



PENGEMBANGAN VIDEO PADA PEMBELAJARAN FLIPPED CLASSROOM MATA PELAJARAN INFORMATIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Mohamad Suyatno¹, Mustaji², Hari Sugiharto³

¹²³Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

¹tugasyatno@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk (1) menghasilkan video yang layak digunakan dalam pembelajaran kelas terbalik atau *flipped classroom* (2) menghasilkan video yang efektif digunakan dalam pembelajaran kelas terbalik atau *flipped classroom*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data melalui angket, tes dan wawancara. Hasil penelitian sebagai berikut (1) validasi ahli media sebesar 100%, validasi ahli materi sebesar 98,33%, ahli desain pembelajaran sebesar 84,72% , uji coba perorangan sebesar 98,33%, Uji coba kelompok kecil sebesar 95,63% dan uji coba lapangan sebesar 95,50% maka pengembangan video sangat layak digunakan dalam pembelajaran *flipped classroom*(2) uji komparatif *Pre-test Post-test* menggunakan *independent Sample T-Test*. Pada *tabel equal variances assumed* pada *significant (2-tailed)*, data tertulis 0,000 artinya $<0,05$ maka ada perbedaan secara signifikan kelas yang diberi perlakuan dan kelas kontrol. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci : Video, *flipped classroom*, Hasil belajar.

Abstract

The research objectives are to (1) produce videos that are suitable for use in flipped classrooms and (2) produce videos that are effective in flipped classrooms. This development research uses the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) model. Data collection techniques through questionnaires, tests and interviews. The results of the study are as follows (1) media expert validation is 100%, material expert validation is 98.33%, learning design experts are 84.72%, individual trials are 98.33%, small group trials are 95.63% and field trials of 95.50%, so video development is very feasible to use in flipped classroom learning (2) comparative test *Pre-test Post-test* using *independent Sample T-Test*. In the table of equal variances assumed to be significant (2-tailed), the written data is 0.000, meaning <0.05 , so there is a significant difference between the treated class and the control class. From these results it can be concluded that the use of video media is very effective in improving learning outcomes.

Keywords: Video, *flipped classroom*, learning outcomes.

Diserahkan: 21-07-2022 Disetujui: 22-07-2022. Dipublikasikan: 23-07-2022



Kutipan: Suyatno, M., Mustaji, & Sugiharto, H. (2022). Pengembangan Video Pada Pembelajaran Flipped Classroom Mata Pelajaran Informatika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar . Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan, 7(2), 260-270. doi: <https://dx.doi.org/10.32832/educate.v7i2.7838>

I. Pendahuluan

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan cara memfasilitasi peserta didik dalam mengikuti perkembangan teknologi dan memperoleh berbagai macam sumber belajar dan media pembelajaran. sumber belajar dan media pembelajaran yang bervariasi memungkinkan peserta didik mengeksplorasi materi pembelajaran dengan berbagai pendekatan. Pembelajaran kelas terbalik atau *flipped classroom* berbantuan video cukup efektif digunakan untuk pembelajaran. Peserta didik dapat dapat mengakses video dari rumah kemudian dikelas tinggal mendiskusikan materi dari video tersebut dengan teman sebaya dan guru. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan didalam kelas X SMAN 1 Krembung, seperti peserta didik kurang tertarik dengan pelajaran Informatika dan hasil praktikum kurang memuaskan.

