

# PENGARUH MODEL KOOPERATIF TGT TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR

**Mery Hardilah, Mastar Asran, Kartono**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan, Pontianak

*Email : Meryhardilah@gmail.com*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menguji seberapa besar pengaruh penerapan model kooperatif *teams games tournament* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan bentuk *Pre-Experimental Design* jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 33 siswa yang mana seluruh populasi dijadikan sampel. Hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung}$  12,11 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 33-1 = 32$  dan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 adalah 1,694, ternyata  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $12,11 \geq 1,694$  yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model kooperatif *teams games tournament*. Dari hasil perhitungan *effect size* (ES), sebesar 1,19 dengan kriteria tergolong tinggi. Hal ini berarti model kooperatif *teams games tournament* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V SDN 14 Pontianak Selatan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar

**Abstract:** *This study aimed to test how much influence the implementation of the cooperative model teams tournament games to the learning outcomes of Social Sciences at the fifth grade students of State Elementary School 14 South Pontianak. This study used an experimental method to form Pre-Experimental Design type one group pretest-posttest design. The population in this study are 33 students in which the entire population sampled. The calculation result obtained t test 12.11 while ttable with dk = 33-1 = 32 and a significant level ( $\alpha$ ) = 0.05 is 1.694, turns thitung ttable or  $\geq 12.11 \geq 1.694$ , which means a significant influence on the application cooperative model teams tournament games. From the calculation of effect size (ES), of 1.19 with a relatively high criteria. This means that the model of cooperative teams tournament games provide high impact on learning outcomes of Social Sciences at the fifth grade students of SDN 14 South Pontianak.*

**Keywords:** Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Learning Outcomes,

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa tanpa terkecuali. Sardjiyo, dkk (2007: 1.26) mengungkapkan, “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.” Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat dinamis. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu agar siswa mampu berpikir kritis, kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.

Pada kenyataannya di sekolah hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kurang optimal. Dari hasil wawancara langsung yang dilakukan oleh peneliti dengan guru Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan didapat informasi bahwa nilai rata-rata untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih rendah yaitu sebesar 60,15 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70,00. Hal ini dikarenakan guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga siswa tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Guru juga masih menekankan pada konsep-konsep yang terdapat dalam buku tanpa memperhatikan kesesuaian dengan tingkat keperluan siswa dalam pembelajaran dan guru juga masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini membuat pembelajaran tidak efektif, karena siswa kurang merespon terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka pembelajaran seperti ini cenderung menyebabkan kebosanan, siswa sibuk sendiri, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan kurangnya gairah siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kondisi ini diduga akan sangat mempengaruhi hasil belajar.

Hasil belajar adalah wujud dari tingkat penguasaan materi yang dicapai oleh siswa dari suatu interaksi dalam proses pembelajaran. Abdurrahman (dalam Asep Djihad dan Abdul Haris, 2012: 14) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Menurut Sri Anitah, dkk (2008: 2.19) mengatakan bahwa “Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Sedangkan menurut Benjamin S. Bloom (dalam Asep Jihad 2012 : 14) menyatakan bahwa, “ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.” Menurut Benjamin S. Bloom (dalam Asep Jihad 2012: 14) berpendapat bahwa, “hasil belajar dapat di kelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukanlah suatu model pembelajaran yang berguna sebagai cara untuk mewujudkan keberhasilan IPS salah satunya dengan menerapkan model kooperatif *teams games tournament*.

Menurut Slavin (dalam Isjoni 2014: 15) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Sedangkan

menurut Artzt dan Newton (dalam Nur Asma 2006 : 11) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari siswa yang bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan suatu tujuan bersama. Model pembelajaran kooperatif ini dapat melatih siswa untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yang dianggap sulit dengan cara bertukar pikiran atau diskusi dengan teman-temannya melalui kegiatan saling membantu dan mendorong untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa maka diterapkanlah model kooperatif *teams games tournament*. Ahmad Susanto (2014: 233) mengatakan “Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.”

