

PENERAPAN MODIFIKASI JAWS BALL TERHADAP MINAT SISWA DALAM PERMAINAN BOLA VOLI KELAS VII SMPN 2 CIKAMPEK

Rifqi Muhamad Aziz¹, Rhama Nurwansyah Sumarno²,

Aria Kusuma Yuda Ryanto³, Irfan Zinat Achmad⁴

^{1,2,3,4}Universitas Singaperbangsa Karawang,

rifqimaziz19@gmail.com¹, rhama.nurwansyah@fkip.unsika.ac.id²,

aria.kusumayuda@fkip.unsika.ac.id³, irfan.za@fkip.unsika.ac.id⁴

ABSTRACT

This research is a quantitative research. The purpose of this study was to determine the extent of the application of interest in volleyball games in grade VII students at SMPN 2 Cikampek. This study uses a quantitative approach with a questionnaire research method. This research was conducted at SMAN 1 Lemahabang. The population of this study was 45 members/participants as samples. The sampling technique used in this study was systematic sampling. The form of research design used pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The function of the research instrument is to obtain the data needed when researchers are collecting information in the field. Making instruments in quantitative research is part of the researcher's activities entering the field, especially in the use of questionnaires from this study, the average before treatment and after treatment experienced a significant increase, namely the mean pretest 126.09 to the mean posttest 136.16. Meanwhile, the results of the calculation of the Paired Sample T Test hypothesis test with the data obtained from this study are the significance value (2-tailed) $0.000 < 0.05$, meaning that there is a significant application between the average value before treatment and the average value after treatment. It can be concluded that the modification of the jaws ball can have an effect on the volleyball game towards the interest of class VII students of SMPN 2 Cikampek.

Keywords: modification of jaws ball, student interest learning, volleyball game

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar penerapan minat dalam permainan bola voli pada siswa kelas VII di SMPN 2 Cikampek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian angket. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Lemahabang. Populasi penelitian ini adalah anggota/peserta yang berjumlah 45 sebagai sampel. Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *systematic sampling*. Bentuk desain penelitian menggunakan *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. fungsi dari instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sedang mengumpulkan informasi di lapangan. Pembuatan instrumen dalam penelitian kuantitatif merupakan bagian dari kegiatan peneliti memasuki lapangan terutama dalam penggunaan angket dari

penelitian ini adalah rata-rata sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan yaitu *mean pretest* 126.09 menjadi *mean posttest* 136.16. Sedangkan, hasil perhitungan pengujian hipotesis uji *Paired Sample T Test* dengan data yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai signifikansi (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$, Artinya terdapat penerapan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa modifikasi jaws *ball* dapat berpengaruh dalam permainan bola voli terhadap minat siswa kelas VII SMPN 2 Cikampek.

Kata Kunci: modifikasi jaws *ball*, pembelajaran minat siswa, permainan bola voli

A. Pendahuluan

Pendidikan dalam arti luas adalah hidup. Artinya pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua aspek tempat dan situasi yang memberi pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Pendidikan akan terus berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Pengajaran dalam artian luas merupakan sebuah proses kegiatan mengajar dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun. Pembelajaran yang didapat bukan dari pendidikan formal saja, namun dalam hal ini fungsi keluarga serta masyarakatlah yang sama penting dan menjadi wadah pembinaan yang dapat membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pembelajaran wajib yang dilaksanakan di beragam tingkat sekolah, mulai dari SD, SMP, hingga SMA/SMK. Oleh karena itu, untuk mengetahui makna pendidikan jasmani sebaiknya para pengajar harus mempelajari pengertian dari pendidikan jasmani itu sendiri. Menurut (Mustafa, 2022) menyebutkan bahwa pendidikan jasmani berarti melatih fisik, dan sama pentingnya mendidik orang tentang tubuh dan kebutuhannya. Dengan kata lain, untuk memenuhi tantangan dan memberikan layanan kesehatan yang dibutuhkan bangsa, pendidikan jasmani harus diperhatikan tidak hanya dengan kegiatan fisik, permainan, olahraga, dan bentuk fisik lainnya, tapi juga dengan mengkomunikasikan kepada masyarakat dampak.

Pendidikan jasmani merupakan urutan yang direncanakan dan dirancang dari pengalaman belajar untuk memenuhi perkembangan dan pertumbuhan, dan kebutuhan perilaku masing-masing anak. Menurut (Nugraha, 2020) Pendidikan jasmani dimulai dari usia yang sangat dini, untuk merangsang pembentukan pertumbuhan organik, motorik, intelektual dan emosional. Pendidikan anak usia dini adalah usia penting untuk membekali anak-anak menghadapi perkembangan masa depan. Anak-anak membutuhkan stimulasi atau pembelajaran observasional serta pengetahuan tentang hal-hal yang akan diperlukan dalam hidupnya.

