

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>68</sup> Untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut, supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal/bertahap.<sup>69</sup>

Metodologi penelitian dan pengembangan ini sangat erat kaitannya dengan bidang teknologi pembelajaran. Penelitian dibidang teknologi pembelajaran bersinggungan dengan lahirnya produk utamanya media dan bahan ajar serta desain sistem pembelajaran. Kita ketahui bahwa teknologi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai teori dan praktik desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber-sumber untuk belajar.<sup>70</sup> Oleh sebab itu, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengembangkan produk media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini dilakukan di MIN 7 Tulungagung, data penelitian yang diambil peneliti meliputi instrumen ahli media, ahli materi model khususnya sesjarh kebudayaan islam, peserta didik dengan *pretest dan Postest*. Prosedur dalam

---

<sup>68</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), hlm. 297

<sup>69</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D ...* hlm. 297

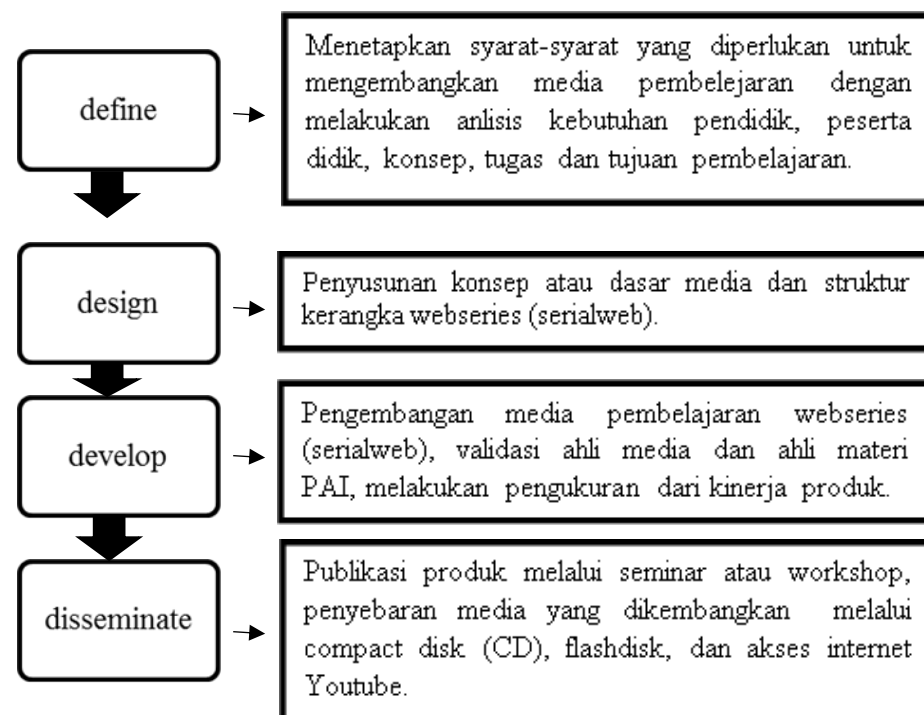
<sup>70</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia,2013) hlm. 228

penelitian ini yang digunakan adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

### 1. Desain Uji Coba

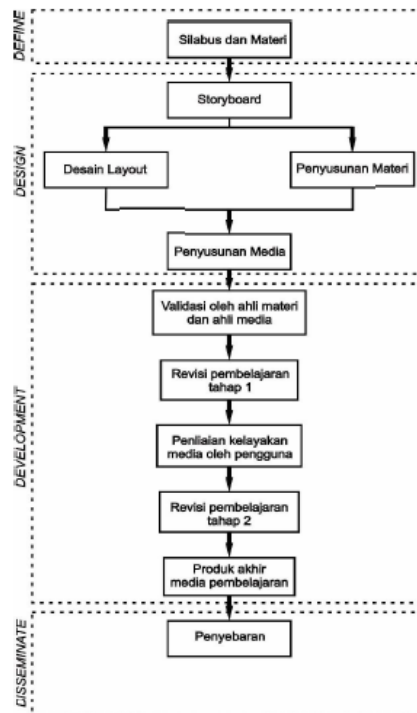
Model penelitian dan pengembangan ini mengacu pada modifikasi yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang biasa disebut 4D. Dalam model ini ada 4 tahapan penting yaitu *define* (Pendefinisian), *design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Dissemination* (penyebaran). Adapun prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahap