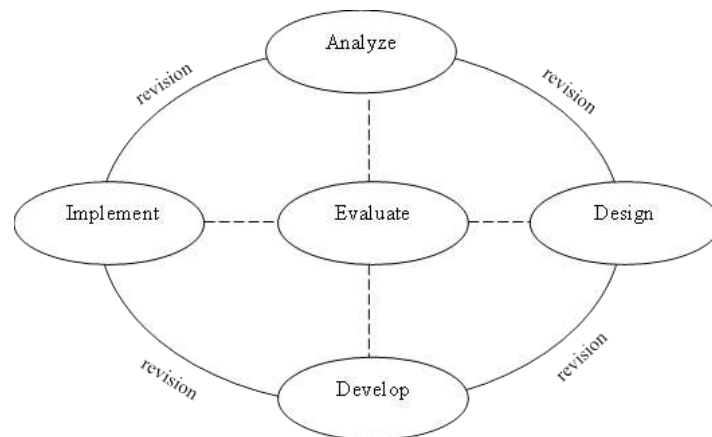
Dilihat dari segi pembelajaran selama ini biasanya peserta didik belajar materi dari guru dikelas melalui penjelasan langsung dari guru, guru memberikan ceramah didepan kelas, guru menugaskan peserta didik untuk membaca, mengamati dan berdiskusi secara kelompok, kemudian guru memberi penguatan dirumah berupa tugas-tugas rumah atau lebih populernya Pekerjaan Rumah (PR). Terbatasnya jam tatap menyebabkan komunikasi peserta didik dengan guru perlu ditingkatkan baik secara daring maupun luring. Karena beberapa faktor penyebab misalnya intonasi, nada, volume, dan kecepatan suara guru terkadang peserta didik kurang dapat memahami materi pembelajaran maupun tugas-tugas dari guru, sehingga mengakibatkan tingkat pemahaman mengenai materi maupun tugas yang diberikan guru masih rendah. Terkadang karena alasan tertentu ada saja peserta didik yang tidak bisa mengikuti proses pembelajaran dikelas, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru biasanya terlewatkan begitu saja. Kurangnya kolaborasi antar peserta didik untuk menyelesaikan tugas dikelas setelah mendengarkan ceramah dari guru, mengakibatkan peserta didik yang pintar cenderung menyelesaikan tugas lebih cepat, sedangkan peserta didik yang kurang pintar cenderung putus asa dan menunggu bimbingan langsung dari guru karena kurangnya percaya diri, kurangnya pemahaman materi. Dari permasalahan-permasalahan diatas menyebabkan hasil belajar peserta didik cenderung rendah terutama hasil belajar konseptual dan prosedural.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan perbaikan dalam menyampaikan pembelajaran agar peserta didik tertarik, termotivasi dan mengurangi kejenuhan yaitu dengan cara penggunaan media oleh guru dengan menerapkan media audio visual (penggunaan media video) dan model pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media video yang diterapkan dalam model pembelajaran *flipped classroom* merupakan cara yang tepat dalam memberikan solusi atas permasalahan tersebut.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas X SMAN 1 Krembung Sidoarjo dan berjumlah 36 peserta didik untuk kelas eksperimen dan 36 peserta didik untuk kelas kontrol. Uji coba perorangan (*one-to-one trial*) melibatkan 3 peserta didik, Uji coba kelompok kecil (*small group trial*) melibatkan 8 peserta didik, dan uji coba kelompok lapangan (*field trial*) melibatkan 20 peserta didik.

Metode penelitian pengembangan menggunakan ADDIE model. Model yang dikembangkan oleh Reisser dan Molenda ini terdiri dari lima tahapan yaitu 5 tahapan yaitu: Analyze (analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Pelaksanaan), Evaluation (Evaluasi). Tahapan-tahapan ini kemudian digunakan sebagai prosedur pengembangan sebuah produk baik berupa sumber maupun proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, prosedur pengembangan ADDIE akan diimplementasikan untuk menghasilkan sebuah media video pembelajaran yang nantinya digunakan untuk mendukung pembelajaran pada mata pelajaran Informatika kelas X SMA.



Gambar 1 Model ADDIE (Branch,2009:2)

Tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE pada pembuatan media video pembelajaran Informatika kelas X secara rinci diuraikan sebagai berikut :

1. Analyze (tahap analisis)

Langkah awal dalam pengembangan media video pembelajaran ini adalah menganalisis kebutuhan, analisis kebutuhan ini mencakup karakteristik materi, apakah materi tersebut memang perlu menggunakan video pembelajaran sebagai sarana penunjang, hal ini bisa dilihat dari tujuan pembelajaran. Langkah yang kedua adalah menganalisis karakteristik peserta didik, jumlah pada jenjang SMA paling banyak 36 peserta didik. Dengan berisi 36 peserta didik dalam 1 rombongan belajar, tentunya ruang kelas terasa penuh, kadang suasana cukup berisik, hal ini berpengaruh pada peserta didik untuk menangkap materi yang diberikan guru, kadang juga input peserta didik waktu penempatan pada kelas atau rombongan belajar tertentu campuran antara anak yang pandai, cukup pandai dan kurang pandai. Langkah yang ketiga adalah analisis pengajar atau guru itu sendiri, kadang tipe guru berbeda dalam menyampaikan pesan pembelajaran, ada yang menyampaikan dengan intonasi yang jelas dan kadang kurang jelas

