

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) R&D yaitu suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.¹ Penelitian pengembangan (R&D) juga dapat diartikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu untuk menguji keefektifan dari produk tersebut.² Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi *Kinemaster Pro* untuk pembelajaran tematik materi sumber daya alam.

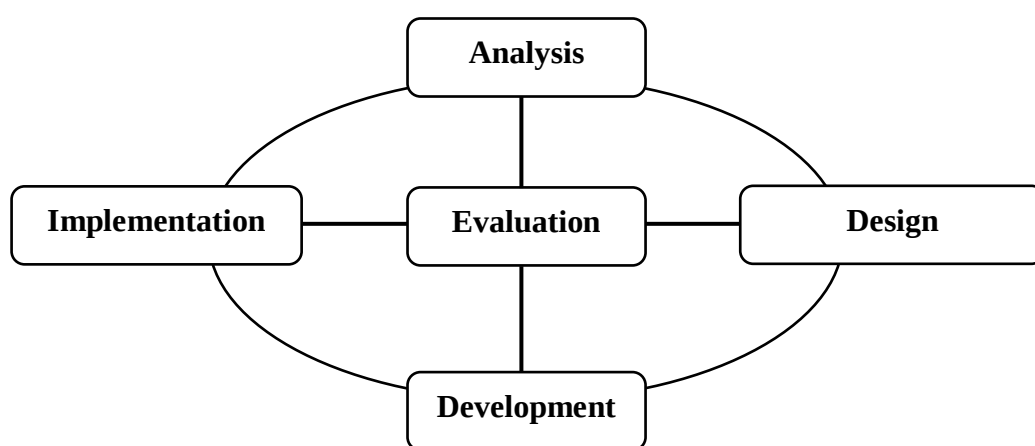
B. Model Pengembangan

Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model pengembangan ADDIE dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode

¹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 164.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 297.

pembelajaran, media, dan bahan ajar.³ Model pengembangan ini dipilih karena lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan sistem pembelajaran, uraiannya lebih lengkap dan sistematis, dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum uji coba direvisi berdasarkan saran ahli.⁴ Berikut langkah-langkah model pengembangan ADDIE.



Gambar 3.1 Prosedur model pengembangan ADDIE⁵

³ Dewi Padmo, dkk., *Teknik Pembelajaran Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan, 2004), h. 415

⁴ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2010), h. 125

⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 409

C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Kinemaster Pro* ini dikembangkan dengan beberapa tahapan. Berikut ini tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE.

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal yang dilakukan pengembang untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Pada tahap ini peneliti menganalisis beberapa hal sebagai berikut:

- a. Data tentang analisis peserta didik ini dilakukan dengan melalui wawancara secara terbatas untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- b. data yang dikumpulkan berupa KI dan KD dalam buku tematik kelas 4 tema 9 terkait materi sumber daya alam.
- c. Mengumpulkan data terkait permasalahan yang timbul seperti standar kompetensi dan indikator pada materi sumber daya alam terhadap hal ketersediaan sumber belajar dan media pembelajaran.

2. *Design* (Perencanaan)

Setelah tahap analisis, maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu perencanaan. ada beberapa hal yang dilakukan peneliti yaitu:

- a. Menentukan pengguna produk pengembangan media video pembelajaran tematik materi sumber daya alam.

- b. Menentukan kompetensi dasar pada materi sumber daya alam yang terdapat pada buku tematik kelas 4 tema 9 subtema 2 serta menentukan tujuan pembuatan media video pembelajaran agar sesuai dengan kurikulum yang digunakan.
- c. Menentukan indikator dari materi sumber daya alam pada buku tematik kelas 4 tema 9 subtema 2.
- d. Menentukan model pengembangan ADDIE yang akan digunakan dalam proses pengembangan.
- e. Membuat *Storyboard*, yakni media sebagai alur yang memberikan gambaran dari suatu tampilan yang dituangkan ke dalam naskah media video pembelajaran.
- f. Membuat naskah skrip naskah yang akan dipakai saat pengembangan media video pembelajaran tematik menggunakan aplikasi *Kinemaster Pro*.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini peneliti melanjutkan pembuatan media berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Penulisan ringkasan materi.
- b. Produk ini dibuat dengan mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, audio, musik, video dan lain-lain.
- c. Proses pengeditan menggunakan aplikasi *Kinemaster Pro*.
- d. Pembuatan instrumen penilaian produk.

4. *Implementation* (implementasi)

Media pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya akan di uji cobakan. Kegiatan uji coba ini dilakukan untuk menentukan apakah produk media video pembelajaran ini valid dipergunakan sebagai salah satu media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

a. Validasi

Uji validasi media yang dilakukan peneliti adalah tujuannya untuk mengukur media video pembelajaran yang dikembangkan agar dapat menjadi media video pembelajaran yang dapat dikatakan layak atau tidak layak menjadi suatu media belajar peserta didik.

