

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS E-MODUL PADA MATA
PELAJARAN BAHASA KOREA KELAS X SMK**

Lia Nordiana¹, Hamsi Mansur², Agus Salim³
Universitas Lambung Mangkurat

1610130320013@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², agus.salim@ulm.ac.id³

Abstract

The development of technology encouraged the combination of print technology and computer technology in learning activities, one of which is the module. In Korean language subjects with e-modules, multimedia features (images, animation, audio and video) can be added as well as interactive test or evaluation features so that students can interact more with their learning resources. The purpose of this study was to produce a product in the form of an e-module and to determine the feasibility of an e-module for Korean language subjects for class x SMK Negeri 2 Banjarmasin. This research was an R&D research using a modified Borg and Gall development model. The steps of this research were as follows; Research, Planning, Development and Expert Testing, Revision and Product Results. The development was carried out using FLIP PDF Professional software and produces e-module products in html format. The results of this study indicated that e-module-based teaching materials in Korean language subjects were very feasible to use with an average percentage of media experts of 83.88% and material experts of 89.99%. The product of this e-module was recommended for schools to be able to use e-module based teaching materials in teaching and learning activities inside and outside the classroom.

Keywords: Development, E-Module, Korean Language

Abstrak

Kemajuan teknologi memicu munculnya kombinasi oleh teknologi cetak terhadap teknologi komputer pada aktivitas belajar, seperti salah satunya yakni modul. Dalam mata pelajaran bahasa korea melalui e-modul disajikan berbagai fitur multimedia (gambar, animasi, audio dan video) serta fitur tes ataupun penilaian yang aktif yang bisa membuat siswa lebih bebas untuk melakukan interaksi pada media belajar mereka. Penelitian ini bertujuan dalam menemukan produk dalam bentuk e-modul serta menemukan tentang layak apakah e-modul bagi bidang pelajaran bahasa korea kelas x SMK Negeri 2 Banjarmasin. Studi ini adalah studi berupa R&D melalui penerapan modifikasi teknik pengembangan Borg and Gall. Sementara itu beberapa tahapan studi ini antara lain; Penelitian, Perencanaan, Pengembangan, dan Uji Ahli, Revisi, dan Hasil produk. Pengembangan dilakukan melalui pemanfaatan software FLIP PDF Profesional serta membuat produk e-modul dengan format html. Hasil penelitian ini memperlihatkan, media mengajar berbasis e-modul bagi mata pelajaran bahasa korea sangat layak digunakan dengan rata-rata persentase oleh ahli media sebesar 83,88% serta ahli materi 89,99%. Pengembangan e-modul ini sebagai rekomendasi untuk sekolah agar bisa menggunakan bahan ajar berbasis e-modul pada kegiatan belajar mengajar kelas secara indoor ataupun outdoor.

Kata kunci: Pengembangan, E-Modul, Bahasa Korea

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sudah mengakibatkan perubahan yang cepat di banyak sektor kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Pendidikan adalah aspek terpenting dalam kehidupan manusia karena memiliki peran dalam meningkatkan tersedianya pendidikan sumber daya manusia yang lebih bermutu. Pendidik sebagai penerilmu ilmu pengetahuan, media sebagai cara penyampaian isi pembelajaran, dan peserta didik sebagai penerima informasi adalah semua bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mata pelajaran pendidikan. Pendidikan memiliki peran dalam pengembangan baik hard skill maupun soft skill, yang keduanya terkait dengan pembelajaran.

Pada tahap pembelajaran diperlukan alat atau bahan ajar pembelajaran guna membantu ketika tahap pembelajaran berlangsung. Diperlukan sebuah modul yang berperan menjadi media belajar individu siswa sekaligus media ajar berdasarkan kecepatan setiap siswa. Modul mengacu pada suatu buku yang ditulis yang bertujuan supaya siswa bisa belajar sendiri dengan tidak harus selalu melibatkan bimbingan guru, perkembangan teknologi memicu munculnya kombinasi antara teknologi cetak terhadap teknologi komputer pada aktivitas belajar siswa. Modul bisa dialihkan penyampaiannya yakni berupa elektronik, oleh karena itu sering disebut dengan nama “modul elektronik (e-modul)” ataupun modul virtual (Sugianto, 2013, p.102).