didengar peserta didik, mungkin saja bisa disaat guru menyampaikan pembelajaran ada anak yang bergurau sendiri, berbincang-bincang dengan temannya, hal ini berpengaruh terhadap peserta didik lainnya dalam menerima pesan pembelajaran dari guru. Langkah yang keempat adalah menganalisis model dan strategi pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru. dalam materi pembelajaran pembuatan/perakitan kabel LAN ini menggunakan strategi pembelajaran kelas terbalik atau *flipped classroom*. Dalam strategi pembelajaran kelas terbalik atau *flipped classroom* sangatlah cocok menggunakan media video *flipped classroom* dikarenakan mengizinkan peserta didik mem-*pause* (menjeda) dan *rewind* (memutar ulang) gurunya, tentunya berguna bagi peserta didik yang tertinggal pelajaran, peserta didik yang belum paham materi pelajaran dan peserta didik yang ingin mempelajari yang semua diperlukan. Hal ini dapat dilakukan bila seorang guru membuat video atau memvideokan pada proses pengajarannya untuk perubahan yang lebih baik dalam pembelajarannya.

2. *Design* (tahap perancangan)

Langkah kedua adalah desain atau perancangan yang bertujuan menerjemahkan pengetahuan atau teori yang bersifat umum ke dalam bentuk spesifikasi terinci untuk keperluan pembuatan video pembelajaran. tahap *design* atau perancangan pembuatan video pembelajaran adalah:

- a. Tahapan identifikasi yang meliputi: identifikasi mata pelajaran, Kompetensi, sasaran, semester, waktu, sasaran dan tujuan media.
- b. Analisis isi (*content analysis*)
- c. Garis Besar Isi Program (GBIP)
- d. Sinopsis, adalah cerita singkat dan jelas untuk mengisahkan suatu peristiwa.
- e. Treatment, merupakan penggambaran visualisasi dari isi dan langkah menyusun urutan adegan.

3. *Development* (Pengembangan)

Langkah ketiga adalah pengembangan yaitu proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik (Seel & Richey 1994). Menurut Branch (2009:83) tujuan dari pengembangan adalah untuk menghasilkan dan mevalidasi sumber belajar yang dipilih. Dari kegiatan perancangan (*design*) maka dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut:

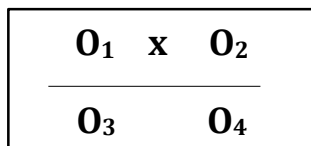
- a. Membuat naskah atau *shooting script*.
- b. Menyiapkan *setting* lokasi, peralatan syuting dan pemain peran.
- c. Pengambilan gambar, disebut juga kegiatan produksi atau dalam masyarakat dikenal dengan nama syuting.
- d. Setelah produksi atau pengambilan gambar sudah selesai dilakukan tahap selanjutnya yaitu pasca produksi, kegiatan - kegiatan pasca produksi antara lain: *Editing*, *mixing*, dan *preview video* pembelajaran yang melibatkan sutradara, ahli materi, ahli media dan penulis naskah.
- e. Menyusun instrumen evaluasi formatif berupa angket untuk ahli materi dan ahli Media mengenai kelayakan video pembelajaran.

4. *Implementation* (Pelaksanaan)

Langkah ke empat adalah implementasi, Menurut Branch (2009:133) tahapan implementasi adalah mempersiapkan pembelajaran yang melibatkan

para peserta didik. Video pembelajaran yang dibuat diunggah ke *youtube*. Peserta didik yang ingin menyaksikan atau memutar file video tersebut akan diberikan *link* atau tautan di *google classroom* agar dipelajari dirumah dan guru lebih mudah memantau aktifitas peserta didik.

Pada saat Implementasi produk dalam penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental Design* model *Nonequivalent Control Group Design*. Alasan digunakannya *Quasi Experimental Design* dikarenakan dalam penelitian ini adanya variabel-variabel luar yang mempengaruhi proses eksperimen. Pada desain penelitian ini baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen tidak dipilih secara acak. Desain ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2 Skema *Nonequivalent Control Group Design*
(Sumber: Sugiyono ,2018:122)

Keterangan :