1) Ahli Materi/Isi

Sebelum di uji cobakan kepada peserta didik, maka media video pembelajaran diujikan kepada ahli materi/isi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelengkapan serta kesesuaian materi yang disajikan dalam media video pembelajaran sesuai dengan tingkat jenjang sasaran pengembangan. Media video pembelajaran yang dikembangkan ini akan divalidasi oleh ahli materi Ibu Meyninda Destiara, S.Pd, M.Pd sebagai salah satu dosen pengajar di PGMI yang menguasai bidang tersebut.

2) Ahli Media/Desain

Tujuan dari penilaian uji coba kepada ahli media/desain adalah untuk mengukur tingkat kevalidan media dan mengukur sejauhmana media video pembelajaran ini memenuhi kriteria pembuatan media untuk peserta didik Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Media video pembelajaran yang dikembangkan ini

akan divalidasi oleh Bapak Moh. Iqbal Assyauqi M.Pd selaku dosen yang ahli dalam media pembelajaran dan pengembangan multimedia pembelajaran. Ahli akan menilai aspek tampilan dan mekanisme yang ada pada media video pembelajaran.

b. Revisi

Setelah media video pembelajaran tematik ini divalidasi oleh para ahli maka akan dapat diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara memperbaiki tampilan dan meteri sesuai saran hasil validasi agar menjadi lebih baik, menarik, layak dan mudah dipahami peserta didik.

c. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas, dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket penilaian media pembelajaran kepada siswa kelas IV MIN 20 Banjar berjumlah 5 orang. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media video pembelajaran tematik yang dikembangkan.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Setelah media video pembelajaran tematik ini divalidasi oleh para ahli maka akan dapat diketahui kekurangannya. Kekurangan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara memperbaiki tampilan dan meteri sesuai saran hasil validasi agar menjadi lebih baik, menarik, layak dan mudah dipahami peserta didik.

Produk akhir yang dihasilkan berbentuk *file* video yang dapat disimpan di dalam *flasdisk*, CD dan dapat pula disimpan dan digunakan peserta didik secara mandiri melalui *smartphone* yang mereka miliki.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik wawancara, angket, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁶ Dalam penulisan kuesioner ini menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono Sekala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang.⁷

2. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain wawancara , lembar validasi dan angket. Tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut antara lain:

a. Wawancara

Pedoman wawancara berisi pertanyaan bisa mencakup fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat, persepsi atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel yang dikaji dalam penelitian.⁸ Wawancara dilaksanakan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.199.

⁷ *Ibid.*, h. 134.

⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 219

Wawancara dilaksanakan untuk mengetahui informasi lebih dalam mengenai analisis masalah yang didapat melalui observasi. Wawancara dilakukan dengan pedoman pada kisi-kisi berikut:

Tabel 3.1. Kisi-kisi pedoman Wawancara⁹

Komponen	Sub Komponen	Butir
Analisis masalah pada pembelajaran Tematik, kebutuhan dan lingkungan belajar siswa.	a) Jumlah siswa	1
	b) Karakteristik siswa	2,3
	c) Persiapan Pembelajaran	4,5,6,7,8
	d) Proses pembelajaran tematik	9,10
	e) Alat dan bahan (media)	11,12,13,14
	f) Permasalahan yang sering muncul	15

(Sumber: Annisa, 2019) diadaptasi.

b. Angket

Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.¹⁰ Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan terdapat angket validator ahli materi dan validator ahli media untuk mengetahui kelayakan produk sebagai dasar untuk merevisi produk.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan skala *Likert*, yaitu dengan pemberian skor 1 (sangat kurang), 2 (kurang, 3

⁹ Annisa Sholehati, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Edutainment* Matematika MAGIC (Menyenangkan, Aktif, Gampang, Islami dan Cerdas) pada Konsep Keliling Bangun Datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga) Berbasis *Power Point* di SD Alam Muhammadiyah Kota Banjarbaru", Skripsi; Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2019, h. 69.

¹⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, h. 219.

(cukup), 4 (baik), 5 (sangat baik). Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Instrumen Ahli Materi

Lembar penilaian validasi ahli materi disusun untuk mengetahui kesesuaian konsep materi dan soal-soal dalam media video pembelajaran yang telah digunakan. Berikut kisi-kisi untuk instrumen ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi¹¹

Aspek	Indikator	No Butir
Pembelajaran	a) Kesesuaian KI dan Tujuan Pembelajaran	1
	b) Kejelasan petunjuk belajar	2
	c) Pemberian contoh-contoh dalam penyajian materi	3
	d) Pemberian latihan	4
	e) Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi peserta didik	5
	f) Memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar mandiri	6
	g) Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu	7
Materi	a) Kebenaran materi	1
	b) Keruntutan materi	2
	c) Kedalaman materi	3
	d) Kemenarikan materi	4

¹¹ Annisa Sholehati, "Pengembangan Multimedia...,h. 70.

