



Penerapan Program Permainan Kecil Untuk Mengatasi Resiliensi Belajar Siswa SMP N 20 Palembang

Khoirul Anwar¹, Ilham Arvan Junaidi², Hengki Kumbara³

^{1,2,3} Universitas PGRI Palembang

Jl. Lorong Gotong, 11 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30116

Email: irul22anwar@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah 1) sulitnya siswa dalam mengontrol emosi 2) kurangnya semangat siswa dalam belajar 3) siswa tidak mentaati peraturan sekolah 4) siswa kesulitan dalam menghadapi tekanan belajar dan sebagainya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan program permainan kecil untuk mengatasi resiliensi belajar SMP Negeri 20 Palembang. Variabel dalam penelitian ini berupa variabel terikat yaitu resiliensi belajar siswa, dan variabel bebas yaitu permainan kecil. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan bentuk One-Group Pretest – Posttest – Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 20 Palembang dan sampel nya yaitu siswa bermasalah yang berjumlah 30 siswa dengan Teknik sampling purposive sampling. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu kuesioner. Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen. Instrument tes yang digunakan yaitu permainan kecil, pemberian perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan dengan frekuensi 1 kali dalam 1 minggu. Analisis data yang digunakan uji t dengan taraf signifikan 5%. Hasil penelitian menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $16,131 > 2,045$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan program permainan kecil untuk mengatasi resiliensi belajar siswa SMP Negeri 20 Palembang.

Kata Kunci: Permainan Kecil, Resiliensi Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum didefinisikan sebagai suatu proses pembelajaran oleh sekelompok manusia berkaitan dengan ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan kebiasaan yang dilakukan dengan metode-metode pengajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan bertujuan agar para peserta didik dapat mengetahui dan memahami tentang suatu hal, sehingga dapat menjadikannya seseorang yang cerdas dan memiliki pemikiran yang kritis. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa Pendidikan merupakan suatu bentuk proses menuntun berbagai kekuatan kodrat yang ada pada peserta didik, dengan tujuan mencapai

keselamatan dan kebahagiaan dalam perannya sebagai anggota masyarakat. Proses pendidikan di sekolah pada umumnya terdiri dari beberapa mata pelajaran salah satunya adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Menurut (Paiman, 2021, p. 4) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara umum, aktivitas jasmani digunakan sebagai sarana atau alat untuk mendidik, aktivitas jasmani yang dilakukan adalah aktivitas jasmani yang terpilih yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan, aktivitas jasmani yang disajikan disusun secara sistematis. Selain mengembangkan unsur-unsur gerak tubuh, yakni kekuatan, daya tahan, daya ledak, kelincahan, kecepatan, kelenturan, keseimbangan, dan koordinasi, Pendidikan jasmani juga mengembangkan aspek-aspek psikologi lainnya, misalnya kecerdasan, religius, dan sosial. Belajar adalah suatu proses memperoleh ilmu dan belajar merupakan suatu kegiatan yang menyebabkan perubahan dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mampu menjadi mampu. Sedangkan pembelajaran Pendidikan Jasmani menurut (Iswanto, 2021, p. 15) adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dilakukan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Pada masa sekolah seorang siswa biasanya mengalami ketidakstabilan emosi dan menjadi malas dalam belajar, sehingga seorang siswa tersebut harus bisa mengatasinya dengan menjadi seorang resiliens.

Menurut (Amir, 2021, p. 5) Resiliensi dianggap sebagai kemampuan untuk bangkit dari kesulitan, dan kemampuan untuk tumbuh karna tantangan. Jadi, Resiliensi merupakan kecakapan yang memfasilitasi kita untuk bangkit ketika kesulitan menerjang. Seorang siswa yang mengalami turunnya semangat dalam belajar di karenakan faktor kurang dukungan dari orang tua dan dukungan moril dari guru di sekolah, malas dalam belajar, dan tidak stabilnya emosi harus bisa mengatasi hal tersebut. Seorang siswa harus dapat mengatasi hal-hal tersebut dengan cara menumbuhkan rasa semangat dalam belajar dan menjadi seseorang yang dapat mengatasi permasalahannya.