Penciptaan sumber daya pendidikan berbasis e-modul sangat penting karena e-modul memungkinkan dimasukkannya elemen multimedia (gambar, animasi, audio, dan video), serta fitur tes atau penilaian interaktif. Dengan kemampuan dan fasilitas yang diberikan e-modul, manfaat yang diperoleh adalah e-modul dapat mengalihkan perhatian siswa dari informasi yang kurang bermanfaat pada ponsel dan konektivitas internet menuju hal-hal yang lebih berharga. Izinkan siswa untuk memilih dari berbagai alat pembelajaran yang menarik dan interaktif. Memberikan pilihan bagi pengajar untuk menjawab permasalahan kemajuan teknis dan informasi dengan menawarkan jawaban kepada peserta didik agar menerapkan penggunaan teknologi informasi maupun komunikasi dengan efektif.

Berdasarkan hasil observasi yang dibuat peneliti pada SMK Negeri 2 Banjarmasin, mata pelajaran bahasa korea, bahan ajar yang digunakan siswa dan guru sudah cukup baik yaitu berupa modul cetak. Tetapi, media ajar modul yang digunakan belum menerapkan teknologi yang telah ada, misalnya mengelektronikkan modul tersebut menjadi e-modul. E-modul adalah bahan ajar elektronik yang baik, tepat serta memfokuskan sikap mandiri, siswa pada tahap belajar. Buku paket yang tersedia pada mata pelajaran bahasa korea tidak mencukupi untuk dipinjamkan kepada siswa dan sebagian buku pelajaran hilang. Sehingga pembelajaran hanya menggunakan modul cetak dan sesekali diselingi dengan audio untuk listening. Dalam seminggu mata pelajaran bahasa korea hanya 1 kali pertemuan untuk 1 jam pelajaran yakni 45 menit. Siswa masih kesulitan memahami pembelajaran karena kurangnya jam pelajaran ditambah dengan keadaan pandemic covid-19 yang mengharuskan siswa agar belajar secara individu tanpa atau dengan bimbingan pendidik. Mata pelajaran bahasa korea sendiri sering dianggap sulit dan membosankan sehingga siswa cenderung tidak bersemangat dalam belajar. Hal tersebut tentu dapat menghambat proses pembelajaran. Modul dengan multimedia bisa menciptakan suasana belajar yang sangat menarik, aktif, dapat memberikan berbagai pesan dengan media berupa gambar ataupun video, memotivasi siswa, bisa meningkatkan indra pendengaran siswa sehingga mereka akan lebih bisa mengerti atas semua materi yang diajarkan.

Peneliti meningkatkan e-modul sebagai solusi dari permasalahan yang ada dengan melakukan penelitian tentang “Pengembangan bahan ajar berbasis e-modul pada mata pelajaran bahasa korea kelas x SMK Negeri 2 Banjarmasin”. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat produk dalam bentuk e-modul dengan mengembangkan media pengajaran berbasis e-modul dalam mata pelajaran bahasa korea kelas x SMK Negeri 2 Banjarmasin serta mengetahui kelebihan atas bahan ajar e-modul tersebut.

Operasional, mempunyai arti yang luas pada studi ini yang pertama yakni peningkatan yang merupakan salah satu kawasan teknologi pendidikan. Kawasan pengembangan meliputi peningkatan teknologi cetak, teknologi audio-visual, teknologi

berbasis komputer serta multimedia. Pengembangan mengacu pada sebuah tahap translasi detail atas suatu objek menjadi suatu yang bersifat fisik. Penelitian serta pengembangan atau research and development (R&D) di sektor pendidikan merupakan pendekatan studi yang diterapkan guna meningkatkan serta melakukan tes valid atas berbagai produk yang diterapkan pada pendidikan dan pembelajaran. Yang kedua yaitu e-modul yang merupakan singkatan dari electronic modul. Modul adalah jenis konten pendidikan yang telah disusun sebagai satu kesatuan yang koheren, terorganisir secara metodis, dan dipelajari secara individual oleh siswa berdasarkan kecepatan atau bakatnya dengan atau tanpa arahan instruktur. E-modul mengacu pada suatu bentuk modul elektronik berupa softcopy yang bisa diakses dengan memakai perangkat modern contohnya komputer, laptop dan smartphone. E-modul juga memuat berbagai data berupa teks, gambar, audio, dan video.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini memakai metode studi serta pengembangan (research and development). Research and development mengacu pada suatu pendekatan studi yang diterapkan guna mendapatkan suatu produk serta melakukan uji keektifan produk yang didapat. Penelitian ini bertempat di SMK Negeri 2 Banjarmasin yang bertujuan dalam menghasilkan produk berupa e-modul bahasa korea untuk kelas x dan untuk mengetahui kelayakan dari e-modul tersebut. Sasaran pengguna dari penelitian ini yaitu siswa kelas x. Sedangkan subjek penelitian secara menyeluruh yakni dengan jumlah 5 orang spesifiknya 3 orang ahli media serta 2 orang ahli materi. Ketika pengujian, setiap responden disajikan standar pertanyaan dalam bentuk angket. Data yang dikumpulkan dari uji coba terhadap subjek penelitian digunakan untuk menetapkan tingkat layaknya produk yang ditingkatkan.