Dengan bertujuan untuk dapat mengembangkan gerak motorik anak permainan bola besar ialah salah satu pilihan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, Permainan bola besar mempunyai beberapa cabang olahraga di dalamnya, seperti sepak bola, bola basket dan bola voli. Permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan bantuan alat atau media utama dengan berupa seperti bola yang memiliki diameter 50 cm. Permainan bola besar salah satu ruang lingkup

PJKO yang digemari masyarakat, baik itu di instansi sekolah maupun di luar sekolah. Permainan bola besar sangat digemari karena manfaatnya dapat membentuk suatu sikap sportivitas, kedisiplinan dan mental. Permainan bola besar mempunyai beberapa cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok terutama permainan bola voli (adar BakhshBaloch, 2020).

Permainan bola voli adalah olahraga beregu yang dalam pelaksanaan permainannya dilakukan dengan memantulkan bola secara bergantian dari tim yang satu ke lawannya bertujuan untuk mematikan lawan dan memperoleh kemenangan. (Latuheru et al., 2021) menjelaskan bahwa untuk terampil bermain bola voli pemain harus memperagakan teknik dasar untuk meraih kemenangan dalam setia pertandingan. Teknik dasar bola voli yang harus di tingkatkan yaitu *sevice*, *passing*, *block* dan *smash*. Salah satu tujuan bermain bola voli selain meningkatkan aktivitas fisik dan teknik adalah untuk meraih angka dan memenangkan pertandingan.

Permainan bola voli adalah olahraga beregu atau tim dan setiap tim terdiri dari 6 pemain aktif dan 6

pemain dibangku cadangan. Menurut (Vinsensius et al., 2022) Masing-masing tim berlomba menjatuhkan bola ke tim lawan untuk mengumpulkan angka sebanyak-banyaknya untuk memenangkan pertandingan tersebut. *Passing* adalah suatu teknik dalam permainan bola voli yang tujuannya untuk mengoper atau mengumpan kepada teman satu tim dan bisa untuk mengembalikan serangan dari lawan, *passing* adalah teknik yang paling mendasar dalam permainan bola voli.

Permainan bola voli juga mampu menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran karena Minat siswa terhadap mata pelajaran dapat dijadikan sebagai penentu untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi dari hasil belajar siswa. Menurut (Andira et al., 2022) Siswa yang mempunyai minat untuk giat dalam belajar diharapkan akan mencapai prestasi belajar yang optimal. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran di sekolah hendaknya setiap siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran yang diikutinya. Tanpa adanya minat belajar dari siswa proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara maksimal.

Jika seseorang memiliki minat yang besar terhadap PJOK, maka nilai hasil belajarnya cenderung berubah menjadi lebih baik. Menurut (Isnaini et al., 2023) minat belajar adalah kecenderungan akan sesuatu merasa senang, antusias, memperhatikan dan mempunyai suatu tujuan. penerapan model pembelajaran yang cocok diperlukan untuk mendorong keterikatan, semangat belajar, dan kemampuan kognitif siswa. Pembelajaran harus menarik minat siswa dalam belajar agar bisa mendorong siswa berprestasi dalam pembelajaran.

Minat belajar siswa sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar mengajar. (Andira et al., 2022) Menyatakan bahwa faktor ini digolongkan dalam faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal merupakan faktor yang terdapat dalam diri pribadi manusia itu sendiri, di mana faktor ini menyebabkan daya pikir seseorang dalam menerima dan mengolah pengaruh dari luar. Adapun faktor-faktor internal seperti dari kesehatan, dorongan, motif, dan emosional. Faktor eksternal adalah faktor yang terdapat dari luar individu, faktor yang dapat memengaruhi

proses dan hasil belajar siswa salah satunya adalah faktor lingkungan.

Agar minat dan permainan bola voli tercapai maka penulis menggunakan modifikasi *jaws ball* guna dapat menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensi yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Menurut (Hulfian, 2020) dengan memodifikasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani, maka kesulitan atau kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat teratasi. Melalui modifikasi media dalam pembelajaran pendidikan jasmani para siswa akan memperoleh suasana atau hal-hal baru. Dengan media yang sederhana dan menarik perhatian siswa, maka dapat membangkitkan minat belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Berdasarkan judul yang di ambil oleh penulis “Penerapan *Modifikasi Jaws Ball* dalam Permainan Bola Voli Terhadap Minat Siswa Kelas 7 SMPN 2 Cikampek” maka pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian

kuantitatif adalah data yang hadir atau dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dari lapangan. Karena menurut (Charismana et al., 2022) penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data angka sebagai alat menganalisis data.