**Gambar 3.1** Prosesdur Penelitian

Model penelitian dan pengembangan ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan secara bertahap, dari langkah awal hingga akhir untuk menghasilkan sebuah produk yang diinginkan. Model pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan.

Alasan menggunakan model pengembangan ini karena dalam pengembangan media berbasis aplikasi android ini membutuhkan beberapa analisis yang saling terkait dari awal hingga akhir. Berikut adalah representasi pengembangan media yang digunakan dapat dilihat melalui bagan :



**Gambar 3.2 Alur model pengembangan**

Adapun model 4D yang dikembangkan Thiagarajan sebagai berikut :

a. Pendefinisian

Tahap *Define* ini merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat syarat yang harus dipenuhi dalam pengembangan pembelajaran. Syarat-syarat tersebut dibuat dengan memperhatikan dan menyesuaikan kebutuhan pembelajaran peserta didik kelas IV MI. Tahap *define* terdapat lima tahapan utama, yaitu analisis ujung depan (*front-end analysis*), analisis peserta didik (*learner analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), analisis tugas (*task analysis*), dan perumusan tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*).

1) Analisis ujung depan (*Front-end analisis*)

“*Front-end analysis is the study of the basic problem facing the teacher trainer*”.<sup>71</sup> Analisa ujung depan bertujuan untuk menetapkan dan memunculkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran SKI bab Isra’ Mi’raj di sekolah, sehingga diperlukan sebuah pengembangan. Peneliti dalam melakukan analisa diharapkan dapat menemukan fakta, gambaran, dan penyelesaian masalah sehingga memudahkan dalam penentuan media yang akan dikembangkan.

2) Analisis Peserta Didik (*learner analysis*)

Analisis peserta didik perlu dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, sehingga dalam melakukan pengembangan media pembelajaran menjadi lebih mudah. Karakteristik tersebut dapat diketahui melalui gaya belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran dikelas. Melalui hasil observasi peneliti diketahui peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk aktif dalam belajar

3) Analisis Konsep (*concept analysis*)

Analisis konsep adalah salah satu langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran, karena analisis konsep bertujuan untuk memenuhi prinsip dalam membangun materi-materi yang digunakan untuk mencapai kompetensi dasar. Adapun kompetensi dasar dalam bab Isra’ Mi’raj adalah (1.5) menghargai peristiwa Isra Mi’raj Nabi Muhammad Saw (2.5) menjalankan sikap sungguh sungguh dalam melakukan aktivitas (3.5) menganalisis latar belakang dan peristiwa Isra Mi’raj Nabi Muhammad Saw (4.5) menyusun informasi dari teks tentang latar belakang dan peristiwa Isra Mi’raj Nabi Muhammad Saw. Penyampaian materi dengan

---

<sup>71</sup> Thiagarajan, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A sourcebook*, (Indiana University, Bloomington : Indiana, 1974), hal. 6



metode ceramah yang dilakukan pendidik dirasa kurang sesuai dan tidak dapat memenuhi keberagaman peserta didik. Padahal dalam rencana pelaksanaan pembelajaran telah dituliskan metode, model, strategi, dan media yang digunakan. Namun, dalam pelaksanaannya pendidik belum menerapkan. Adanya penelitian dan pengembangan ini membantu pendidik dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

4) Analisis Tugas (*task analysis*)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tahap tahap penyelesaian tugas agar mencapai tujuan yang ditetapkan. Penggunaan dan pengembangan media ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi Isra' Mi'raj, dari pada hanya menggunakan satu metode ceramah yang dirasa kurang efektif dalam dalam pembelajaran ini. Penggunaan media ini diharapkan membantu pendidik dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan.