Model pengembangan yang menjadi acuan dalam studi ini adalah model borg and gall. Prosedur pengembangannya ada 10 langkah yakni penelitian serta mengumpulkan data, membuat rencana, pengembangan produk tahap pertama, uji coba lapangan awal, revisi

hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan sedang, revisi hasil uji coba lapangan sedang, uji coba pelaksanaan lapangan, revisi produk akhir, distribusi serta pengaplikasian. Proses produksi bahan ajar pada penelitian ini dimodifikasi menjadi 6 tahapan pengembangan saja yakni studi serta tahap perolehan data, perencanaan, pengembangan produk, pengujian, revisi atas pengujian tersebut dan diseminasi dan implementasi. Hal tersebut dikarenakan terkendala masalah pandemi covid-19 yang akibatnya 10 tahapan tidak bisa dilakukan peneliti.

Alat peneliti pada studi ini yakni angket tertutup, atau lembar angket memuat beberapa pilihan jawaban yang harus dipilih oleh responden. Instrumen ini sangat baik untuk mengumpulkan data berdasarkan kebutuhan peneliti. Materi angket dalam bentuk penilaian dari media serta ahli materi. Alat kelayakan ini memakai skala Likert 5 poin melalui lima kemungkinan tanggapan: sangat setuju, setuju, agak setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Teknik pengumpulan data pada data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif mengacu pada suatu data tentang uraian verbal mengenai tahap peningkatan e-modul dalam bentuk kritik ataupun saran yang bersifat mendorong melalui pakar media serta ahli materi sebagai responden pengujian kelayakan e-modul yang nantinya ditingkatkan. Sementara itu data kuantitatif mengacu pada suatu data yang berbentuk evaluasi kelayakan media e-modul melalui ahli media serta ahli materi ayas produk yang sudah ditingkatkan.

Teknik kajian data yang diterapkan pada studi ini yakni memakai skala likert. Skala likert dikenal sebagai *a summated rating scale*, yang mengevaluasi tentang perilaku pada sebuah aspek yang diuraikan dengan runtutan pertanyaan mengenai suatu kemungkinan, suatu aspek, objek, kondisi, dan lain-lain serta meminta responden agar memberikan tanggapannya, apakah ia sangat setuju, setuju, ragu ragu, tidak setuju atau sangat tidak setuju. Melalui beberapa pernyataan setuju atau tidak setuju itulah nantinya ditotal dalam bentuk angka.

Dari data yang diperoleh, hasil persentasi dihitung seperti dibawah:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase penilaian (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Data kelayakan yang didapatkan melalui angket ahli media dan ahli materi setelah menggunakan bahan ajar berbasis *e-modul* bisa dikaji memakai teknik Skala Likert di bawah:

Tabel 1. *Skala Likert*

Skor	Nilai Kategori Kelayakan
1(0%-20%)	Sangat Tidak Layak
2(21%-40%)	Tidak Layak
3(41%-60%)	Cukup Layak
4(61%-80%)	Layak
5(81%-100%)	Sangat Layak

Mengacu pada tabel di atas lima *alternative* setiap tanggapan mempunyai standar evaluasi yang berbeda pada setiap pilihan jawaban, yaitu bobot 1 untuk STL (Sangat Tidak Layak), bobot nilai 2 TL (Tidak Layak), bobot nilai 3 CL (Cukup Layak), bobot nilai 4 L (Layak), dan bobot nilai 5 SL (Sangat Layak).

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari tahapan penelitian serta pengumpulan informasi yaitu proses pembelajaran bahasa korea sudah cukup baik, namun bahan ajar yang digunakan kurang memadai dan tidak memungkinkan untuk dipinjamkan ke siswa dikarenakan banyak buku yang hilang sehingga pembelajaran hanya menggunakan modul cetak dan audio untuk latihan mendengar. Bahan ajar yang diberikan kepada siswa belum menerapkan teknologi yang sudah ada misalnya mengelektronikkan modul cetak. Siswa masih kesulitan memahami pembelajaran dikarenakan kurangnya jam pelajaran, untuk itu siswa harus belajar mandiri tanpa ataupun melalui bimbingan pendidik. Mata pelajaran bahasa korea sering dianggap sulit sehingga siswa tak mempunyai semangat untuk belajar. Oleh karenanya peneliti menyajikan solusi penerapan media ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran bahasa korea agar siswa-siswi mudah untuk memahami materi pelajaran dengan lebih efektif. Pemilihan pengembangan ini diharapkan bisa menjadi *alternative* bahan ajar untuk siswa belajar mandiri. *E-modul* ini

juga digagaskan dapat menampilkan video dan audio agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Bahan ajar ini sifatnya fleksibilitas waktu dan tempat.