Nur Asma (2006: 54) menyatakan bahwa, “*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan ke pada siswa.”

Sejalan dengan itu Rusman (2014: 224) mengatakan bahwa “*Teams Games Tournament* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang berbentuk turnamen akademik yang dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angkat tersebut.” Menurut Istarani (2014: 258) kelebihan dan kelemahan model *teams games tournament* adalah sebagai berikut.

Kelebihan *teams games tournament* yaitu 1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu, 2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan, 3) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi, 4) Dapat menuju aktivitas siswa agar lebih aktif, 5) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar, 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar. Kelemahan model *teams games tournament* yaitu 1) Menggunakan waktu yang cukup lama, 2) Harus dilakukan secara berkesinambungan, 3) Materi kurang tertanam baik didalam kepala siswa untuk dihafal atau diingat kembali.

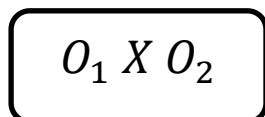
Untuk menerapkan model kooperatif *teams games tournament* ada beberapa langkah yang harus dilaksanakan. Menurut Slavin (dalam Rusman, 2014: 225), pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu: 1) tahap penyajian kelas (*class precentation*), 2) tahap belajar dalam kelompok (*teams*), 3) tahap permainan (*games*), 4) tahap pertandingan (*tournament*), 5) tahap penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan menyatakan bahwa model kooperatif *teams games tournament* dapat digunakan dalam keberhasilan pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS yang berhasil tentu berdampak pada hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian secara langsung dan mendapatkan informasi tentang “Pengaruh Penerapan Model Kooperatif

*Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan.”

## METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan bentuk *Pre-Experimental Design* dengan jenis rancangan *One Group Pretest-Posttest Design* yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

$O_1$  : nilai *pre-test*

$O_2$  : nilai *post-test*

X : Perlakuan (*treatment*) yang diberikan (Variabel independen)

Sugiyono (2013: 75).

Penelitian ini akan dilaksanakan pengukuran yang dilakukan sebelum diberi perlakuan berupa *pre-test* dan pengukuran setelah dilakukan perlakuan berupa *post-test*. Perlakuan dilakukan secara sengaja dan sistematis terhadap kelas penelitian berupa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model kooperatif *teams games tournament* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan yang berjumlah 33 orang, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan yang mana seluruh populasi dijadikan sampel. Maka penelitian ini disebut penelitian populasi.

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan, dan 3) tahap analisis.

### 1. Tahap Persiapan

a) Tahap persiapan dimulai dengan melakukan observasi langsung ke Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan, b) Berdiskusi mengenai pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan dengan guru mata pelajaran IPS kelas V, c) Menyiapkan perangkat pembelajaran, seperti media pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), d) Menyiapkan instrument penelitian yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

### 2. Tahap Pelaksanaan

a) Memberikan soal *pre-test* pada kelas penelitian untuk mengetahui kondisi awal siswa, b) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif *teams games tournament* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas sebanyak empat kali pertemuan, c) Memberikan soal *post-test* yang telah disiapkan guru untuk kelas penelitian.

### 3. Tahap Analisis

- a) Memberikan skor pada hasil tes siswa,
- b) Menghitung rata-rata hasil tes siswa,
- c) Menghitung standar deviasi hasil tes siswa,
- d) Menguji normalitas data,
- e) Analisis pembelajaran,
- f) Membuat kesimpulan penelitian.

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran dengan alat pengumpul data berupa tes. Tes yang diberikan kepada siswa adalah tes sebelum pemberian perlakuan (*Pre-Test*) dan tes setelah pemberian perlakuan (*Post-test*). Adapun data yang digunakan sebagai pembandingan adalah hasil belajar setelah pemberian perlakuan (*Post-test*). Instrumen penelitian divalidasi oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dengan hasil validasi bahwa instrumen yang digunakan valid. Berdasarkan hasil uji coba soal yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 17 Pontianak Utara diperoleh keterangan bahwa tingkat reliabilitas soal yang disusun tergolong tinggi dengan nilai koefisien sebesar 0,80.

