

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
TEMA 6 SUBTEMA 1 DI KELAS IV SD NEGERI 173271
SIBORONGBORONG T.A. 2023/2024**

Chyntia Lasmauli Pasaribu¹, Erlinda Simanungkalit², Laurensia M. Perangin Angin³,
Winara⁴, Fajar Sidik Siregar⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan

Email: chintyapasaribu@gmail.com¹

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas IV yang rendah di SD Negeri 173271 Siborongborong pada T.A 2023/2024. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia flash* pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 Kelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong T.A 2023/2024. Lokasi Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 173271 Siborongborong. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong, yang terdiri dari 2 kelas yaitu: Kelas IVA (Kelas eksperimen) dan kelas IVB (Kelas kontrol). Kelas IV A dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa dan kelas IVB dengan jumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan sampel dengan Total Sampling yaitu pemilihan sampel dimana seluruh populasi dipilih sebagai sampel. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian Non Equivalent Multiple Group Design dan data kuantitatif. Alat pengumpul data yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes objektif dengan jumlah 25 soal yang telah diuji Validasi dan Reliabilitasnya. Dari analisis data dengan sampel 20 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol diperoleh rata-rata kelas eksperimen 50,2 pada Pre-Test 41 dan Post-Test 83 sedangkan pada kelas kontrol pada Pre-Test 48,4 dan Post-Test 72,5. Data dianalisis dengan uji hipotesis menggunakan uji “t” yang dilanjutkan dengan uji signifikan pada taraf signifikan $\alpha=0,05$. Berdasarkan hasil tersebut terdapat perbedaan antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif (*macromedia flash*) dengan pembelajaran konvensional. Dari hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,83 > 1,684$ dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa : “adanya pengaruh media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada tema 6 subtema I kelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong” teruji kebenarannya.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, *Macromedia flash*.

Abstract: The problem in this study is the low learning outcomes of grade IV students at SD Negeri 173271 Siborongborong in T.A 2023/2024. This study aims to determine the effect of student learning outcomes with the use of interactive learning media based on *Macromedia flash* on Theme 6 Subtheme 1 Learning 2 Class IV SD Negeri 173271 Siborongborong T.A 2023/2024. The research location was carried out at SD Negeri 173271 Siborongborong. The sample of this study were all fourth grade students of SD Negeri 173271 Siborongborong, consisting of 2 classes, namely: Class IVA (experimental class) and class IVB (control class). Class IV A with a total of 20 students and class IVB with a total of 20 students. The sample collection technique with Total Sampling is a sample selection where the entire population is selected as a sample. This type of research is a quasi experiment with Non Equivalent Multiple Group Design research design and quantitative data. The data collection tool used to determine student learning outcomes is an objective test with a total of 25 questions that have been tested for validation and reliability. From the data analysis with a sample of 20 students in the experimental class

and 20 students in the control class, the average experimental class was 50.2 in Pre-Test 41 and Post-Test 83 while in the control class in Pre-Test 48.4 and Post-Test 72.5. The data was analyzed by hypothesis testing using the "t" test followed by a significant test at a significant level of $\alpha=0.05$. Based on these results there is a difference between learning using interactive learning media (macromedia flash) with conventional learning. From the results of hypothesis testing obtained $t_{count} > t_{table}$, namely $4.83 > 1.684$, thus H_a is accepted and H_o is rejected so it can be concluded that: "there is an effect of macromedia flash-based learning media on student learning outcomes on theme 6 subtheme 1 class IV SD Negeri 173271 Siborongborong" was tested.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Macromedia flash.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dan memiliki dampak yang signifikan terhadap sistem pendidikan. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terorganisir untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi mereka secara aktif. Tujuan utamanya adalah untuk mencapai kekuatan spiritual, pengendalian diri, pengembangan kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Kesuksesan pendidikan dapat diukur dari peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang berperan dalam menentukan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Guru menghadapi tantangan dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk mendorong siswa belajar lebih rajin demi mencapai prestasi akademik yang optimal. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, keberhasilan proses pembelajaran dapat dinilai dari seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Sebagai pendidik, guru memiliki tanggung jawab untuk merancang dan mengatur aktivitas pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam setiap mata pelajaran. Dalam konteks pembelajaran, guru perlu cermat dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan (Rachmadtullah, Nadiroh, Sumantri & Zulela, 2018).

