

# MEDIA PEMBELAJARAN TEKS CERITA FANTASI BERBASIS KOMIK

**Destia Noprianti<sup>1</sup>, Ariesty Fujiastuti<sup>2</sup>**

FKIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

*tyanoprianti@gmail.com<sup>1</sup>*

*ariestyfujiastuti@pbsi.uad.ac.id<sup>2</sup>*

## **Abstrak**

Pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien membutuhkan suatu media yang menuntut seorang pendidik untuk berkreasi dalam menyusun media yang sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satunya ialah media komik. Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan media pembelajaran teks cerita fantasi berbasis komik. Jenis peneitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek coba pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli pengajaran. Teknik dan instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara, dan lembar angket. Sementara itu, teknik

analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif-deskriptif. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran pada teks cerita fantasi berbass komik, akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli pengajaran. Jadi media ini “sangat layak” sehingga dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu implementasi. Media ini sudah bisa diimplementasikan kepeserta didik dan kemudian bisa di evaluasi sehingga diharapkan media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang menarik.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Teks Cerita Fantasi, Media Komik*

### **Abstract**

*Learning that is interesting, effective, and efficient requires a medium that requires an educator to be creative in compiling media according to the level of needs of students. In this case, one way that can be done is to develop learning media that is in accordance with technological developments, one of which is comic media. This study aims to: develop learning media for comic-based fantasy story texts. This type of research uses the type of development research (RnD) with the ADDIE development model. The trial subjects in this study were conducted by media experts, material experts, teaching experts. Data collection techniques and instruments used in this study were observation, interviews, and questionnaire sheets.*

*Meanwhile, the data analysis technique used in this study was quantitative-descriptive data analysis. The results of research on the development of instructional media on comic-based fantasy story texts will be*

*validated by media experts, material experts, and teaching experts. So this media is "very feasible" so that it can be continued at the next stage, namely implementation. This media can be implemented by students and then evaluated so that it is hoped that this media can be used in an interesting learning process.*

**Keywords:** *learning media, fantasy story text, comic media*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang kehidupan manusia. Karena melalui ialah transformasi pengetahuan dari waktu ke waktu dapat berjalan. Di era teknologi yang semakin maju seperti saat ini, pendidikan harus selalu berupaya untuk menyesuaikan. Supaya tetap menjadi suatu hal yang relevan dengan zamannya. Maka tidak mengherankan apabila di Indonesia terjadi perubahan kurikulum dari waktu ke waktu. Terhitung sudah ada 10 kurikulum yang digunakan sejak negara ini terbentuk.

Kurikulum merupakan pedoman bagi jalannya sebuah sistem pendidikan. Ia menjadi acuan dari proses pendidikan yang sedang berlangsung. Maka setiap proses belajar-pembelajaran harus selalu bertumpu pada hal tersebut, supaya tujuan pendidikan secara nasional dapat tercapai dengan maksimal. Kurikikulum

yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013. Ia menggantikan kurikulum yang berlaku sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau sering disebut Kurikulum 2006.

Pada dasarnya belajar itu merupakan salah satu kunci utama bagi manusia untuk mendapatkan suatu ilmu melalui buku, pendidik, maupun lingkungan sekitar. Ketika seseorang itu belajar maka akan mendapatkan pengetahuan, ilmu, kepandaian, dan memiliki tinggkah laku yang baik. Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang sering terjadi pada peserta didik bersifat relatif positif sebagai hasil interaksi peserta didik dengan lingkungan sekitar yang dapat mengacu pada proses kognitif peserta didik. Perubahan yang terjadi pada peserta didik terjadi karena memiliki usaha, niat, dan semangat seseorang untuk belajar.

Pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien membutuhkan suatu media yang menuntut seorang pendidik untuk berkreasi dalam menyusun media yang sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satunya ialah media komik. Komik merupakan cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik juga mempunyai kelebihan yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Secara empirik siswa lebih cenderung menyukai buku yang bergambar, berwarna dan divisualisasikan dalam bentuk realitis maupun kartun.