Dalam penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimental, untuk mengetahui variabel independent (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Dengan adanya suatu metode eksperimen ini, diharapkan dapat memberikan suatu hasil dan jawaban dari setiap masalah yang ada dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengukur seberapa besar Minat Siswa dalam Permainan Bola Voli dengan menggunakan *jawsball*.

Intrumen yang dipilih yaitu angket karena memiliki peranan penting di dalam penelitian, menurut (Mauliddiyah, 2021) fungsi dari instrumen penelitian adalah untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sedang mengumpulkan informasi di lapangan. Pembuatan instrumen dalam penelitian kuantitatif merupakan bagian dari kegiatan yang harus dibuat secara intensif sebelum

peneliti memasuki lapangan terutama dalam penggunaan angket.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpul. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Menurut (Sugiyono & Noeraini, 2021) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka yang diberikan kepada responden secara langsung. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup yaitu responden hanya bisa menjawab sesuai pilihan jawaban yang telah disediakan yang dihitung menggunakan SPSS 25 Windows.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis Deskriptif Statistik

Deskripsi data merupakan suatu gambaran data yang digunakan dalam sebuah penelitian. Pada saat pengujian deskripsi pada data ini, peneliti mencoba untuk mengetahui deskripsi atau kondisi responden yang menjadi sampel penelitian. Dari hasil

skor nilai responden pada tes yang telah dibuat oleh peneliti pretest dan posttest dengan responden 45 siswa maka selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui minat siswa dalam permainan bola voli terhadap modifikasi jawsball siswa kelas VII .

	Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Error	Statistic	Statistic
pretest	45	57	103	160	126.09	1.943	13.033	169.856
posttest	45	62	103	165	136.16	2.261	15.166	229.998
Valid N (listwise)	45							

Berdasarkan tabel 4.1 pada hasil statistik deskriptif pretest memiliki hasil range = 57, minimum = 103, maximum = 160, mean = 126.09, standar deviation = 13.033, variance = 169.856. Hasil statistik deskriptif posttest memiliki hasil range = 62, minimum = 103, maximum = 165, mean = 136.16, standar deviation 15.166, variance = 229.998.

Uji Normalitas

Setelah diketahui hasil perhitungan statistik deskriptif, maka langkah selanjutnya adalah uji normalitas sebagai prasyarat analisis data sebelum menghitung uji t, dikarenakan penulis menggunakan uji t sebagai hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan uji kenormalan *Liliefors*

dengan menarik kesimpulan jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Pengujian Sebelum menghitung nilai-nilai yang di butuhkan dalam uji kenormalan *Liliefors* untuk mengetahui lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.115	45	.161	.952	45	.061
posttest	.124	45	.079	.954	45	.075

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada tabel 4.2 diatas dikarenakan sampel kurang dari 50, maka dari itu menggunakan shapiro-wilk, dapat diketahui bahwa hasil pengujian normalitas tes awal (pretest) sikap minat siswa diperoleh skor $L_{hitung} = 0.061$ dengan $n = 45$, dan L_{tabel} pada taraf pengujian signifikan $\alpha = 0,05$ yang lebih besar dari L_{hitung} Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes awal (pretest) Sikap minat berdistribusi normal.

Sedangkan hasil pengujian normalitas tes akhir (posttest) sikap kerjasama siswa diperoleh skor $L_{hitung} = 0.075$ dengan $n = 45$, dan L_{tabel} pada taraf pengujian signifikan $\alpha = 0,05$

yang lebih besar dari L_{hitung} , Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes akhir (posttest) sikap kerjasama berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Digunakan untuk mengetahui varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *one way anova test* dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut: jika nilai hitung $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama, maka dapat dilihat dari tabel *Test Of Homogeneity* pada bagian *based on mean* dalam output *SPSS 25 For Windows* sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest, Based on Mean	2.647	1	88	.107
Posttest, Based on Median	2.397	1	88	.125
Based on Median and with adjusted df	2.397	1	88.000	.125
Based on trimmed mean	2.717	1	88	.103

Berdasarkan dari hasil perhitungan dengan uji homogenitas berbantuan *SPSS* dengan *based on mean*, diketahui dalam perhitungan *pretest* dan *posttest* minat siswa dapat diperoleh nilai signifikansi $0,125 >$

0,05, maka variasi pada setiap sampel sama (**Homogen**).