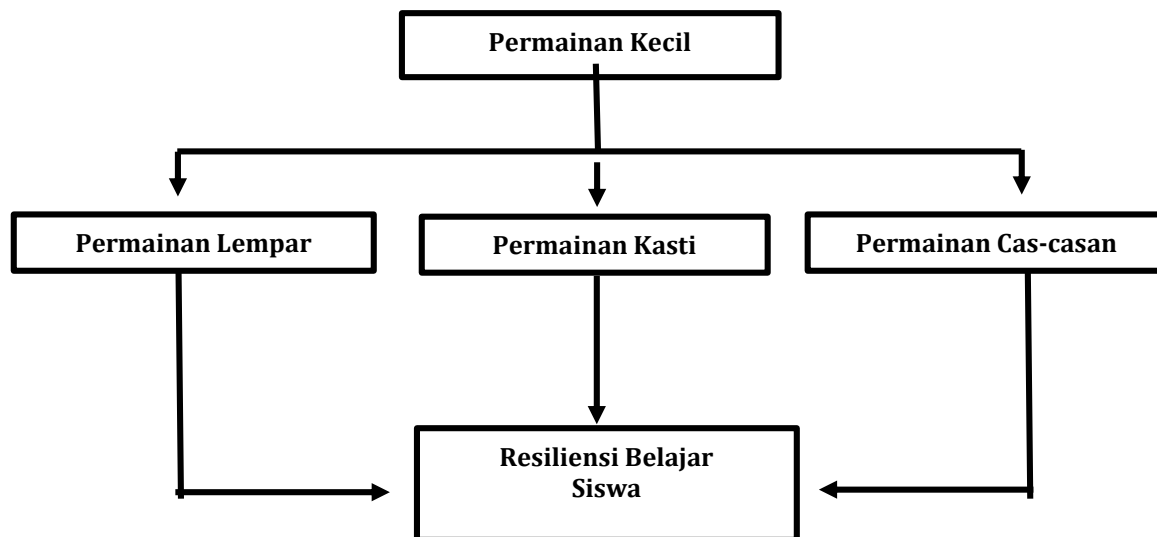
Indikator munculnya resiliensi dalam belajar adalah siswa optimis terhadap masa depan dan semangat dalam belajar, siswa memiliki regulasi emosi yaitu kemampuan untuk

tenang dalam kondisi penuh dengan tekanan, memiliki impuls control yang baik sehingga dapat menemukan motivasi untuk semangat belajar, dan efikasi diri yaitu siswa memiliki keyakinan pada kemampuan yang dimiliki untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam belajar.

Di SMP Negeri 20 Palembang rata-rata permasalahan siswa dalam pembelajaran yaitu 1) kurang tenangnya siswa dalam masalah belajar pendidikan jasmani 2) Siswa kesulitan dalam menghadapi tekanan belajar pendidikan jasmani 3) siswa mengalami penindasan dan perilaku anti-sosial lainnya yang dilakukan oleh teman sebaya 4) siswa mengalami hilangnya kepercayaan diri sehingga akan membandingkan dirinya dengan teman sekelasnya yang lebih berprestasi, 5) siswa bolos jam pelajaran pendidikan jasmani 6) siswa tidak mengerjakan tugas sekolah 7) siswa tidak mentaati peraturan sekolah 8) siswa tidak serius saat mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani 9) siswa tidur dikelas saat jam pelajaran Pendidikan jasmani 10) dan permasalahan yang paling umum terjadi adalah guru yang kurang memberikan dukungan moril kepada siswa dan sekolah juga tidak memiliki guru yang cakap dalam mengajar dan menghadapi siswa.