Setelah tahapan penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan tahap kedua yaitu perencanaan. Pada tahap kedua peneliti melakukan penganalisisan pembelajaran dan menganalisis bahan ajar yang akan dihasilkan. Dilakukan perencanaan berupa rancangan untuk membuat bahan ajar berbasis *e-modul* pada mata pelajaran bahasa korea.

Tahap ketiga yakni pengembangan produk. Di tahapan tersebut mulai dilakukan proses penyusunan naskah, materi, gambar, rangkuman, soal latihan dan tugas pada Microsoft word, setelah itu di desain pada *canva* dan di export menjadi file pdf. Selanjutnya file pdf dimasukkan ke software *flip pdf professional* dan ditambahkan video beserta audio hingga menjadi sebuah bahan ajar berbasis *e-modul* bahasa korea dengan format *html*.

Tahap keempat adalah uji coba. Tahap pengujian diterapkan guna menemukan seberapa layak media pengajaran *e-modul* bagi bidang pelajaran bahasa korea. Uji coba ini dilakukan kepada ahli saja yaitu: 3 orang ahli media, 2 orang ahli materi, serta pengumpulan data menggunakan angket. Bahan ajar yang dikembangkan disajikan terhadap ahli media serta ahli materi dengan menyertakan instrumen validitas. Ahli media ataupun ahli materi menyajikan evaluasi yang didasarkan atas dasar evaluasi yang disajikan dalam bentuk angket angket berskala likert melalui 5 skala yakni sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), cukup setuju (3), setuju (4), dan sangat setuju (5). Hasil evaluasi ahli media dan ahli materi yang sudah diubah pada rasio yang dibuat dalam tabel di berikut:

Tabel 2. *Hasil penilaian ahli media*

Penilaian Media	Persentase
Validator 1	81,66%
Validator 2	90%
Validator 3	80%
Rata-rata	83,88%
Kategori	Sangat Layak

Tabel 3. *Hasil penilaian ahli materi*

Penilaian Materi	Persentase
------------------	------------

Validator 1	94,28%
Validator 2	85,71%
Rata-rata	89,99%
Kategori	Sangat Layak

Merujuk pada tabel 2 dan 3 terlihat hasil validasi dari ahli media dan ahli materi. Rata-rata rasio dari penilaian ahli media yakni 83,88% serta ahli materi adalah 89,99%. Sehingga bahan ajar e-modul bahasa korea kelas x dinyatakan sangat layak serta bisa diterapkan untuk dijadikan media pengajaran siswa.

Tahap kelima revisi hasil uji coba. Revisi pada produk dilakukan agar mengetahui apa saja kekurangan dari bahan ajar dan apa saja yang akan di perbaiki melalui media ajar berbasis e-modul bahasa korea. Dalam tahapan ini peneliti membuat revisi terhadap e-modul bahasa korea sesuai dengan arahan dari pakar media dan materi di langkah sebelumnya. Revisi ini bertujuan dalam membuat e-modul yang valid untuk diterapkan pada tahap belajar di kelas baik secara indoor ataupun outdoor.

Tahap terakhir yang diterapkan peneliti yakni diseminasi dan implementasi dari hasil produk. Diseminasi dan implmentasi merupakan penyebarluasan atau pemberian hasil pengembangan produk kepada pengguna. dan pengguna yang akan diberikan kepada peserta didik kelas X di SMK Negeri 2 Banjarmasin. Produk akan digunakan pada saat proses pembelajaran dan belajar mandiri pada mata pelajaran bahasa korea.