Uji Paired Sample T-Test

Setelah mendapatkan data dalam uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengujian dalam pembelajaran siswa pada pretest dan posttest. Pengujian ini meliputi uji paired sample t-test. Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Merujuk pada tabel 4.7 dapat dilakukan uji paired sample t-test hal ini dikarenakan data berdistribusi normal. Adapun uji ini dibantu dengan menggunakan Software IBM SPSS Statistics Versi 25 for Windows. Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara sikap kerjasama pada data pretest dan posttest. Jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sikap kerjasama pada data pretest dan posttest. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dari analisis uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			t	Sig. (2-tailed)
		n			Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test -	-	8.470	1.263	-12.611	-7.522	-	44	.000
	Post-Test	10.0					7.97		
		67						3	

Berdasarkan tabel paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi = 0,000 nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan antara minta siswa terhadap pembelajaran bola voli pada data pretest dan posttest.. Pada tabel t diperoleh t_{hitung} negatif, yaitu -7.973 yang artinya rata- rata sebelum perlakuan lebih rendah dari pada rata- rata sesudah perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan modifikasi jawsball dapat berpengaruh terhadap peningkatan minat siswa dalam permainan bola voli pada siswa kelas VII SMPN 2 Cikampek.

D. Kesimpulan

Dapat disimpulkan pada penelitian kali ini yang berjudul yaitu perapan modifikasi *jawsball* terhadap minat dalam permainan bola voli siswa kelas VII SMPN 2 CIKAMPEK, pada penelitan kali ini yaitu menggunakan kusioner atau angket, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian kali ini yaitu

menggunakan pernyataan dengan jumlah pernyataan sebanyak 53 butir pernyataan. Menggunakan instrumen yang terdahulu dan di uji validasi kembali langsung ke siswa baik 41 dan tidak baik 12 pernyataan. Instrumen penelitian ini mempunyai 2 faktor dan 6 indikator dengan pernyataan positif dan negatif, yaitu faktor internal eksternal, dan indikator pengetahuan positif (2,3,27,36) negatif (13,38), perhatian positif (8,12,37,40,41) negatif (14,30,35), perasaan senang positif (1,15,16,19) negatif (4,6,31,39), kebutuhan siswa positif (5,9,11,20,32) negatif (24,29), peranan guru positif (10,33) negatif (17,22,25,26) dan kebiasaan siswa di rumah negatif (18,23,28,34) negatif (7,21).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan hasil *paired sample t-Test* dari rata-rata sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan yaitu *mean pretest* 126.09 menjadi *mean posttest* 136.16. Sedangkan, hasil perhitungan pengujian *paired sample t-Test* diperoleh nilai signifikansi yang kurang dari taraf signifikan yaitu $0,000 < 0,05$, Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai

sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah perlakuan. Hasil perhitungan statistik deskriptif pada *mean pretest* dan *posttest* sikap minat siswa terhadap pembelajaran bola voli maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh *jawsball* dalam pembelajaran bola voli terhadap minat siswa kelas VII SMPN 2 Cikampek. Dapat dilihat dari pembelajaran bola voli dengan menerapkan *jawsball* ternyata mampu meningkatkan hasil tes angket sikap minat siswa pada saat pembelajaran PJOK di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adar Bakhshbaloch, Q. (2020). *Bola Voli*. 11(1), 92–105.
- Andira, P. A., Utami, A., Astriana, M., & Walid, A. (2022). Analisis Minat Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 46–57.
<https://doi.org/10.22373/Pjp.V11i1.13087>
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 9(2), 99–113.
<https://doi.org/10.36706/Jbti.V9i2.18333>
- Hulfian, L. (2020). Pendampingan Modifikasi Media Belajar Permainan Bola Voli Bagi Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian*

- Kepada Masyarakat Cahaya Mandalika, 1(1), 49–56.
<https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/abdimandalika/article/view/104>
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51.
<https://doi.org/10.24929/alpen>. V7i1.183
- Latuheru, Lolangluan, & Wattimury. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Melalui Penerapan Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Jasmani, September*, 52–60.
- Mauliddiyah, N. L. (2021). *Metode Pengumpulan Data*. 6.
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani Untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Nugraha, B. (2020). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564.
<https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Sugiyono, & Noeraini, I. A. (2021). Pengaruh Tingkat Kepercayaan, Kualitas Pelayanan, Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan JNE Surabaya. *Ilmu Dan Riset Manajemen*, 5(5), 1–17.
- Vinsensius, E., Hidasari, F. P., & Yanti, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bolavoli Dengan Metode Bermain. *Jurnal Marathon*, 1(1), 45.
<https://doi.org/10.26418/jmrthn>.