digunakan untuk menentukan perbaikan pembelajaran berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 01 Bojongsari pada 29 Juli sampai 2 September 2026. Partisipan berjumlah 22 murid kelas II. Seluruh murid dalam kelas dilibatkan sehingga digunakan teknik sampling jenuh. Peneliti sekaligus bertindak sebagai pelaksana tindakan, yaitu penulis pertama.

Data utama berupa motivasi belajar matematika yang dikumpulkan melalui angket dan observasi. Angket terdiri atas sepuluh pernyataan dengan pilihan respons Ya, Kadang-kadang, dan Tidak/Belum yang masing-masing diberi skor 3, 2, dan 1, serta diberikan pada akhir pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II. Skor maksimal setiap murid adalah 30 dan skor maksimal seluruh kelas adalah 660. Observasi dilakukan selama pembelajaran berdasarkan enam indikator, yaitu antusiasme, perhatian, keaktifan, ketekunan, keberanian atau percaya diri, dan keterlibatan dalam kelompok. Setiap indikator dicatat

dengan kategori Ya dan Tidak sehingga tersedia 132 kesempatan observasi pada setiap tahap (22 murid × 6 indikator). Data pendukung berupa asesmen formatif matematika pada setiap tahap.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan hasil pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II melalui perhitungan skor, persentase, dan rata-rata tanpa pengujian inferensial [26]. Persentase skor angket dihitung dengan Persamaan (1), dengan P adalah persentase skor angket, S total skor yang diperoleh seluruh murid, dan Smaks skor maksimal keseluruhan (22 × 30 = 660).

$$P = (S / S_{maks}) \times 100\% \quad (1)$$

Persentase hasil observasi dihitung dengan Persamaan (2), dengan P_o adalah persentase hasil observasi, Y jumlah jawaban Ya, dan O jumlah kesempatan observasi (22 × 6 = 132).

$$P_o = (Y / O) \times 100\% \quad (2)$$

Perubahan antartahap dinyatakan sebagai selisih poin persentase, bukan sebagai persentase pertumbuhan relatif. Data asesmen formatif dirangkum melalui nilai terendah, nilai tertinggi, dan rata-rata.

3. Hasil dan Pembahasan

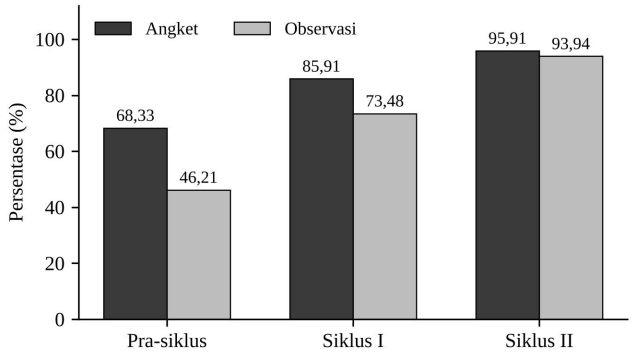
3.1. Hasil angket dan observasi motivasi belajar

Rekapitulasi hasil angket dan observasi motivasi belajar disajikan pada Tabel 1. Persentase skor angket meningkat dari 68,33% pada pra-siklus menjadi 85,91% pada Siklus I, atau naik 17,58 poin persentase, dan mencapai 95,91% pada Siklus II, naik 10,00 poin persentase dari Siklus I. Jumlah respons Ya bertambah dari 85 menjadi 149 dan 198, sedangkan respons Tidak/Belum turun dari 74 menjadi 22 dan 5.

Tabel 1. Hasil angket (skor maksimal 660) dan observasi (132 kesempatan observasi) motivasi belajar murid

Tahap	Respons Ya	Total skor angket	Persentase angket	Jawaban Ya observasi	Persentase observasi
Pra-siklus	85	451	68,33%	61	46,21%
Siklus I	149	567	85,91%	97	73,48%
Siklus II	198	633	95,91%	124	93,94%

Persentase observasi meningkat dari 46,21% pada pra-siklus menjadi 73,48% pada Siklus I dan 93,94% pada Siklus II, atau naik 27,27 poin persentase pada Siklus I dan 20,46 poin persentase pada Siklus II. Secara keseluruhan, peningkatan dari pra-siklus hingga Siklus II mencapai 27,58 poin persentase pada angket dan 47,73 poin persentase pada observasi. Perbandingan persentase kedua instrumen pada setiap tahap ditunjukkan oleh Gambar 1.



