

Pengembangan Media Pembelajaran *PACAS* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Fahmi Ibrahim¹ Budi Hendrawan² Sunanah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: fahmi9.2ibrahim@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *PACAS* pada materi pecahan senilai di kelas IV yang layak. Adapun masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran dari guru pada materi pecahan senilai. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada model Brogg & Gall. Penelitian dilakukan di SDN Kubangsari. Penelitian dilakukan dengan Langkah-langkah: potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk akhir, pembuatan produk final. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli media memperoleh skor akhir yang termasuk dalam kategori sangat baik. Validasi ahli materi memperoleh skor akhir yang termasuk dalam kategori sangat baik. Validasi ahli Bahasa memperoleh skor akhir yang termasuk dalam kategori sangat baik. Uji coba lapangan awal memperoleh skor yang termasuk dalam kategori sangat baik. Uji coba lapangan utama memperoleh skor yang termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, media kartun layak digunakan dalam pembelajaran Matematika.

Kata Kunci: Media *PACAS*, Hasil Belajar, Materi Pecahan Senilai



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah Upaya untuk membentuk karakter siswa agar menjadi pribadi yang lebih baik dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU Dediknas No 20 Tahun 2003). Pengembangan media pembelajaran sangat perlu dilakukan terus menerus, mengikuti kebutuhan dan kemajuan siswa. Tantangannya saat ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik dan harus praktis, mendidik, dan tentunya sesuai dengan karakteristik siswa tersebut. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (dalam Sadiman dkk, 2010:6). Menurut Yusufhadi Miarso (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Khadijah (2016), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran dasar yang wajib diajarkan di sekolah dasar di seluruh dunia telah mendapat banyak perhatian untuk meningkatkan pembelajaran. Matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang abstrak dan sulit dipahami, padahal matematika memiliki dampak yang sangat besar dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya matematika khususnya pada angka, manusia tidak akan tahu waktu, tanggal, tahun, bahkan menghitung benda, uang, dan sebagainya. Menurut Ananda, (2018: 125-126) menekankan bahwa matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. menurut James dan James (1976) dalam Rahmah, (2018: 3) menjelaskan bahwa “Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri.” Sedangkan menurut Johnson dan Rising dalam Russefendi dalam Rahmah, (2018: 1-10) mengemukakan bahwa: “Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi”. Mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luas, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (BSNP, 2006:417).

Dalam penelitian ini, untuk menentukan sekolah dasar yang menjadi uji coba keefektifan media pembelajaran *PACAS* yaitu dilakukan dengan cara metode teknik *Simple Random Sampling* terhadap 3 Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Taraju yang diantaranya SDN Kubangsari, SDN 1 Cideng, SDN 2 Cideng yang sebelumnya peneliti sudah melaksanakan observasi dan wawancara terlebih dahulu pada sekolah-sekolah tersebut. Maka yang terpilih untuk penelitian adalah SDN Kubangsari. Kenyataan di lapangan dari hasil observasi dan wawancara pada hari senin tanggal 30-31 januari 2023 yang dilakukan dengan wali kelas IV di tiga sekolah yaitu di SDN Kubangsari, SDN 1 Cideng, dan SDN 2 Cideng. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang diantaranya pada pembelajaran operasi pecahan, misalnya pada pecahan senilai, selalu terjadi kecenderungan bahwa guru mengajarkan hanya dengan cara memberi gambaran dari buku sumber lalu diamati oleh siswa dan dijelaskan oleh guru sehingga menyebabkan siswa menjadi jenuh, bosan, dan hanya mengetahui bagaimana cara mencari hasil pecahan senilai tanpa memahami konsep pecahan senilai, kemudian kurangnya