O_1 = Group eksperimen sebelum diberi perlakuan

O_2 = Group eksperimen setelah diberi perlakuan

X = Perlakuan (*treatment*) penggunaan video tutorial

O_3 = Group kontrol sebelum ada perlakuan

O_4 = Group kontrol yang tidak diberi perlakuan

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah ke empat adalah evaluasi, Menurut Branch (2009:151) tahapan evaluasi bertujuan untuk menilai kualitas produk dan proses pengajaran, baik sesudah dan sebelum implementasi. Evaluasi dapat diartikan sebagai sebuah proses memberikan tanggapan atau nilai terhadap pembelajaran. Evaluasi untuk memperbaiki media video pembelajaran di setiap tahapnya disebut evaluasi formatif dan evaluasi secara umum di gunakan untuk mengukur hasil belajar konseptual dan prosedural adalah evaluasi sumatif. Dari evaluasi sumatif ini akan diperoleh media yang layak dan dapat meningkatkan hasil belajar pengetahuan konseptual dan prosedural.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil pengembangan Produk

Terdapat 5 (lima) produk yang dihasilkan dalam tahap pengembangan ini yakni, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media video pembelajaran dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Berikut disajikan hasil angket validasi masing-masing produk.

1. Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Tabel 1 : Validasi RPP

No	Validator	Skor	Kriteria
1	Ahli desain pembelajaran	84,72%	Sangat layak

2. Validasi Media video pembelajaran

Tabel 2 : Validasi Media video pembelajaran

No	Validator	Skor	Kriteria
1	Ahli Media	100%	Sangat layak
2	Ahli Materi	100%	Sangat layak

3. Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Tabel 3 : Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

No	Validator	Skor	Kriteria
1	Ahli Materi	98,33%	Sangat layak

B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Soal *pre-test* dan *pos-test* sejumlah 18 soal pilihan ganda telah diuji menggunakan uji validitas dan reliabilitas menggunakan *software* SPSS disajikan sebagai berikut :

Tabel 4
Hasil Analisis validitas soal dengan SPSS

Correlations

	SkorTotal	Keterangan		SkorTotal	Keterangan
Soal1 Pearson Correlation	,421*	Valid	Soal10 Pearson Correlation	,543**	Valid
Sig. (2-tailed)	,011		Sig. (2-tailed)	,001	
N	36		N	36	
Soal2 Pearson Correlation	,380*	Valid	Soal11 Pearson Correlation	,589**	Valid
Sig. (2-tailed)	,022		Sig. (2-tailed)	,000	
N	36		N	36	
Soal3 Pearson Correlation	,487**	Valid	Soal12 Pearson Correlation	,335*	Valid
Sig. (2-tailed)	,003		Sig. (2-tailed)	,046	
N	36		N	36	
Soal4 Pearson Correlation	,487**	Valid	Soal13 Pearson Correlation	,385*	Valid
Sig. (2-tailed)	,003		Sig. (2-tailed)	,020	
N	36		N	36	
Soal5 Pearson Correlation	,374*	Valid	Soal14 Pearson Correlation	,385*	Valid
Sig. (2-tailed)	,025		Sig. (2-tailed)	,020	
N	36		N	36	
Soal6 Pearson Correlation	,367*		Soal15 Pearson Correlation	,335*	

	Sig. (2-tailed)	,028	Valid		Sig. (2-tailed)	,045	Valid
	N	36			N	36	
Soal7	Pearson Correlation	,355*		Soal16	Pearson Correlation	,362*	
	Sig. (2-tailed)	,034	Valid		Sig. (2-tailed)	,030	Valid
	N	36			N	36	
Soal8	Pearson Correlation	,355*		Soal17	Pearson Correlation	,051	
	Sig. (2-tailed)	,034	Valid		Sig. (2-tailed)	,767	Tidak Valid
	N	36			N	36	
Soal9	Pearson Correlation	,376*		Soal18	Pearson Correlation	,392*	
	Sig. (2-tailed)	,024	Valid		Sig. (2-tailed)	,018	Valid
	N	36			N	36	
				SkorTotal	Pearson Correlation	1	
					Sig. (2-tailed)		
					N	36	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

(Sumber : Olahan data peneliti)

Jika hasil analisis soal Sig. (2-tailed) <0.05 maka instrumen dinyatakan valid, dan jika >0,05 dinyatakan tidak valid atau drop

Tabel 5
Hasil Analisis Reliabilitas soal dengan SPSS

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,455
		N of Items	9 ^a
	Part 2	Value	,406
		N of Items	8 ^b
	Total N of Items		17
Correlation Between Forms			,620
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,766
	Unequal Length		,766
Guttman Split-Half Coefficient			,747

a. The items are: Soal1, Soal2, Soal3, Soal4, Soal5, Soal6, Soal7, Soal8, Soal9.

b. The items are: Soal9, Soal10, Soal11, Soal12, Soal13, Soal14, Soal15, Soal16, Soal18.