Adapun analisis data yang dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model kooperatif *teams games tournament* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial maka dilakukan perhitungan uji hipotesis (uji-t) pada kelas penelitian dengan rumus:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \sum D^2) - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

(Burhan Nurgiyantoro, dkk. 2009: 190).

Untuk mengetahui besar pengaruh penerapan model kooperatif *teams games tournament* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial maka dilakukan perhitungan effect size dengan rumus:

$$Es = \frac{\overline{Ye} - \overline{Yc}}{Sc}$$

Cohrn yang diadopsi Glass (dalam Sutrisno, Leo, dkk. 2008: 4-6).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas yaitu kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan dengan jumlah siswa 33 orang diajarkan sebagai kelas penelitian. Perlakuan yang diberikan pada kelas penelitian berupa penerapan model kooperatif *teams games tournament*. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu diberikan *pre-test* dengan soal dan waktu yang telah ditentukan. Setelah itu siswa diberikan perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan. Kemudian diberikan *post-test*. Hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*Post-test*) dianalisis untuk menemukan seberapa besar pengaruh penerapan model kooperatif *teams*

*games tournament* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan.

Setelah dilakukan analisis serta perhitungan dengan prosedur yang ditentukan maka didapatkan hasil yang ditampilkan pada tabel 1.

**Tabel 1**  
**Tabel Hasil Pengolahan Data Berdasarkan Hasil Belajar IPS**

Keterangan	Hasil	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<b>Rata-rata (<math>\bar{x}</math>)</b>	60,33	79,32
<b>Standar Deviasi</b>	15,91	13,34
<b>Uji Normalitas (<math>\chi^2</math>)</b>	3,9671	3,2689
	<b>t<sub>hitung</sub></b>	<b>t<sub>tabel</sub></b>
<b>Uji Hipotesis (t)</b>	12,11	1,694
<b>Effect Size</b>	1,19	

Dari pengolahan nilai hasil test siswa pada tabel 1 diperoleh; (1), Nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah 60,33 dan nilai rata-rata *post-test* siswa adalah 79,32. (2) Nilai rata-rata *pre-test* siswa 60,33 dan Nilai *post-test* siswa menunjukkan peningkatan rata-rata( $\bar{x}$ ) hasil belajar siswa sebesar 79,32, yaitu terjadi peningkatan sebesar 18,99. Sedangkan pada proses uji normalitas ( $\chi^2$ ) *pre-test* diperoleh  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 3,9671 dan pada uji normalitas ( $\chi^2$ ) *post-test* diperoleh  $\chi^2_{hitung}$  sebesar 3,2689. Kemudian, pada pengujian hipotesis (t) diperoleh  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $12,11 \geq 1,694$ , Jadi dapat dinyatakan bahwa model kooperatif *teams games tournament* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan.

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model kooperatif *teams games tournament* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan maka dilakukan *perhitungan effect size* dengan rumus :

$$\begin{aligned}
 ES &= \frac{\bar{y}_e - \bar{y}_c}{s_c} \\
 &= \frac{79,32 - 60,33}{15,91} = \frac{18,99}{15,91} = 1,19
 \end{aligned}$$

Dengan kriteria pengujian yang diklasifikasikan sebagai berikut:

ES < 0,2 kategori rendah

0,2 < ES < 0,8 kategori sedang

ES > 0,8 kategori tinggi

Hasil perhitungan *effect size* sebesar 1,19 dengan jumlah sampel 33 siswa dapat dikatakan bahwa model kooperatif *teams games tournament* tergolong dalam pengaruh berkategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa model kooperatif *teams games tournament* memiliki pengaruh yang tinggi (berefek yang tinggi) terhadap hasil belajar pembelajaran IPS pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 02 April 2016 sampai dengan 19 April 2016 pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan dengan memberikan perlakuan berupa penerapan model kooperatif *teams games tournament*. Sebelum diberikan perlakuan peneliti memberikan *pre-test* terlebih dahulu dengan jumlah soal sebanyak 30 (berbentuk obyektif). Selanjutnya setelah melakukan perhitungan pada hasil *pre-test* maka dilanjutkan dengan pemberian perlakuan.