penggunaan media pembelajaran dari guru pada materi pecahan senilai, banyaknya siswa yang belum memahami batas nilai KKM yang telah ditentukan sekolah pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan senilai, pencapaian hasil belajar siswa masih belum maksimal pada materi pecahan senilai. Hal ini terlihat dari data nilai harian siswa kelas IV pada pelajaran matematika khususnya materi pecahan senilai yang dimana dari 98 siswa terdapat 52% siswa yang nilainya sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal dan dari 98 siswa terdapat 48% siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Adapun dari permasalahan diatas maka dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Jadi sangatlah dibutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran berlangsung akan membuat siswa bersemangat dan tidak mudah jenuh dan bosan sehingga siswa dapat memahami materi dan tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *pacas* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi pecahan senilai. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ismawanti et al., (2022: 345) mengungkapkan bahwa “Media Papan Pecahan merupakan media yang ditawarkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan media papan pecahan ini memiliki banyak manfaat mulai dari dapat memperjelas pembelajaran bilangan pecahan konsep dasar pengertian hingga dapat menjelaskan penjumlahan dan pengurangan, perkalian, dan pembagian”. Maka dari itu yang dianggap solusi dalam permasalahan diatas yaitu dengan mengembangkan media *pacas* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media *pacas* yang akan dikembangkan yaitu dengan menggunakan bahan kayu berukuran lebar 80 cm, dan panjang 120 cm. Dimana didalamnya terdapat gambaran bangun datar yang diantaranya persegi panjang dan lingkaran. Dan juga terdapat potongan-potongan dari bagian lingkaran dan persegi panjang yang dapat digunakan dengan cara bongkar pasang atau puzzle. Oleh karena itu, berdasarkan paparan diatas penulis akan melakukan penelitian dan mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran PACAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada Materi Pecahan Senilai.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 407). Desain Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan desain yang dikemukakan oleh Borg and Gall (1989) dalam Sugiyono, (2019: 404) dalam pendidikan meliputi 10 langkah-langkah penelitian yang bersifat membuat atau menciptakan produk baru dan mengujinya yaitu: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas IV yang ada disekolah SDN Kubangsari, SDN 1 Cideng, SDN 2 Cideng. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kubangsari dengan jumlah 24 siswa, untuk menguji efektivitas media kelas tersebut dibagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas A sebagai kelas eksperimen yang akan menggunakan Media Pembelajaran PACAS dan kelas B sebagai kelas control dengan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan di SDN Kubangsari yang beralamat Kp. Kubangsari, Desa Kertaraharja, Kecamatan Taraju, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan dari tanggal 18-20 Juli 2023. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Angket digunakan untuk menguji kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dan

dinilai oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan siswa. Kemudian tes digunakan untuk menguji keefektivitasan media yang digunakan dalam pembelajaran materi siklus air.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini, akan dijabarkan beberapa hasil, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, dan revisi produk akhir.

1. Potensi dan masalah, Dalam mengawali penelitian dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap 3 Sekolah Dasar di kecamatan taraju, yaitu SDN 1 Cideng, SDN 2 Cideng, dan SDN Kubangsari. Hasil dari observasi dan wawancara di lapangan ditemukan beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:
 - a. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dari guru pada materi pecahan senilai.
 - b. Banyaknya siswa yang belum memenuhi batas nilai KKM yang telah ditentukan sekolah pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan senilai.
 - c. Pencapaian hasil belajar siswa masih belum maksimal pada materi pecahan senilai.
2. Mengumpulkan informasi, peneliti melaksanakan studi Pustaka dan studi pendahuluan dengan melakukan observasi, wawancara dan mengumpulkan informasi tentang media pembelajaran.
3. Desain produk, meliputi pembuatan story board, mendesain gambar yang sesuai dengan pembelajaran matematika, dan pembuatan produk. Berdasarkan hasil validasi para ahli diatas dapat dilihat bahwa ahli media memberikan skor akhir 3,83 (95,75) termasuk kategori sangat baik dan layak, kemudian ahli materi memberikan skor akhir 4,00 (100%) dengan kategori sangat baik dan layak, dan ahli bahasa memberikan skor akhir 4,00 (100%) dengan kategori sangat baik dan layak digunakan.
4. Validasi desain, Setelah dilakukannya pembuatan desain dan media PACAS, peneliti melakukan validasi kepada para ahli untuk mengetahui media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pecahan. Validasi desain ini dilakukan kepada ahli media, bahasa dan materi. Adapun hasil validasi dari beberapa ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Pakar	Rata-rata Skor	Kategori	Pernyataan Penilaian
1	Ahli Media	3,45	Sangat Baik	Layak dan Revisi
2	Ahli Materi	3,72	Sangat Baik	Layak