Salah satu cara yang diharapkan mampu untuk mengatasi resiliensi dalam belajar diatas adalah dengan menerapkan permainan kecil dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani. Manfaat permainan kecil adalah 1) meningkatkan kreativitas maksudnya adalah memberikan siswa kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru, 2) mencerdaskan otak maksudnya dengan bermain permainan kecil dapat mengasah dan memperkaya cara berpikir siswa, 3) menanggulangi konflik yaitu dengan bermain dapat membuat siswa dapat bersaing secara agresif dan mengatasi konflik, 4) melatih empati yaitu menumbuhkan rasa peduli siswa terhadap orang lain, serta 5) mengasah panca indra salah satunya melatih kepekaan pendengaran siswa saat bermain, sebagai media terapi maksudnya adalah siswa dapat melupakan masalah dan kecemasan yang dihadapi. Permainan kecil atau permainan tradisional ini biasanya adalah permainan yang disukai oleh anak-anak. Beberapa jenis permainan kecil yaitu permainan kasti, permainan lempar kaleng, dan permainan cas-casan. Permainan kecil dapat dijadikan media pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah untuk

menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan agar proses pembelajaran tidak membosankan.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Menurut (Sugiyono, 2022, p. 112) Pre-Experimental Designs merupakan Eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jenis Experimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental designs.

Terdapat dua variabel penelitian, yakni variabel terikat (dependen) dan variabel bebas (independent). Variabel terikat dari penelitian ini adalah resiliensi belajar siswa dan variabel bebas nya adalah program permainan kecil.

Tabel 1. Definisi operasional variable

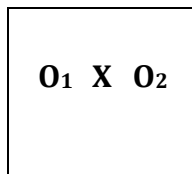
No	Variabel Penelitian	Definisi Variabel	Indikator	Sumber
1	Resiliensi Belajar (Y)	Resiliensi dianggap sebagai kemampuan untuk bangkit dari kesulitan, dan kemampuan untuk tumbuh karna tantangan.	Resiliensi belajar siswa dapat diatasi	(Amir, 2021, p. 5)

		Jadi, Resiliensi merupakan kecakapan yang memfasilitasi kita untuk bangkit ketika kesulitan menerjang.	dengan adanya program permainan kecil
2	Permainan Kecil (X)	Permainan kecil merupakan aktivitas gerak yang dilakuka dalam bentuk permainan sederhana. Selain itu permainan kecil juga dapat merangsang dan mengembangkan koognitif, efektif, sosial, emosional dan psikomotor siswa.	Permainan kecil yang diterapkan yaitu permainan kasti, cas-casan, dan lempar kaleng. (Isnaini, 2016, p. 78)

Tabel 2. Populasi Penelitian		
No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VII.1	27
2	VII.2	25
3	VII.3	29
4	VII.4	24
5	VII.5	26
6	VII.6	27
7	VII.7	28
8	VII.8	30
9	VII.9	25

10	VII.10	29
11	VII.11	24

Menurut (Sugiyono, 2022, p. 114) designs dalam one-group pretest-posttest design dapat digambarkan seperti berikut:



O_1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti mengurus surat izin ke Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Palembang kemudian diberikan surat ke Dinas Pendidikan Kota Palembang selanjutnya peneliti akan mendapatkan surat izin penelitian untuk ke SMP N 20 Palembang.

Penelitian dilaksanakan mulai dari bulan Mei 2023, pelaksanaan penelitian ini yaitu melaksanakan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, kemudian diberikan perlakuan menggunakan penerapan permainan kecil berupa permainan bola kasti, permainan lempar kaleng, dan permainan cas-casan dengan frekuensi 3 kali pertemuan. Penerapan program permainan kecil ini bertujuan untuk mengatasi resiliensi belajar siswa pada saat dilakukan test akhir (posttest).