(Sumber : Olahan data peneliti)

Jika koefisien reliabilitas >0,6 maka instrumen dinyatakan reliabel.

C. Hasil Uji Prasyarat (Normalitas dan homogenitas)

Uji prasyarat di lakukan untuk memenuhi syarat lebih lanjut dalam menggunakan uji parametrik maupun non parametrik yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Uji normalitas

Uji normalitas yang dilakukan bertujuan untuk melihat sebaran data penelitian apakah data terdistribusi dengan normal atau tidak.

Tabel 6
Hasil Uji Normalitas soal dengan SPSS

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Konseptual & Prosedural	Pretest_Eksperimen	,117	36	,200 [*]	,956	36	,162
	Posttest_Eksperimen	,145	36	,054	,943	36	,061
	Pretest_Kontrol	,148	36	,045	,951	36	,116
	Posttest_Kontrol	,160	36	,021	,959	36	,203

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber : Olahan data peneliti)

Dari uji normalitas dengan shapiro-wilk diperoleh taraf signifikansi >0,05 maka data *pre-test* dan *post-test* terdistribusi dengan normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang dilakukan bertujuan untuk menguji apakah data bersumber dari populasi yang homogen apa tidak.

Tabel 7
Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta didik	Based on Mean	,571	1	70	,453
	Based on Median	,758	1	70	,387
	Based on Median and with adjusted df	,758	1	69,477	,387
	Based on trimmed mean	,574	1	70	,451

(Sumber : Olahan data peneliti)

Dari uji homogenitas diperoleh taraf signifikansi >0,05 pada *Based on Mean* bersumber dari data *post-test* kelas eksperimen dan kontrol maka varian kelompok dinyatakan homogen.

D. Uji Komparatif (uji beda)

Untuk membandingkan dua sampel yang tidak berpasangan digunakan Uji *independent Sample T-Test*. Maksud tidak berpasangan adalah data diperoleh dari kelas yang berbeda yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 8
Hasil Uji *independent Sample T-Test*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,571	,453	10,780	70	,000	21,44944	1,98980	17,48092	25,41797
	Equal variances not assumed			10,780	68,684	,000	21,44944	1,98980	17,47958	25,41930

(Sumber: Olahan data peneliti)

Dari uji *independent Sample T-Test* kita lihat tabel *equal variances assumed* pada *significant (2-tailed)*, data tertulis 0,000 artinya $<0,05$ maka ada perbedaan secara signifikan kelas yang diberi perlakuan dan kelas kontrol. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa ada peningkatan hasil belajar pengetahuan konseptual dan prosedural setelah menggunakan video pembelajaran pada model pembelajaran kelas terbalik (*flipped classroom*) di kelas X MIPA 5 SMAN 1 Krembung sidoarjo.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari validasi para ahli dan uji komparatif (uji beda) diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Kelayakan penggunaan media video ditunjukkan oleh hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Media Video, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta Materi yang telah divalidasi oleh para ahli dinyatakan layak digunakan dengan revisi sedikit pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahapan pengembangan ini mengikuti model pengembangan ADDIE berdasarkan 5 tahapan yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.
2. Keefektifan penggunaan media video ditunjukkan oleh hasil uji komparatif (uji beda) menggunakan *independent Sample T-Test*. Dari uji *independent Sample T-Test* diperoleh angka *significant (2-tailed)* pada *equal variances assumed* tertulis 0,000 $<0,05$ maka ada perbedaan secara signifikan kelas yang diberi perlakuan dan kelas kontrol. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media video sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar pengetahuan konseptual dan prosedural pada model pembelajaran kelas terbalik (*flipped classroom*) di SMAN 1 Krembung sidoarjo.

V. Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A., 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Grafindo Persada
- _____. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman pengembangan media video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Miyarso, E. (2014). *Pengembangan Multimedia pembelajaran untuk Mahapeserta didik Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mustaji. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press
- Seels, Barbara B. & Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan kawasannya*. Terjemahan. Jakarta: IPTPI.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung :Alfabeta.
- _____. (2018). *Metode Penelitian kuantitatif*. Bandung :Alfabeta