Tabel 2. Hasil Validasi Soal Tes

No	Pakar	Butir Soal	Kesesuaian Materi Soal Dengan Materi			Kesesuaian Materi Soal Dengan Indikator		
			Skor	Kategori	Pernyataan Penilaian	Skor	Kategori	Pernyataan Penilaian
1	Ahli Bahasa	10	62%	Kurang valid	Layak dan revisi	72%	Cukup valid	Layak dan revisi

5. Perbaiki desain/revisi desain, dilakukan sesudah melakukan validasi terhadap media kepada para ahli dan siswa. Peneliti mendapat beberapa saran dari para ahli, yaitu ahli bahasa dan ahli media.
 - a. Ahli media: Menambahkan penamaan media, menambahkan tujuan, manfaat, KD KI dan cara penggunaan media, dan menambahkan penyangga pada media. Desain awal pada saat melakukan validasi kepada ahli media:



Gambar 1. Hasil Revisi Penambahan Nama Media



Gambar 2. Hasil Revisi Penambahan Tujuan, Manfaat, KD KI Dan Cara Penggunaan Media



Gambar 3. Hasil Revisi Penambahan Penyangga Pada Media

6. Uji coba produk/ uji coba awal, bertujuan untuk mengukur kualitas media pembelajaran *PACAS* pada saat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam melakukan uji coba ini dengan 2 tahapan yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Adapun hasil uji coba produk sebagai berikut:
 - a. Hasil penelitian dari uji coba kelompok kecil memperoleh hasil skor rata-rata dari aspek belajar mencapai skor 3,96 yaitu masuk ke dalam kategori sangat baik, aspek penggunaan mencapai skor 3,67 yaitu masuk ke dalam kategori sangat baik, aspek tampilan mencapai skor 3,83 yaitu masuk ke dalam kategori sangat baik dan hasil keseluruhan dari setiap aspeknya mendapat skor 3,87 yaitu mendapat kategori sangat baik.
 - b. Hasil penelitian dari uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata dari aspek hasil belajar mencapai skor 3,79 yaitu masuk ke dalam kategori sangat baik, penggunaan mencapai skor 3,75 yaitu masuk ke dalam kategori sangat baik, aspek tampilan mencapai skor 3,55 yaitu masuk ke dalam kategori sangat baik dan hasil keseluruhan dari setiap aspeknya mendapat skor 3,67 yaitu mendapat kategori sangat baik.
7. Revisi produk, Setelah uji coba kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh media yang sudah layak digunakan, namun karena tidak ada saran dan masukan untuk media pembelajaran *pacas*. Maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