Menurut Rohani (dalam Hasan Sastra Negara, 2014: 70) komik sebagai media instruksional merupakan sebuah kartun

yang dapat menggambarkan sifatnya tersebut dapat membuat yang membaca menjadi tertarik. Adapun macam-macam komik murni (Nurgiyantoro, 2016:434-439) ialah: (a) Komik strip dan komik buku. (b) Komik humor dan komik petualang, (c) Komik biografi dan komik ilmiah. Sedangkan Karakteristik atau ciri komik menurut (Septy, 2015: 20-21) karakteristik atau ciri khas komik dilihat dari segi bahasa sebagai berikut: (a) komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca, (b) istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas, (c) pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi, (d) teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat, (e) komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian, (f) dalam penggunaan media komik harus konsistensi huruf dan gambar.

Materi pembelajaran yang digunakan untuk media pembelajaran berbasis komik adalah teks cerita fantasi. Menurut Nurgiyantoro (2010:295) cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik menyangkut (hampir) seluruh maupun hanya sebagian cerita. Adapun jenis-jenis cerita fantasi sebagai berikut: (1) Cerita Fantasi Total dan Irisan berdasarkan kesesuaiannya dalam kehidupan nyata ada dua kategori fantasi total dan fantasi sebagian (iris). (2) Cerita fantasi Sezaman dan Lintas Waktu berdasarkan latar cerita, cerita fantasi dibedakan menjadi dua kategori yaitu latar lintas waktu dan latar waktu sezaman. Sedangkan struktur cerita fantasi (MGMP, 2019:23) yaitu: (a) Orientasi; orientasi berisi mengenai pengenalan tokoh, watak, alur cerita, biasanya berada di awal teks cerita fantasi,

(b) komplikasi, merupakan konflik yang terjadi dalam cerita. Biasanya ada setelah orientasi, (c) resolusi, penyelesaian, dalam resolusi biasanya tokoh-tokoh yang diceritakan mulai mengakhiri ceritanya (d) koda, penutup atau kesimpulan, biasanya berada di akhir cerita.

Cerita teks fantasi berbasis komik, diharapkan dapat mendorong peneliti untuk memberikan sebuah solusi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berbentuk komik diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk memahami materi pada proses pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu rancangan, sehingga menghasilkan produk baru. Menurut Sugiyono (2019:26) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu rancangan produk baru dan akan diuji keefektifan produk yang dihasilkan. Selaras dengan Mulyatiningsih (2019: 161) mengatakan bahwa metode penelitian pengembangan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk dengan cara pengembangan.

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Robert Maribe Brach (dalam Sugiyono, 2019: 38) menjelaskan bahwa

dalam proses pengembangan desain pembelajaran tentu saja dapat menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Model pengembangan ADDIE dipilih karena lebih cocok digunakan untuk penelitian pengembangan khususnya pada pengembangan media pembelajaran.

### **C. Hasil dan Pembahasan**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (RnD) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap dalam pengembangan yakni *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Adapun produk yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE ini yakni mengembangkan media pembelajaran teks cerita fantasi berbasis komik.

Hal itu dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien membutuhkan suatu media yang menuntut seorang pendidik untuk berkreasi dalam menyusun media yang sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, salah satunya ialah media komik. Komik merupakan cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan produk media pembelajaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dirasa lebih tepat digunakan dalam pengembangan suatu produk media pembelajaran.

## **1. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

### ***Development (Pengembangan)***

Pada tahap ini akan dilakukan proses pengembangan produk yang telah direncanakan pada tahap desain. Pengembangan media pembelajaran teks cerita fantasi berbasis komik akan dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Comicker*. Adapun langkah pengembangan yang telah diuraikan pada tahap desain meliputi bagian awal, isi, dan penutup akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, seperti laptop, buku materi, dan sebagainya.
- b. Langkah selanjutnya adalah mengembangkan desain rancangan produk yang sebelumnya telah diuraikan dalam tahap desain untuk diproses menjadi produk media pembelajaran teks cerita fantasi berbasis komik. Berikut adalah tampilan setelah produk media pembelajaran yang telah dikembangkan mulai dari bagian awal, isi materi, sampai dengan bagian akhir.