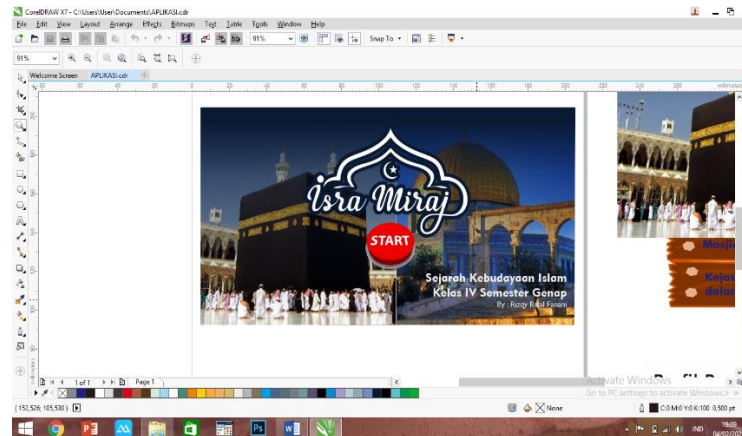
5) Perumusan Tujuan Pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar oleh peserta didik. Perubahan itu terjadi ketika pendidik telah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Harapannya tujuan pembelajaran dalam materi ini dapat tercapai. Pengembangan media pembelajaran ini memudahkan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran bab Isra' Mi'raj.

b. Perencanaan

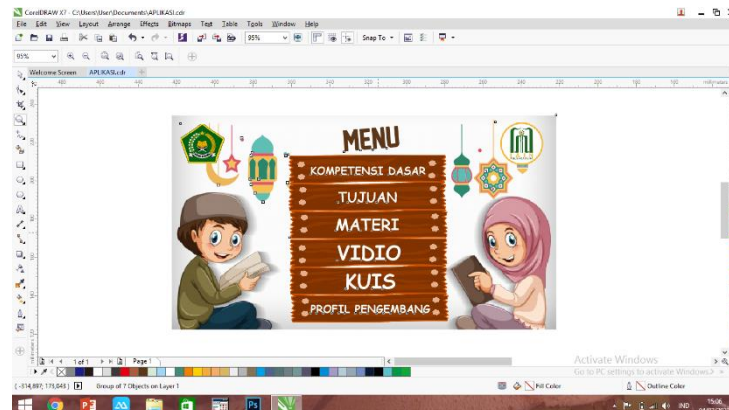
Materi yang telah terkumpul kemudian pada tahap ini didesain sedemikian rupa dalam media pembelajaran berbasis aplikasi ndroid ini. Desain yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Rancangan media pembelajaran dalam pengembangan ini meliputi pembuatan *story board*, penataan materi dalam media (*layout*),

pembuatan skenario pembelajaran, penyusunan materi dan pembuatan latihan soal yang divisualisasikan pada media yang dikembangkan. Berikut *story board* sederhana media webseries yang akan dikembangkan.



Gambar 3.3 Screenshoot pendesaian di *Coreldraw*

- a) Tahap pertama melakukan pembuatan sampul opening aplikasi didesain menggunakan bantuan aplikasi *coreldraw*



Gambar 3.4 Screenshoot pendesaian di *Coreldraw*

- b) Tahap kedua membuat daftar menu aplikasi didesain dengan bantuan aplikasi *coreldraw*



Gambar 3.5 Screenshoot pendesaian di *Coreldraw*

- c) Tahap ketiga memasukkan materi kedalam layout.  
 Dalam hal ini dibantu dengan aplikasi *coreldraw*



Gambar 3.6 Screenshoot *Kinemaster*

- d) Tahap keempat melakukan edit vidio pembelajaran dengan bantuan aplikasi *kine master* di HP android



Gambar 3.7 Screenshoot pembuatan aplikasi dengan *Smarat apps creator (SAC)*

- e) Tahap kelima setelah semua bahan dan materi selesai didesain selanjutnya melakukan pembuatan media pembelajaran aplikasi android dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator ( SAC)*
- f) Tahap 6 jika semua tahap terlewati selanjutnya aplikasi di export dalam bentuk APK yang nantinya bisa dijalankan di hp android.

c. Pengembangan.