Berdasarkan hasil perhitungan siswa yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dalam penerapan model kooperatif *teams games tournament* pada pembelajaran IPS. Pengaruh positif tersebut karena pada penggunaan model ini siswa diajak untuk belajar sambil bermain yang mana permainan tersebut dapat menjadikan suasana belajar lebih atraktif dan menyenangkan. Maka dari itu penggunaan model ini merupakan salah satu cara guru untuk menjadikan siswa aktif dan membuat suasana belajar yang menyenangkan sesuai pendapat yang dinyatakan oleh Istarani (2014: 248), bahwa dengan model kooperatif *teams games tournament* siswa dapat belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan, dapat menunjukkan prestasi, meningkatkan kerjasama dalam proses belajar dan dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses pembelajaran.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model kooperatif *teams games tournament* terhadap hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dihitung dengan menggunakan rumus *effect size* dan diperoleh nilai sebesar 1,19. Adapun kriteria besarnya *effect size* digolongkan sebagai berikut.

$ES < 0,2$  = tergolong rendah

$0,2 < ES < 0,8$  = tergolong sedang

$ES > 0,8$  = tergolong tinggi

Berdasarkan kriteria *effect size* di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif *teams games tournament* memberikan pengaruh yang tergolong tinggi terhadap meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil tes siswa maka dapat disimpulkan bahwa, (1) Berdasarkan Analisis uji t diperoleh  $t_{hitung}$  12,11,

sedangkan  $t_{tabel}$  dengan  $db = 33-1 = 32$  dan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 adalah 1,694. Karena  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $12,11 \geq 1,694$  berarti signifikan, dengan demikian maka  $H_a$  diterima atau disetujui dan  $H_o$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model kooperatif *teams games tournament* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan. (2) Besarnya pengaruh penerapan model kooperatif *teams games tournament* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 14 Pontianak Selatan adalah sebesar 1,19 yang tergolong ke dalam kategori tinggi.

### **Saran**

Ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian, adapun saran tersebut sebagai berikut: (1) Hendaknya guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat menerapkan model kooperatif *teams games tournament* untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, (2) Guru harus lebih banyak mencari referensi tentang games-games edukatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, agar dalam proses pembelajaran siswa merasa gembira dan nyaman, (3) Penggunaan model kooperatif *teams games tournament* hendaknya dilakukan dengan memilih games yang sesuai dengan materi ajar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (4) Bagi peneliti yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai model kooperatif *teams games tournament* sebaiknya memanfaatkan waktu dengan baik karena model ini mempunyai kegiatan yang lebih padat.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Ahmad Susanto. (2014). **Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar**. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Asep Jihad & Abdul Haris (2012). **Evaluasi Pembelajaran**. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Burhan Nurgiyantoro, dkk. (2012). **Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial**. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Isjoni. (2007). **Cooperative Learning**. Pekanbaru: Alfabeta.
- Istarani.( 2014). **58 Model Pembelajaran Inovatif**. Medan: Media Persada.
- Sutrisno, Leo, dkk. (2008). **Pengembangan Pembelajaran IPA SD**. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nur Asma. (2006). **Model Pembelajaran Kooperatif**. Jakarta: Depdiknas.
- Rusman. (2014). **Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesional Guru**. Jakarta: Rajawali Pers.



Sardjiyo, dkk. (2007). **Pendidikan IPS di SD**. Jakarta : Universitas Terbuka.

Sri Anitah, dkk. (2008). **Strategi Pembelajaran di SD**. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sugiyono. (2013). **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D**. Bandung: Alfabeta