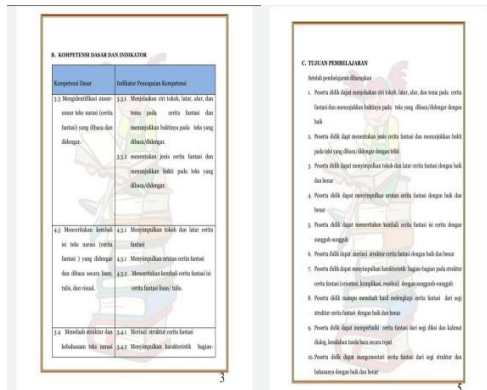
Gambar I. Cover media pembelajaran berbasis komik

Media ini memiliki sampul yang bertuliskan “*Cerita Fantasi Berbasis Komik*”. Buku ini berisi mengenai materi pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa SMP.

DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iii
A. Kompetensi Inti.....	1
B. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	3
C. Tujuan Pembelajaran.....	5
PENGANTAR .....	6
A. Mengidentifikasi Unsur Cerita Fantasi .....	7
1. Mengidentifikasi Karakteristik Unsur Pembangun Cerita Fantasi .....	7
2. Mengidentifikasi Jenis Cerita Fantasi .....	17
B. Menceritakan Kembali Isi Cerita Fantasi yang Dibaca/ Didengar .....	20
1. Menentukan Tokoh, Latar, dan Urutan Peristiwa .....	20
2. Menceritakan Kembali secara Berantai Isi Teks .....	27
C. Menelaah Struktur dan Bahasa Cerita Fantasi .....	29
1. Menelaah Struktur Cerita Fantasi .....	29
D. Menyajikan Cerita Fantasi .....	37
1. Merencanakan cerita .....	37
2. Memulis Cerita Fantasi .....	62
Evaluasi .....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	71
DAFTAR GAMBAR .....	78

Gambar II. Daftar Isi

Daftar isi ini memuat apa yang tertulis, mulai dari ,ata pengantar, materi ajar, soal latihan, contoh media komik, hingga evaluasi. Isinya ialah disusun secara sistematis, dengan mengedepankan kemudahan dalam mencari nomor atau halaman yang ingin dicari sehingga peserta didik tidak merasa kebingungan dalam mencari materi.



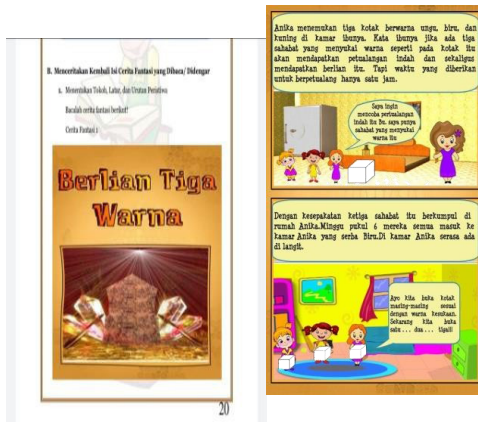
Gambar III. Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

Dari gambar diatas, terlihat bahwa sebelum masuk ke dalam materi, pada halaman bagian depan materi dituliskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik mengetahui apa saja capaian yang akan di capai setelah mereka mempelajari materi tersebut.



Gambar IV. Mengidentifikasi Unsur Cerita Fantasi dan Contoh

Gambar diatas adalah salah satu materi teks cerita fantasi dan conoth cerita fantasi berbasis komik. Sehingga peserta didik diminta untuk mengidentifikasi rangkaian peristiwa setelah membaca cerita tersebut.