Pengembangan Thiagarajan membagi kedalam dua kegiatan yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi rancangan produk. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan materi yang tengah dikembangkan yaitu mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam bab Isra' Mi'raj. Saran-saran yang diberikan expert digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* adalah uji coba rancangan produk pada sasaran subyek yang sesungguhnya. Hasil uji coba nantinya digunakan untuk memperbaiki produk. Setelah diperbaiki atau direvisi diujikan kembali untuk memperoleh hasil yang efektif.<sup>72</sup>

d. Penyebaran

Tahap penyebaran produk yang telah di implementasikan disekolah kemudian dilakukan penilaian hasil belajar kepada peserta didik dengan tujuan mengetahui sejauh mana kelayakan produk. Kelayakan produk dapat diketahui dari validasi ahli media, materi, dan hasil belajar peserta didik dengan *experiment pretest-postest*. Setelah semua tahapan dapat dilakukan maka produk ini dapat dipublikasikan dan disebar.

Publikasi yang dapat dilakukan dengan sosialisasi di lembaga

---

<sup>72</sup> Trianto, *Memdesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta : Kencana Media, 2010), hal. 192

terkait, bahwasannya media yang dikembangkan tidak hanya untuk mata pelajaran SKI tetapi dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lain, dengan harapan dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi disekolah. Publikasi produk dilakukan dengan penyebaran di Hp android.

### **C. Subjek Data**

Subyek penelitian adalah siswa kelas IV di MIN 7 Tulungagung. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Penggunaan teknik ini, karena memiliki dasar tertentu.<sup>73</sup> Maksudnya ketentuan yang diambil peneliti karena memiliki nilai rata-rata rapor yang hampir sama, karakteristik siswa yang aktif didalam kelas, dan rata-rata umur peserta didik kelas IV hampir sama. Berdasarkan pertimbangan diatas peneliti memilih kelas IV sebagai subyek penelitian.

### **D. Jenis Data**

Data yang digunakan data kuantitatif deskriptif. Data kuantitatif deskriptif ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil validasi para ahli media dan ahli materi SKI, yang berupa hasil pengisian angket untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sebelum diimplementasikan di kelas. Selain itu data kuantitatif deskriptif digunakan untuk mengukur nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik (hasil belajar) setelah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada mata pelajaran SKI bab Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw.

### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

#### **1. Angket**

Angket dalam penelitian ini diberikan kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Angket diberikan kepada ahli media pembelajaran dan ahli materi sebelum media tersebut siap untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran. Angket berisi aspek-aspek untuk menilai apakah materi pembelajaran dan media berbasis aplikasi android yang dikembangkan layak atau tidak. Instrumen angket untuk ahli materi ditinjau dari

---

<sup>73</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hal. 85

segi kualitas materi dan pembelajaran sedangkan untuk media ditinjau dari segi tampilan dan kualitas media. Adapun kisi-kisi ahli materi dan media adalah:

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi<sup>74</sup>**

No.	Aspek Penelitian	Indikator	Nomor Item
1.	Pembelajaran	Kemanfaatan dalam pembelajaran	9,10
		Kebebasan dan kemudahan memilih materi/bab	1,2
		Umpan balik ( <i>feedback</i> )	3,4
		Petunjuk pengertian latihan dan evaluasi akhir	5,6,7,8
2.	Isi/Materi	SK	1,2
		KD	3,4
		Kesesuaian materi	7
		Kelengkapan materi	5,6
		Kemenarikan materi	8,9