Lanjutan Tabel 3.2.

Aspek	Indikator	No Butir
Materi	e) Kemudahan materi untuk dipahami	5
	f) Pemberian evaluasi	6
	g) Ketepatan tata bahasa	7
	h) Keefektifan penggunaan kalimat	8

(Sumber: Annisa, 2019) diadaptasi.

2) Instrumen Ahli Media

Lembar penilaian validasi ahli media ditinjau dari aspek tampilan dan kualitas media. Lembar penilaian media ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi produk yang dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi yang digunakan untuk ahli media pembelajaran.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media¹²

Aspek	Indikator	No Butir
Audio Visual	a) Keterbacaan teks	1
	b) Penggunaan bahasa	2
	c) Penggunaan warna	3
	d) Tampilan layar dan media	4
	e) Penggunaan sound effect	5
	f) Kejelasan suara	6
	g) Daya tarik media	7
	h) Pengucapan dan intonasi suara	8
	i) Penggunaan tokoh	9

¹² Fitri Muslimah, “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif *Room Service* Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMK N 1 Sewon”, Skripsi; Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2016, h. 52.

Lanjutan Tabel 3.3.

Aspek	Indikator	No Butir
Audio Visual	j) Durasi video	10
	k) Kualitas video	11
	l) Kemudahan penggunaan media	12
Manfaat	a) Video mendukung materi	1
	b) Gambar dalam media mendukung materi	2
	c) Materi pembelajaran mempermudah penyampaian materi	3
	d) Daya tarik siswa terhadap media	4

(Sumber: Fitri, 2016) diadaptasi.

3) Instrumen Respon Peserta didik

Instrumen untuk pengguna dapat ditinjau dari aspek kemudahan, motivasi, kemenarikan, dan kebermanfaatan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk peserta didik.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik¹³

Aspek	Indikator	No Butir
Kemudahan	a) Kemudahan dalam memahami materi	1
	b) Kemudahan dalam memahami soal	2
	c) Kemudahan dalam keterbacaan media	3
Motivasi	a) Minat	4,5
Kemenarikan	a) Daya Tarik	6,7,8
Kebermanfaatan	a) Memberi dampak positif bagi peserta didik	9
	b) Memberi bantuan untuk belajar	10

(Sumber: Annisa, 2019) diadaptasi.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.¹⁴

Data-data yang diperoleh melalui instrumen kuesioner digunakan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Data yang berupa saran-saran

¹³ Annisa Sholehati, "Pengembangan Multimedia...", h. 72.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 29.

konkrit yang dikemukakan responden dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki media video pembelajaran pada pembelajaran tematik materi sumber daya alam. Pada uji coba pengembangan ini data dijangking dengan skala likert adalah statistik sederhana. Data diolah perkomponen dan dibandingkan dengan standar minimal yang harus dipenuhi oleh tiap komponen dalam aspek yang dianalisis. Data mentah yang dijangking dengan angket yang masih berupa data kualitatif sebelum dianalisis terlebih dahulu harus diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Analisis Instrumen Validasi Ahli

Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif. Adapun analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Mengkonversi nilai kualitatif yang diperoleh dari validator ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan sesuai pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5. Aturan Pemberian Skor¹⁵

Kategori	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

(Sumber: Husein, 2003)

- b. Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk media pembelajaran dengan menggunakan rumus:¹⁶

¹⁵ Husein Umar, *Metode Riset Bisnis*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003), h. 136.

¹⁶ Djaali & Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 31.

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

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata-rata indikator

$\sum X$ = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator

- c. Mengubah skor rata-rata indikator yang berupa data kuantitatif menjadi kategori kualitatif. Cara mengubah skor rata-rata tersebut menjadi kategori kualitatif, yaitu dengan membandingkan skor rata-rata dengan kriteria penilaian ideal indikator dengan konversi skala 5.

Tabel 3.6. Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5 ¹⁷

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > Mi + 1,8 SBi$	A	Sangat Baik
$Mi + 0,6 SBi < X \leq Mi + 1,8 SBi$	B	Baik
$Mi - 0,6 SBi < X \leq Mi + 0,6 SBi$	C	Cukup
$Mi - 1,8 SBi < X \leq Mi - 0,6 SBi$	D	Kurang
$X \leq Mi - 1,8 SBi$	E	Sangat Kurang

(Sumber: Eko, 2009)

Keterangan:

X = skor aktual (empiris)

Mi = mean ideal, dihitung dengan rumus:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

SBi = simpangan baku ideal, dihitung dengan:

$$SBi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

¹⁷ Eko Putro Widyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 238.