Gambar 1. Persentase skor angket dan hasil observasi motivasi murid pada setiap tahap

3.2. Hasil asesmen formatif matematika

Asesmen formatif digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan perkembangan capaian matematika murid, dan ringkasannya disajikan pada Tabel 2. Nilai rata-rata meningkat dari 64,09 pada pra-siklus menjadi 77,73 pada Siklus I dan 88,07 pada Siklus II, atau naik 13,64 dan 10,34

poin nilai. Nilai terendah meningkat dari 40 menjadi 50 dan 62,5, sedangkan nilai tertinggi meningkat dari 90 menjadi 100 dan tetap 100 pada Siklus II.

Tabel 2. Ringkasan hasil asesmen formatif matematika

Tahap	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Rata-rata
Pra-siklus	40	90	64,09
Siklus I	50	100	77,73
Siklus II	62,5	100	88,07

3.3. Pembahasan

Hasil angket dan observasi menunjukkan arah perubahan yang sama selama tindakan menggunakan Number House sehingga tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar matematika terjawab pada konteks kelas yang diteliti. Angket merekam respons murid terhadap pernyataan motivasi, sedangkan observasi mencatat perilaku yang tampak selama pembelajaran, sehingga perbedaan persentase kedua instrumen dapat dipahami karena cara pengumpulan dan aspek yang direkam tidak sepenuhnya identik. Selisih antara keduanya menyempit dari 22,12 poin persentase pada pra-siklus (68,33% dan 46,21%) menjadi 12,43 poin pada Siklus I dan 1,97 poin pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa respons murid dan perilaku yang teramati menjadi semakin selaras, tetapi penelitian ini tidak menguji penyebabnya. Hasil agregat juga tidak berarti setiap murid mengalami peningkatan pada tingkat yang sama.

Number House memberi kesempatan kepada murid untuk mengambil, memasang, menyusun, dan membandingkan komponen media sesuai materi, baik pada bilangan sampai 50 di Siklus I maupun pada operasi hitung dan soal cerita di Siklus II. Secara konseptual, aktivitas tersebut sejalan dengan tahap enaktif dalam teori Bruner [1], dan kesempatan untuk mencoba serta menyampaikan jawaban dapat dipahami sebagai peluang bagi murid merasakan kompetensi dan otonomi dalam belajar [4]. Namun, kebutuhan psikologis tersebut tidak diukur secara langsung sehingga penjelasan ini bersifat tafsiran. Kenaikan rata-rata asesmen formatif searah dengan peningkatan motivasi, tetapi karena analisis hanya bersifat deskriptif [26], keterkaitan keduanya tidak dapat disimpulkan.

Temuan ini sejalan secara konseptual dengan kajian alat peraga konkret dan motivasi belajar matematika di sekolah dasar [6], serta dengan penelitian media konkret pada murid kelas II [10,14,18], kelas III [8,16], dan konteks pembelajaran matematika lainnya [9,11,12,13,15,17]. Temuan ini juga sejalan dengan laporan bahwa manipulatif berdampak positif pada kemampuan matematika anak di pendidikan dasar [19] dan dengan penetapan urutan konkret–representasional–abstrak sebagai praktik berbasis bukti pada murid berkesulitan belajar [21]. Perlu dicatat bahwa penelitian-penelitian tersebut menjadi pembanding konseptual karena tidak semuanya menggunakan Number House, jenjang kelas, materi, atau rancangan tindakan yang sama, dan sebagian melibatkan murid berkebutuhan khusus [20,21], sehingga perbandingan tidak dimaksudkan sebagai bukti langsung efektivitas Number House.