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media<sup>75</sup>**

No.	Aspek	Indikator	Nomer Item
1.	Pengoperasian atau penggunaan program	Keluwes dan kebebasan memilih menu yang akan dipelajari	1,2
		Kemudahan perpindahan halaman ke sub materi selanjutnya	3,4
		Konsistensi navigasi	5,6
		Adanya menu bantuan atau petunjuk teknis	7,8
2.	Tampilan media (program)	Tata letak ( <i>layout</i> ) media	1,2
		Kombinasi warna	10,11
		Kualitas gambar	5,6
		Kualitas video	8,9
		Kualitas tampilan	7
		Kesesuaian tampilan dengan <i>background</i>	14,15
Keterbacaan teks	3,4		

<sup>74</sup> Urip Purwono, *Standar Penilaian Bahan Ajar*, (Jakarta :BNSP, 2008), hal. 107

<sup>75</sup> Munir, *Multimedia & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2012), hal. 223

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggali data mengenai nama-nama peserta didik, jumlah kelas, daftar nilai rapor, foto implementasi kegiatan penelitian, data angket pengembangan media pembelajaran, data angket validasi ahli, data hasil belajar melalui uji coba produk (*viewer*). Hasil dokumentasi dikumpulkan sebagai bukti bahwa penulis telah melakukan penelitian dan pengembangan yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

## 3. Tes

Tes yang digunakan pada penelitian ini merupakan tes buatan pendidik yang dibuat oleh peneliti akan tetapi sudah mendapatkan validasi dari guru mata pelajaran SKI bab Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw. Pemberian tes digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang bab Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw. Materi atau bab yang dipilih sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Pemilihan materi mengacu pada silabus dan RPP. Soal yang digunakan berbentuk obyektif dengan 4 *options* (pilihan) jawaban Soal yang digunakan untuk menentukan hasil belajar peserta didik berupa tes kognitif.<sup>76</sup>

## F. Teknik Analisi Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah analisis deskriptif yang dilakukan menggunakan statistic deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Berikut ini adalah penjabaran teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif.

### 1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil observasi, wawancara (*interview*) saran dari dosen yang memberikan validasi dan catatan dokumentasi pada saat media pembelajaran

---

<sup>76</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), hal. 298

diimplementasikan disekolah. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan tambahan saran yang digunakan dalam rangka merevisi atau memperbaiki produk, sedangkan catatan dari hasil dokumentasi untuk mengetahui sejauh mana manfaat produk yang dikembangkan peneliti digunakan pada proses pembelajaran.

## 2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran berdasarkan penilaian dosen ahli materi, media, dan guru serta mendeskripsikan hasil belajar dan minat peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

### a. Analisis Penilaian Validasi

Terdapat dua instrumen penilaian yang digunakan, yaitu angket validasi untuk ahli materi mata pelajaran SKI dan ahli media. Skala dalam pengukuran kelayakan media dan materi Isra' Mi'raj Nabi Muhammad Saw adalah skala ordinal, yang dikonversikan menjadi skala *Likert*. Adapun pedoman penskoran angket dengan skala *Likert* 4,3,2,1. Penentuan skor skala *Likert* bagi skala yang positif skor skor 4 Sangat baik (SB), skor 3 (baik), dan skor 2 (kurang), skor 1 (sangat kurang).<sup>77</sup> Adapun pengelolaan data validasi ahli media dan ahli materi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah

$$p \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

100% = Konstanta

x = jawaban responden dalam item

xi = jumlah skor ideal

---

<sup>77</sup> Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : RajawaliPress, 2015), hal. 123



b. Analisis penilaian hasil belajar peserta didik

Analisis hasil belajar peserta didik dilakukan dengan menghitung presentasi ketuntasan belajar yang kemudian diubah kedalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman kriteria penilaian. Menghitung presentasi ketuntasan hasil belajar peserta didik berdasarkan KKM yang ada disekolah yaitu 75.