8. Uji coba pemakaian, bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Buku Kartun pada saat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dilakukan pengujian untuk mengetahui efektivitas media Buku Kartun dengan menggunakan instrument tes sebanyak 10 soal pilihan ganda. Dilakukan tes berupa pretest dan posttest kepada dua kelas yang diujicobakan yaitu kelas eksperimen menggunakan media Buku Kartun dan kelas control tanpa menggunakan media.
 - a. Hasil penelitian dari kelas eksperimen memperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,76 (76%) dengan kriteria tinggi
 - b. Hasil penelitian dari kelas kontrol memperoleh hasil skor rata-rata N-Gain sebesar 0,3 (30%) dengan kriteria rendah.
9. Revisi produk, pada tahapan ini adalah melakukan revisi produk setelah uji coba lapangan, karena tidak ada saran dan masukan untuk media pembelajaran pacas. Maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.
10. Pembuatan produk masal, pada tahapan pembuatan produk masal peneliti melakukan tahapan publikasi yaitu media pembelajaran PACAS disimpan di Sekolah Dasar Negeri Kubangsari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: Pengembangan media pembelajaran PACAS dilakukan melakukan beberapa modifikasi yaitu dibuat dengan menggunakan bahan kayu dan beberapa potongan kayu yang dapat digunakan untuk bahan dalam menggunakan media PACAS. Potongan kayu tersebut dimasukan oleh siswa pada papan PACAS yang telah disediakan sesuai dengan pertanyaan yang telah dikemukakan, sehingga siswa secara langsung dapat memahami pecahan senilai dengan praktik secara langsung/menggunakan media PACAS. Uji kelayakan media PACAS dilakukan kepada para ahli yaitu ahli media, bahasa, materi dan hasil dari uji coba kelompok kecil dan besar yang dilakukan kepada Siswa Sekolah Dasar yaitu SDN 1 Cideng dan SDN 2 Cideng. Dari hasil uji kelayakan ini memperoleh sebuah media pembelajaran PACAS yang sesuai dan layak digunakan dengan menguji kepada para ahli dan respon siswa. Hasil uji kelayakan ahli media mendapat skor 3,81 kategori sangat baik, ahli materi mendapat skor 3,72 kategori sangat baik dan ahli bahasa mendapat skor 98% kategori sangat valid. Uji efektivitas dilakukan pada tahapan uji pemakaian yaitu bertempat di SDN Kubangsari. Hasil uji efektivitas dilihat dari skor *pretest* dan *posttest*. Kemudian dihitung *N-Gain* dengan hasil 0,76 dalam kategori "tinggi". Maka dari hasil tersebut bahwa media pembelajaran PACAS efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pecahan senilai kelas IV SD. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian: Penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang masih jarang digunakan. Penelitian ini menggunakan media terdahulu yang masih terbatas dan belum mencakup media yang terdigitalisasi. Penelitian ini masih menggunakan data primer saja dan belum menggunakan data pendukung lainnya sehingga hasilnya masih terbatas.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, saran-saran yang dapat diberikan yaitu: Untuk para guru, diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran PACAS pada materi pecahan senilai kelas IV SD diharapkan dapat menjadi acuan untuk menjadikan pembelajaran yang menarik yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Bagi siswa diharapkan siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan giat, semangat, aktif dan kreatif untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan untuk menambah wawasan bagaimana pengembangan media pembelajaran PACAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi pecahan senilai, dan media PACAS

bisa dikembangkan dalam bentuk digital sebagai bahan referensi dan kajian untuk meningkatkan keberhasilan dalam proses Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Jurnal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada: kedua orang tua yang telah senantiasa memberikan dukungan, ridho dan do'anya kepada penulis, Bapak Budi Hendrawan, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan, saran dan ilmunya kepada penulis, Ibu Sunanah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang selalu memberikan masukan, saran dan ilmunya kepada penulis, seluruh kepala sekolah dari SDN Kubangsari, SDN 1 Ciodeng dan SDN 2 Ciodeng. dan Seluruh Guru dan Staf yang berada di SDN Kubangsari, SDN 1 Ciodeng dan SDN 2 Ciodeng yang telah memberikan izin dan ikut berpartisipasi untuk melancarkan kegiatan penelitian yang dilakukan peneliti di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2018). Penerapan Pendekatan Realistics Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 125–133
- Arief S, Sadiman. (dkk) 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: raja
- Dekdas. 2003. Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: kencana prenada media group
- Ismawanti, A., Unaenah, E., Putri, D. C., & Azzahra, F. D. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan Kelas Tinggi di SD Negeri Periuk Jaya Permai Tangerang. *Arzusun*, 2(4), 343–351.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Medan. Perdana publishing.
- Miarso Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih teknologi Pendidikan*. Pers grapindo persada.
- Rahmah, N. (2018). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1–10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Cetakan Ke-19*. Bandung: Alfabeta.