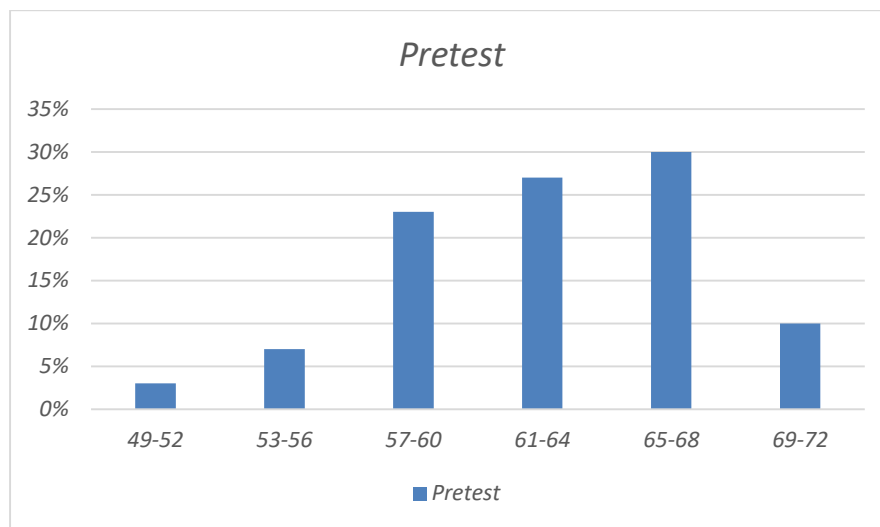
Kegiatan dilaksanakan selama 90 menit, yaitu dilaksanakan pada hari Selasa. Dimana sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa bermasalah yang ada di kelas VII SMP N 20 Palembang.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Data Pretest Resiliensi Belajar Siswa

Kelas Interval	Frekuensi	Persentasi
49 – 52	1	3%
53 – 56	2	7%
57 – 60	7	23%
61 – 64	8	27%
65 – 68	9	30%

69 – 72	3	10%
Total	30	100%

Berdasarkan pada tabel diatas dari 30 sampel, diperoleh hasil pada interval 49-52 terdapat sebanyak 1 siswa (3%), sedangkan pada interval 53-56 terdapat sebanyak 2 siswa (7%). Pada interval 57-60 terdapat sebanyak 7 siswa (23%), pada interval 61-64 terdapat 8 orang siswa (27%), pada interval 65-68 terdapat sebanyak 9 siswa (30%), sedangkan untuk interval 69-72 terdapat sebanyak 3 siswa (10%).



Gambar 2. Hasil Data Pretest

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Posttest Resiliensi Belajar Siswa

Kelas Interval	Frekuensi	Persentasi
70 – 72	2	7%
73 – 75	4	13%
76 – 78	9	30%
79 – 81	11	37%
82 – 84	3	10%
85 – 87	1	3%
Total	30	100%

Berdasarkan pada tabel diatas dari 30 sampel, diperoleh hasil pada interval 70-72 terdapat sebanyak 2 siswa (7%), sedangkan pada interval 73-75 terdapat sebanyak 4 siswa (13%). Pada interval 76-78 terdapat sebanyak 9 siswa (30%), pada interval 79-81 terdapat

11 orang siswa (37%), pada interval 82-84 terdapat sebanyak 3 siswa (10%), sedangkan untuk interval 85-87 terdapat sebanyak 1 siswa (3%).



Gambar 3. Hasil Data Posttest

Uji normalitas data merupakan syarat yang harus dilakukan sebelum menganalisis data. Data yang akan diuji dari hasil tes akhir (posttest) resiliensi belajar pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Palembang, menggunakan kemiringan kurva dengan rumus Kolmogorov-Smirnov dengan hasil disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas Data Liliefors

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Resiliensi Belajar	,099	30	,200*	,968	30	,497
Posttest Resiliensi Belajar	,145	30	,108	,972	30	,609

Berdasarkan data diatas menunjukan bahwa nilai sig pretest sebesar $0,200 > 0,05$ artinya data hasil tes pretest berdistribusi normal. Sedangkan nilai sig posttest sebesar $0,108 > 0,05$ artinya data hasil tes posttest berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Data yang didapatkan dari hasil pretest dan posttest resiliensi belajar siswa pada siswa kelas VII SMP Negeri 20 Palembang akan dilakukan pengujian hipotesis atau uji signifikan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan program permainan kecil

terhadap resiliensi belajar siswa di SMP Negeri 20 Palembang khususnya kelas VII. Pengujian hipotesis atau uji signifikan dalam penelitian ini digunakan statistika uji-t dengan hasil disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences							
					95% Confidence				
				Std.	Interval of the				
		Mean	Std.	Error	Difference		T	df	Sig. (2-
			Deviation	Mean	Lower	Upper			tailed)
Pair 1	Pretest								
	Resiliensi								
	Belajar -	-			-	-			
	Posttest	15,18667	5,15656	,94146	17,11216	13,26117	16,131	29	,000
	Resiliensi								

Kepercayaan diambil $\alpha = 5\%$ dengan $t(1-\alpha)$ atau 95% sehingga uji signifikan harga ttabel pada $a = 0,05$ dengan $dk = 30-2 = 28$ diperoleh harga ttabel = 2,045.