**Tabel 3.3 Frekuensi Hasil Belajar**

No.	Interval	Frekuensi
1.	$\geq 75$	Jumlah siswa yang tuntas
2.	$< 75$	Jumlah siswa yang tidak tuntas

$$PT = \sum \frac{\text{siswa tuntas}}{\text{siswa total}} \times 100\%$$

$$PTT = \sum \frac{\text{siswa yang tidak tuntas}}{\text{siswa yang ada}} \times 100\%$$

Keterangan:

PT : Presentase siswa tuntas

PTT : Presentase siswa tidak tuntas

100% : indeks

Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik diubah ke dalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman penilaian Permendikbud, 2016 pada tabel dibawah ini:<sup>78</sup>

**Tabel 3.4 Interval Ketuntasan Belajar Siswa**

No.	Interval	Kriteria
1	0-39%	Sangat rendah
2	40-59%	Rendah
3	60-74%	Sedang
4	75-84%	Tinggi
5	85-100%	Sangat tinggi

<sup>78</sup> Permendikbud No. 20 Tahun 2016

## G. Efektivitas Penggunaan Media

Efektivitas penggunaan media dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan efektif apabila rata-rata hasil belajar peserta didik mencapai 75. Efektivitas media yang digunakan ditentukan dengan menggunakan uji-t. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows*.

### 1. Uji Validitas

Masalah validitas hubungan dengan sejauh mana suatu alat mampu mengukur apa yang dianggap orang seharusnya diukur oleh alat tersebut.<sup>79</sup> Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana alat ukur yang di gunakan mengenai sasaran. Instrument yang digunakan dapat dikatakan valid apabila instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penghitungan dilakukan dengan bantuan aplikasi komputer *SPSS 25.0 for Windows*.<sup>80</sup>

### 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana instrument penelitian cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat mencari data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS 25.0 for windows*.<sup>81</sup> Uji reliabilitas berkenaan dengan tingkat keajegan atau ketetapan hasil pengukuran. Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang memadai, bila instrumen tersebut digunakan untuk mengukur aspek-aspek yang diukur beberapa kali hasilnya sama atau relatif sama.<sup>82</sup>

---

<sup>79</sup> Salma Hidayati, *Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Pengetahuan Pembelajaran Aktif, Kreatif Dan Menyenangkan (Pakem) Menggunakan Model Rasch*, Jurnal Ilmiah DIDATIKA, Vol. 16, No. 2 Februari 2016, hal. 9

<sup>80</sup> Qomari, *Teknik Analisis Data Kuantitatif dalam Penelitian Kependidikan*, (STAIN Purwokerto, tt, 2014), hal. 4.

<sup>81</sup> Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktisinya*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hal. 128

<sup>82</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode penelitian Pendidikan*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 229

### 3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas pada penelitian dan pengembangan dilakukan dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows*.

### 4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan (seragam) atau tidaknya varian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.<sup>83</sup> Pengujian homogenitas pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan *SPSS 25.0 for windows*.

### 5. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji-t adalah uji statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis diantara sampel dari populasi apakah ada perbedaan atau tidak ada perbedaan yang signifikan.<sup>84</sup> Uji-t dalam pengembangan ini untuk mengetahui perbedaan dari nilai aspek kognitif peserta didik diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji t (*paired dan independent sample*) menggunakan *SPSS 25.0 for windows*. Uji-t penggunaan media dilakukan dengan hipotesis:

$$H_0 = \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 > \mu_2$$

$H_0$  = efektifitas media baru lebih baik dari media lama

$H_a$  = efektifitas media baru lebih kecil dari media lama

---

<sup>83</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), hal. 363

<sup>84</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta : RajawaliPress, 2014), hal, 278