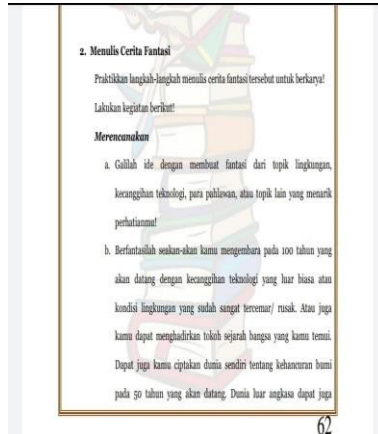
Gambar V. Menceritakan kembali isi cerita fantasi dan contoh

Dari gambar diatas peserta didik diminta untuk menceritakan kembali dan menentukan unsur instrinsik cerita setelah membaca komik tersebut.



Gambar VI. Menelaah struktur dan bahasa cerita fantasi dan contoh fantasi dalam bentuk komik

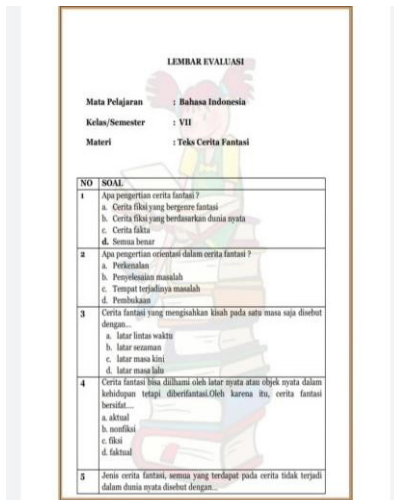
Dari gambar diatas peserta didik diminta untuk menentukan struktur dan kebahasaan setelah membaca cerita fantasi yang berjudul “elisa dan tiga butir jagung emas”.



62

Gambar VII. Menulis cerita fantasi

Gambar diatas peserta didik diminta untuk menulis cerita fantasi dengan ide sendiri sesuai struktur serta kebahasaan teks cerita fantasi.



Gambar VIII. Lembar Evaluasi

Setelah melakukan kegiatan belajar mengajar akan dievaluasi mengenai pemahaman peserta didik tentang materi teks cerita fantasi.

Langkah terakhir dalam tahap *development* (pengembangan) setelah media selesai dikembangkan maka media akan diuji validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pengajaran. Penilaian oleh para ahli dilakukan dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Berikut adalah hasil penilaian uji validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pengajaran.

### **Validasi Ahli Media**

Tahap uji validasi dilakukan oleh Bapak Hermanto, S.Pd., M.Hum., ahli media sekaligus dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Ahmad Dahlan. Hasil yang telah diperoleh dari ahli media sebesar 70. Nilai tersebut didapat melalui hasil angket berjumlah 17 pertanyaan dengan skala nilai 1-5.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari ahli materi, maka untuk langkah selanjutnya adalah menghitung skor ideal dalam instrument. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen yakni sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Skor ideal} &= \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrumen} \\ &= 5 \times 17 \\ &= 85\end{aligned}$$

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah keseluruhan jawaban responden}}{\text{jumlah seluruh skor ideal}} \times 100$$

$$p = \frac{70}{85} \times 100$$

$$p = 82,35$$

Nilai	Keterangan
81 - 100	Sangat Layak
61 - 80	Layak
41 - 60	Kurang Layak
21 - 40	Tidak Layak
0 - 20	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran teks cerita fantasi berbasis komik termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah skor 82,35.

### Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Dr. M. Ardi Kurniawan, M.A. Beliau adalah dosen mata kuliah Pengajaran atau Pembelajaran di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Berikut hasil penilaian yang diperoleh. Adapun nilai yang diperoleh dari ahli media ialah sebesar 69. Nilai tersebut didapat melalui hasil angket berjumlah 15 pertanyaan dengan skala nilai 1-5.

Berdasarkan hasil skor yang diperoleh dari ahli materi, maka untuk langkah selanjutnya adalah menghitung skor ideal dalam instrument. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen yakni sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Skor ideal} &= \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrumen} \\ &= 5 \times 15 \\ &= 75\end{aligned}$$

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah keseluruhan jawaban responden}}{\text{jumlah seluruh skor ideal}} \times 100$$

$$p = \frac{69}{75} \times 100$$

$$p = 92$$

Nilai	Keterangan
81 - 100	Sangat Layak
61 - 80	Layak
41 - 60	Kurang Layak
21 - 40	Tidak Layak
0 - 20	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran teks cerita fantasi berbasis komik termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah skor 92.