Pada tabel 4.4 diperoleh sig 0.000 dapat disimpulkan bahwa thitung > ttabel atau 16,131 > 2,045, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan program permainan kecil untuk mengatasi resiliensi belajar siswa SMP N 20 Palembang.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa bermasalah berdasarkan catatan guru Bimbingan Konseling di kelas VII SMP Negeri 20 Palembang diperoleh hasil tes awal atau pretest rata-rata mendapatkan 62,71 dengan skor tertinggi perolehan resiliensi belajar adalah 71,3 dan skor terendah adalah 49. Berdasarkan hasil tes awal atau pretest dari 30 sampel, diketahui bahwa pada interval 49-52 terdapat sebanyak 1 siswa (3%), sedangkan pada interval 53-56 terdapat sebanyak 2 siswa (7%). Pada interval 57-60 terdapat sebanyak 7 siswa (23%), pada interval 61-64 terdapat 8 orang siswa (27%), pada interval 65-68 terdapat sebanyak 9 siswa (30%), sedangkan untuk interval 69-72 terdapat sebanyak 3 siswa (10%).

Sedangkan pada saat posttest rata rata hasil tes siswa yang didapat adalah 77,90 setelah siswa diberikan perlakuan permainan kecil memperoleh skor tertinggi perolehan resiliensi belajar adalah 84,6 dan skor terendah 70. Berdasarkan hasil tes akhir posttest dari 30 sampel diperoleh bahwa pada interval 70-72 terdapat sebanyak 2 siswa (7%), sedangkan pada interval 73-75 terdapat sebanyak 4 siswa (13%). Pada interval 76-78 terdapat sebanyak 9 siswa (30%), pada interval 79-81 terdapat 11 orang siswa (37%), pada interval 82-84 terdapat sebanyak 3 siswa (10%), sedangkan untuk interval 85-87 terdapat sebanyak 1 siswa (3%).

Resiliensi belajar Menurut Sumarmo dalam (Agustin, 2021, p. 1878) resiliensi merupakan suatu proses, kemampuan, atau hasil beradaptasi dengan kondisi yang menantang dan menakutkan atau lebih spesifikasinya resiliensi adalah sebuah proses yang dimana ketika seseorang sedang berada dalam situasi yang penuh tantangan dan beresiko tinggi, mereka akan tetap meraih kesuksesan atau sukses melalui adaptasi. Sedangkan menurut Sari dalam (Irawan R. , 2022, p. 138) resiliensi akademik adalah kemampuan siswa untuk bertahan pada kondisi yang sulit, bangkit Kembali dari keterpurukan, mengatasi kesulitan, dan beradaptasi secara positif terhadap tekanan dan tuntutan akademik.

Dalam pelaksanaan dilapangan siswa putra dan putri kelas VII yang bermasalah berdasarkan catatan guru bimbingan konseling di SMP Negeri 20 Palembang sangat menyukai permainan kecil seperti permainan bola kasti, permainan cas casan, dan permainan lempar kaleng. Untuk meningkatkan resiliensi belajar, siswa harus melakukan hal-hal yang positif untuk meluapkan emosi yang ada dalam dirinya dengan permainan kecil siswa lebih semangat dalam bermain bersama teman temannya.