Penelitian ini sebenarnya hanya bertujuan dalam meningkatkan media pengajaran berbasis e-modul bagi mata pelajaran bahasa korea kelas x. E-modul ini di desain melalui situs desain canva kemudian semua materi disatukan menggunakan software flip pdf professional. Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi dikaji dengan nyata guna menentukan kelayakan bahan ajar berbasis e-modul. Pada hasil penilaian yang dilakukan ahli media 1 mendapatkan skor 49 dengan persentase 81,66% yang dinyatakan sangat layak karena *e-modul* mudah digunakan, teks dan jenis huruf mudah dibaca, media audio dan video sesuai dan jelas sesuai dengan prinsip multimedia. Temuan studi dari ahli media 2 memperoleh skor 54 dan persentase 90% yang dinyatakan sangat layak

karena sudah sesuai dengan prinsip-prinsip *e-modul*, judul dan topik pembelajaran jelas. Kemudian hasil dari penilaian ahli media 3 mendapatkan skor 48 melalui persentase yang mencapai 80% yang bisa dikatakan sangat layak karena ditinjau melalui segi tampilan sudah menarik dan mudah digunakan.

Dan pada hasil penilaian ahli materi 1 mendapatkan skor 66 dengan persentase 94,28% yang dinyatakan sangat layak karena materi, soal latihan, tugas sudah sesuai dan dilengkapi dengan audio dan video, penyajian *e-modul* menarik serta mudah digunakan. Hasil penilaian ahli materi 2 mendapatkan skor 60 dengan persentase 85,71% yang dinyatakan sangat layak karena materi sudah sesuai dengan kebutuhan siswa, penyampaian informasi jelas serta kesesuaian audio dan video pada materi.

Dari temuan penelitian ketiga ahli media didapatkan rata-rata persentase mencapai 83,88% dan dari ahli materi diperoleh rata-rata persentase mencapai 89,99% sehingga *e-modul* bahasa korea untuk kelas x dinyatakan sangat layak apabila diterapkan.

Produk akhir dari bahan ajar berbasis e-modul ini telah menyelesaikan seluruh tahapan perangkat luar borg dan empedu, yang semula memiliki 10 tahapan namun telah dikurangi menjadi 6.

Simpulan

Pendekatan R&D digunakan untuk menghasilkan sumber ajar berbasis e-modul topik bahasa Korea untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Banjarmasin, dengan menggunakan model borg and gall growth yang telah diubah menjadi enam fase. Periode evolusi ini dimulai dengan tahap penelitian, perencanaan, pengembangan, pengujian, revisi, dan komunikasi dan aplikasi. Di SMK Negeri 2 Banjarmasin, bahan ajar berbasis e-modul telah efektif dirancang sebagai alat peraga pembelajaran bahasa Korea kelas X mata pelajaran bahasa Korea. Bahan ajar dalam penelitian ini layak digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa setelah dievaluasi oleh ahli media dan ahli nara sumber serta sebagai media pendorong pada tahap kegiatan ajar mengajar.

Bahan ajar berbasis e-modul bisa digunakan sebagai suatu sumber belajar yang bervariasi serta sebagai salah satu referensi guru dalam mengajar. Bagi peneliti selanjutnya bahan ajar e-modul lebih baiknya agar dibuat studi mendalam guna menemukan efektivitas dan efisiensinya dalam pembelajaran terutama pengaruhnya terhadap peningkatan minat belajar, motivasi belajar, dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Ardiansyah, R. and Dkk. (2016). "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Perubahan Materi Genetik Pada Mata Kuliah Genetik Di Universitas Negeri Malang". *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan dan Saintek* (ISSN: 255), 749.
- Hamid, H. (2013). *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Informatika, K. A. (2018). "Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Menggunakan Schoology". *KARMAPATI Volume 7 No 2*, 50.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai Dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Padang: Akademia Permata.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Grup.
- Majid, A. (2006). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Mansur, H, and Jumadi. (2017). "Studi Kelayakan dan analisis kebutuhan penyelenggaraan program pendidikan karakter danrestorasi sekolah (full day school) di SMP se- Kota Banjarmasin.
- Mansur, H, and Rafiudin. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 4.1: 37-48.
- Nurdyansyah & Riananda, L. (2016). "Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo, Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology". *Jurnal TEKPEN*, 929-930.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Priyanthi, K. A. and Dkk. (2017). "Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMK N 3 Singaraja)," *Jurnal KARMAPATI* 6, No. 1
- Sugihartini, N. Jayanta, N, L. (Juli 2017). "Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol. 14, No. 2, 222.
- Richey, R. C. dan Seels, B. B. (2009). *Teknologi Pembelajaran (Definisi dan Kawasannya)*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Setyosari, H. P (2016). *Metode penelitian & pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Sugianto, D. and Dkk. (2013). "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital", *Invotec*, Volume IX, No.2
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulo, S. L. L. dan Tirtarahardja, U. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.