3.4. Data yang perlu dicatat dan keterbatasan penelitian

Beberapa data tidak searah dengan pola peningkatan atau perlu dicatat. Pada Siklus II masih terdapat 17 respons Kadang-kadang dan 5 respons Tidak/Belum dari 220 respons angket, serta 8 dari 132 kesempatan observasi yang tidak tercatat Ya. Besar peningkatan pada Siklus II juga lebih kecil daripada Siklus I pada ketiga ukuran. Selain itu, nilai tertinggi asesmen formatif sudah mencapai 100 pada Siklus I dan tidak berubah pada Siklus II, sedangkan nilai terendah pada Siklus II masih 62,5 sehingga rentang nilai menyempit dari 50 poin pada pra-siklus menjadi 37,5 poin.

Penelitian dilaksanakan pada satu kelas berjumlah 22 murid tanpa kelompok pembanding sehingga hasilnya menggambarkan perubahan selama perbaikan pembelajaran dan tidak memastikan bahwa media merupakan satu-satunya faktor yang memengaruhi motivasi. Data angket dan observasi bersifat agregat sehingga belum menunjukkan perubahan setiap murid atau indikator secara terperinci, analisis tidak melibatkan pengujian inferensial, dan dokumentasi serta catatan refleksi setiap siklus belum dilengkapi sebagai data pendukung.

4. Kesimpulan

Motivasi belajar matematika 22 murid kelas II SD Negeri 01 Bojongsari menunjukkan peningkatan selama pembelajaran menggunakan media Number House. Persentase skor angket meningkat dari 68,33% pada pra-siklus menjadi 85,91% pada Siklus I dan 95,91% pada Siklus II, hasil observasi meningkat dari 46,21% menjadi 73,48% dan 93,94%, dan rata-rata asesmen formatif sebagai data pendukung meningkat dari 64,09 menjadi 77,73 dan 88,07. Hasil ini menunjukkan bahwa Number House dapat mendukung upaya peningkatan motivasi belajar matematika pada kelas yang diteliti, tetapi tidak membuktikan bahwa media tersebut merupakan satu-satunya penyebab perubahan.

Secara teoretis, penelitian ini menambah bukti empiris dari kelas rendah bahwa pembelajaran yang memberi pengalaman konkret dapat berjalan bersamaan dengan meningkatnya motivasi belajar yang teramati. Secara praktis, guru dapat mempertimbangkan Number House sebagai alternatif media pembelajaran matematika dengan menyesuaikan aktivitas pada tujuan pembelajaran, memberi kesempatan kepada murid untuk mencoba dan menyampaikan jawaban, serta tetap memperhatikan perbedaan kesiapan dan kemampuan murid. Penelitian selanjutnya disarankan menganalisis perubahan setiap indikator motivasi dan setiap murid, melengkapi dokumentasi dan catatan refleksi, menggunakan kelompok pembanding, serta mengkaji Number House pada materi dan jenjang kelas yang berbeda.

5. References

[1] J. S. Bruner, *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA, USA: Harvard Univ. Press, 1966.

[2] M. Novenasari and S. B. Kurniawan, "Penerapan tahapan teori belajar Bruner untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada peserta didik kelas IV SD," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 14, no. 1, 2026, doi: 10.20961/jpd.v14i1.109674.

[3] A. M. Sardiman, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers, 2018.

[4] R. M. Ryan and E. L. Deci, "Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions," *Contemporary Educational Psychology*, vol. 61, 2020, doi: 10.1016/j.cedpsych.2020.101860.

[5] E. Saryanti, "Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, 2022, doi: 10.20961/jpd.v10i2.69691.

[6] K. A. Saputro, C. K. Sari, and Winarsi, "Pemanfaatan alat peraga benda konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika di sekolah dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.992.

[7] F. Haryanti, "Peningkatkan kompetensi materi bangun ruang melalui metode diskusi berbantuan media tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 2, 2022, doi: 10.20961/jpd.v10i2.67647.