Dari skala 5 tersebut diketahui bahwa skor maksimal ideal = 5 dan skor minimal ideal = 1, sehingga diperoleh perhitungan Mi dan SBi sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (5+1) = 3$$

$$Sbi = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$$

Berdasarkan ketentuan tersebut, diperoleh hasil perhitungan skala 5 sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 3.7 berikut ini:

Tabel 3.7. Konversi Data Kuantitatif menjadi Data Kualitatif dengan Skala 5¹⁸

Skala	Kriteria	Skor	
		Perhitungan	Hasil
5	Sangat Baik	$X > 3 + (1,8 \times 0,67)$	$X > 4,2$
4	Baik	$3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$	$3,4 < X \leq 4,2$
3	Cukup	$3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$	$2,6 < X \leq 3,4$
2	Kurang	$3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$	$1,8 < X \leq 2,6$
1	Sangat Kurang	$X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$	$X \leq 1,8$

(Sumber: Fero, 2011)

- d. Menentukan presentase media video pembelajaran tematik dengan rumus sebagai berikut: ¹⁹

$$\text{Presentase keidealan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

- e. Membandingkan hasil presentase lembar validasi ahli dengan kriteria presentase lembar validasi ahli yang dapat dilihat pada Tabel 3.8 berikut:

^{18 18} Fero David, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Poko Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMA N 2 Banguntapan", Skripsi; Unifersitas Negeri Yogyakarta, 2011, h.59.

¹⁹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistika*, (Jakarta: Raja Wali Press, 2007), h. 30.

Tabel 3.8. Kriteria Validasi Ahli²⁰

No	Skor	Kriteria Validitas
1	85,01 - 100,00 %	Sangat Valid
2	70,01 - 85,00 %	Cukup Valid
3	50,01 - 70,00 %	Kurang Valid
4	01,00 - 50,00 %	Tidak Valid

(Sumber: Fatmawati, 2016)

2. Analisis Angket Respon Peserta Didik

Untuk menganalisis data dari angket dilakukan langkah-langkah berikut:

- Mengkonversi nilai kualitatif yang diperoleh dari validator ke dalam bentuk kuantitatif, dengan ketentuan sesuai pada Tabel 3.5.²¹
- Menghitung skor rata-rata seluruh indikator penilaian untuk media video pembelajaran tematik dengan menggunakan rumus:²²

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

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata-rata indikator

$\sum X$ = Jumlah skor total indikator

N = Jumlah indikator

- Mengubah skor rata-rata indikator yang berupa data kuantitatif menjadi kategori kualitatif. Cara mengubah skor rata-rata tersebut menjadi kategori kualitatif, yaitu dengan membandingkan skor rata-rata

²⁰ Fatmawati Agustina, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X", dalam *Jurnal EduSains Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya*, Vol. 4 No. 2 Desember, 2016, h. 96.

²¹ Husein Umar, *Metode Riset...*, h. 136.

²² Djaali & Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang...*, h. 31.

dengan kriteria penilaian ideal indikator dengan konversi skala 5 seperti pada Tabel 3.6.²³

Dari skala 5 tersebut diketahui bahwa skor maksimal ideal = 5 dan skor minimal ideal = 1, sehingga diperoleh perhitungan Mi dan SBi sebagai berikut:

$$Mi = \frac{1}{2} (5+1) = 3$$

$$Sbi = \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$$

Berdasarkan ketentuan tersebut, diperoleh hasil perhitungan skala 5 sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 3.7.²⁴

- d. Menentukan presentase media pembelajaran dengan rumus sebagai berikut:²⁵

$$\text{Presentase keidealan} = \frac{\text{skor rata-rata}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

- e. Membandingkan hasil presentase respon siswa dengan kriteria presentase respon siswa yang dapat dilihat pada Tabel 3.9 berikut:

Tabel 3.9. Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik²⁶

No	Angka	Kategori
1	0-10%	Sangat Kurang
2	11-40%	Kurang
3	41-60%	Cukup
4	61-90%	Baik
5	91-100%	Sangat Baik

(Sumber: Suharsimi, 2006)

²³ Eko Putro Widyoko, *Evaluasi Program...*, h. 238.

²⁴ Fero David, "Pengembangan Media Pembelajaran...", h. 59.

²⁵ Anas Sudijono, *Pengantar Statistika...*, h. 30.

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 246.