### **Validasi Ahli Pengajaran**

Tahap validasi ahli pengajaran dilakukan oleh Bapak M. Fajar Widyakusuma, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Berdasarkan hasil skor



yang diperoleh dari ahli materi, maka untuk langkah selanjutnya adalah menghitung skor ideal dalam instrumen. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari skor ideal dalam instrumen yakni sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Skor ideal} &= \text{jumlah nilai skor tertinggi} \times \text{jumlah nilai instrumen} \\ &= 5 \times 18 \\ &= 90\end{aligned}$$

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah keseluruhan jawaban responden}}{\text{jumlah seluruh skor ideal}} \times 100$$

$$p = \frac{77}{90} \times 100$$

$$p = 85,55$$

Nilai	Keterangan
81 - 100	Sangat Layak
61 - 80	Layak
41 - 60	Kurang Layak
21 - 40	Tidak Layak
0 - 20	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan skor yang diperoleh dari validasi ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran teks cerita fantasi berbasis komik termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah skor 85,55.

## 2. Analisis Kuantitatif Media Pembelajaran Teks Cerita Berbasis Komik

Langkah analisis data secara kuantitatif dilakukan guna mengetahui nilai rata-rata kelayakan produk media pembelajaran. Adapun hasil data yang akan dihitung untuk mengetahui nilai rata-rata kelayakan dapat diambil dari hasil penilaian para ahli dan pengguna media (peserta didik). Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata kelayakan produk media pembelajaran yang telah dibuat.

$$\bar{X} = \frac{\sum \bar{X}}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum \bar{X}$  = Jumlah nilai yang ada

N = Jumlah penilai

**Tabel 4.7. Data Kuantitatif**

No	Penilai	Skor	Kriteria Kelayakan
1.	Ahli Media	82,35	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	92	Sangat Layak
3.	Ahli Pengajaran	85,55	Sangat Layak
	Jumlah	259,9	
	Rata-rata	86,63%	Sangat Layak

Setelah mengetahui hasil data dari para ahli, maka langkah selanjutnya adalah menghitung nilai rata-rata kelayakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{\chi} = \frac{\Sigma \bar{\chi}}{N}$$

$$\bar{\chi} = \frac{259,9}{3}$$

$$\bar{\chi} = 86,63$$

Jika disajikan dengan diagram batang, maka dapat data diperoleh sebagai berikut:

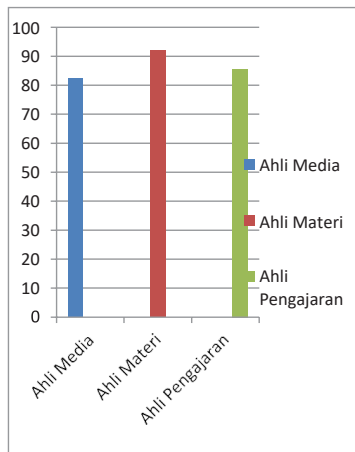


Diagram Batang Hasil Penelitian

## D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran teks cerita fantasi berbasis komik dapat disimpulkan sebagai berikut: Penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis Komik” termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahap dalam pengembangan yakni *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

Kriteria kelayakan pengembangan media pembelajaran teks cerita fantasi berbasis komik berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli dan pengguna media (peserta didik) dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran “Sangat Layak”. Adapun nilai rata-rata yang didapat yakni 86,63. Skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media sebesar 82,35, dari ahli materi sebesar 92, dari ahli pengajaran sebesar 85,55.

## **Daftar Pustaka**

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burhan Nurgiyantoro. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hasan Sastra Negara, "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)" dalam *Jurnal Terampil Vol. 3 No. 3, Desember 2014*.
- Liana Septy, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII" dalam *Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185 September 2015*.
- Mulyatiningsih, E. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Bantul. 2019. *Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: CV Media Prestasi.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