[8] H. Afrina and N. Siregar, "Upaya meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui penggunaan media konkret pada siswa kelas III di SDN 110/1 Tenam," *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, vol. 4, no. 1, 2025, doi: 10.55606/jurripen.v4i1.6288.

[9] F. D. Andarsa, F. P. Setiawati, A. Adrias, and S. P. Syam, "Pengaruh penggunaan media konkret dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, vol. 4, no. 2, 2025, doi: 10.31980/pme.v4i2.2587.

[10] Akhsanunadia and Z. Arifin, "Pengaruh media konkrit terhadap motivasi dan pemahaman belajar siswa pada pelajaran matematika di kelas 2," *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, vol. 6, no. 1, 2026, doi: 10.51878/science.v6i1.9362.

[11] N. S. Agustina and S. Yulianto, "Pengaruh penggunaan media konkret terhadap kemampuan operasi hitung dasar dan motivasi belajar matematika siswa kelas IV SD," *Paedagogie*, vol. 21, no. 1, 2026, doi: 10.31603/paedagogie.v21i1.16196.

[12] A. Handayani, Rokhmaniyah, and Wahyudi, "Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menggunakan media konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika tentang pecahan pada siswa kelas III SD," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.20961/jkc.v12i3.85780.

[13] F. Jumiyati and Suhartono, "Penerapan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dengan media konkret untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas I SD," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 14, no. 1, 2026, doi: 10.20961/jkc.v14i1.106047.

[14] A. Maulida, Rizal, and Oktarafikayanti, "Meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media konkret dan media interaktif," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 11, no. 3, 2025, doi: 10.36989/didaktik.v11i03.8108.

[15] R. Nafida, N. Fadilah, and V. Purnamasari, "Motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika melalui media konkret kelas tiga di SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, vol. 10, no. 3, 2024, doi: 10.36989/didaktik.v10i3.3979.

[16] A. Y. Susilowati, I. C. Sayekti, and R. Eryani, "Penerapan media realia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada siswa sekolah dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 4, 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1160.

[17] I. Syafitri, H. J. Saputra, and F. Nursyahidah, "Analisis motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui media konkret di kelas 2," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 2, 2023, doi: 10.31004/jptam.v7i2.7521.

[18] A. Majid and Syarifuddin, "Upaya meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan dan pengurangan melalui media konkret pada siswa kelas II SD," *Anwarul*, vol. 6, no. 2, 2026, doi: 10.58578/anwarul.v6i2.9838.

[19] A. C. Pires, F. González Perilli, E. Bakała, B. Fleisher, G. Sansone, and S. Marichal, "Building blocks of mathematical learning: Virtual and tangible manipulatives lead to different strategies in number composition," *Frontiers in Education*, vol. 4, 2019, doi: 10.3389/feduc.2019.00081.

[20] E. C. Bouck and J. Park, "A systematic review of the literature on mathematics manipulatives to support students with disabilities," *Education and Treatment of Children*, vol. 41, 2018.

[21] E. C. Bouck, R. Satsangi, and J. Park, "The concrete–representational–abstract approach for students with learning disabilities: An evidence-based practice synthesis," *Remedial and Special Education*, vol. 39, 2018, doi: 10.1177/0741932517723564.

[22] I. Machali, "Bagaimana melakukan penelitian tindakan kelas bagi guru?," *Indonesian Journal of Action Research*, vol. 1, no. 2, 2022, doi: 10.14421/ijar.2022.12-21.

[23] P. Meesuk, B. Sramoon, and A. Wongrugsa, "Classroom action research-based instruction: The sustainable teacher professional development strategy," *Journal of Teacher Education for Sustainability*, vol. 22, no. 1, 2020, doi: 10.2478/jtes-2020-0008.

[24] J. Oranga and B. Gisore, "Action research in education," *Open Access Library Journal*, vol. 10, no. 7, 2023, doi: 10.4236/oalib.1110306.

[25] S. Kemmis, R. McTaggart, and R. Nixon, *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Singapore: Springer, 2014.

[26] Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif (Edisi ke-3)*. Bandung, Indonesia: Alfabeta, 2022.