Penerapan program permainan kecil yang dilakukan di sekolah cukup memberikan semangat baru pada siswa kelas VII di SMP Negeri 20 Palembang, hal ini dapat dilihat dari peran aktif siswa pada saat proses permainan kecil berlangsung di lapangan. Kemudian kegiatan permainan kecil tersebut bisa mendorong kreatifitas siswa untuk bermain selama kegiatan berlangsung. Sebagian, siswa dapat mempraktekan permainan kecil yaitu bola kasti, lempar kaleng, dan permainan cas-casan dengan baik, akan tetapi tetap dibawah pengawasan peneliti. Data penelitian menunjukkan bahwa penerapan kegiatan permainan kecil untuk mengatasi resiliensi siswa ini dapat menciptakan variasi baru dalam proses

pembelajaran, karena siswa cukup antusias mengikuti permainan berlakecil dan senang melakukan setiap melakukan tahapan yang diberikan saat permainan berlangsung.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 20 Palembang. Dilihat dari hasil perhitungan dan analisis data yang sudah dijelaskan diatas. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan Uji-t diperoleh thitung =16,131 dapat ditarik kesimpulan bahwa thitung > ttabel atau $16,131 > 2,045$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan program permainan kecil untuk mengatasi resiliensi belajar siswa SMP N 20 Palembang.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan diatas, setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan Uji-t diperoleh thitung =16,131 dapat disimpulkan bahwa thitung > ttabel atau $16,131 > 2,045$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan program permainan kecil untuk mengatasi resiliensi belajar siswa SMP N 20 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R., & Handayani, I. (2021). Kemandirian Belajar dan Resiliensi Mahasiswa Tingkat Awal Pendidikan Matematika Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cendikia: Juranl Pendidikan Matematika*, 1877-1885.
- Amir, M. T. (2021). Resiliensi Bagaimana Bangkit dari Kesulitan & Tumbuh dalam Tantangan . PT, Kompas Media Nusantara.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 121-136.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asriansyah. (2018). *Permainan kecil*. Bogor: Anggota IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia).
- Azumar, A. (2022). Resiliensi Atlet Berperestasi yang Mengalami Cedera Berat (studi atlet tapak suci cabang 14 jakarta selatan. *Journal of Social Work and Social Services*, 31-40.
- Dede Nurul Qomariah, siti Hamidah,. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 8-23.
- Deswanda, A. R. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Resiliensi Remaja Yayasan Sosial di Jakarta Selatan. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*, 1-117.
- Hamdi, A. S., & Bahrudin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

- Hasruddin nur & Asdana. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional Kota Makasar. *Phinisi Integration Review*, 17-29.
- Hayudi , & Mursalim . (2020). Inovasi Pembelajaran (Inklusi) Pendidikan Jasmani Berbasis Permainan Kecil untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus . *Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olahraga* , 1-11.
- Irawan, R. (2022). Resiliensi Akademik Siswa. *Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 135-140.
- Isnaini. (2016). Implementasi Permainan Kecil dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 77-81.
- Iswanto, A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang Efektif dan Berkualitas. *Majalah Ilmiah Olahraga (MAJORA)*, 13-17.
- Khadijah, dkk. (2021). Resiliensi Akademik Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring. *Educational Guidance and Counseling Development Jurnal*, 66-72.
- Khudriyah. (2021). Metodologi Penelitian dan Statistik Pendidikan. Malang, Jawa Timur: Madani.
- Montolalu, & dkk. (2009). Bermain dan Permainan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- hMakasar. *Phinisi Integration Review*, 17-29.
- Paiman. (2021). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan untuk SMP/MTS Kelas VII. Jakarta: Pt Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Paulana, A. N., Rezeki, A., & Sholichah, I. F. (2021). Regulasi Emosi terhadap Resiliensi Atlet Pencak Silat. *PSIKODINAMIKA: Jurnal Literasi Psikologi* , 76-83.
- Qomariah, D. N. (2022). Menggali Manfaat Permainan Tradisionaldalam Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar: Konteks Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 8-23.
- Solihin, A. O., Dinanjar, A., & Widyawan, D. (2020). Resiliensi Siswa Tunanetra dalam Kegiatan Olahraga. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 423-438.
- Sudjana. (2005). Metode Statistika. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Yuniarsih, N. (2021). Resiliensi Belajar Terhadap Metode Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid 19 di Desa Sukalayu Kecamatan Teluk Jambe Timur Kabupaten Karawang . *Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian (KNPP)*, 335-343.