Media pembelajaran merupakan unsur yang amat penting pada suatu proses belajar mengajar. Arsyad (2015, h.10) berpendapat bahwa "media pembelajaran adalah suatu komponen yang menyatu dengan proses pembelajaran yang bermanfaat untuk mewujudkan tujuan pendidikan pada umumnya dan mewujudkan tujuan pembelajaran secara khusus". Menggunakan jenis media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran yang diajarkan. Media dalam proses pembelajaran mampu merangsang keinginan dan minat peserta didik, memotivasi mereka dalam belajar, serta memberikan dampak

psikologis yang positif. Ketika memilih media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan tidak hanya relevansi dengan materi yang diajarkan tetapi juga cocok dengan karakteristik siswa yang akan menggunakan media tersebut.

Menurut Muhson (2010:2) menjelaskan bahwa : "Dalam kenyataannya retensi siswa atau daya tangkap siswa sangat dipengaruhi oleh model aktivitas belajar yang dilakukan guru. Siswa hanya dapat menyerap 5% bahan pembelajaran apabila aktivitas ceramah dilakukan oleh guru dalam membelajarkan siswa. Sedangkan apabila aktivitas belajar dilakukan dengan teman sebaya, daya retensi siswa mencapai 90%. Disinilah sangat diperlukannya media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar."

Saat ini, terdapat berbagai macam jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan, termasuk gambar, peragaan, dan media berbasis komputer. Oleh karena itu, diharapkan guru mampu memanfaatkan secara maksimal berbagai media pembelajaran yang telah tersedia tersebut. Media pembelajaran berupa alat peraga dan media pembelajaran berbasis *Information Technology (IT)* merupakan media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) adalah media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan kemudahan dalam proses pembelajaran dan merangsang kreativitas serta inovasi guru dalam merancang proses pembelajaran (Saluky, 2016). Salah satu contoh media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran menggunakan teknologi canggih saat ini adalah media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash*. *Macromedia Flash* adalah sebuah perangkat lunak multimedia dan animasi yang digunakan untuk menciptakan aplikasi-aplikasi kreatif, animasi interaktif, presentasi, dan kegiatan lainnya (Madcoms, 2007: 1). Program ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena selain kemampuannya dalam menciptakan animasi, *Flash* juga dapat mengatur interaksi antara elemen-elemen dalam animasi *flash* dengan pengguna. Animasi merupakan pergerakan objek yang disusun secara tertentu untuk menarik perhatian siapa pun yang melihatnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD 173271 Siborongborong, Masalah yang teridentifikasi adalah tingkat pencapaian hasil belajar siswa yang masih rendah 35% siswa belum mencapai ketuntasan minimal (KKM). Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa di kelas IV SDN 173271 Siborongborong terhadap materi pembelajaran masih kurang. Hasil belajar yang kurang dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran, pemahaman yang belum memadai

terhadap materi, dan kurangnya perhatian siswa saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.

Dari masalah tersebut, penulis merasa penting untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Judul dari penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 6 Subtema 1 di Kelas IV SD N 173271 Siborongborong T.A 2023.2024”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Eksperimen Semu (*Quasi Experiment*). Dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*.

Variabel dalam penelitian ini ada dibagi menjadi dua variabel yaitu variabel X (bebas) dan variabel Y (terikat). variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran interaktif dan variabel terikat hasil belajar siswa pada Tema 6 Subtema 1 menggunakan media pembelajaran interaktif.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anggota kelas IVA dan IVB di SD Negeri 173271 Siborongborong T.A 2023/2024 yang berjumlah 40 Orang terdiri dari 20 orang kelas IVA sebagai kelas kontrol dan 20 Orang kelas IVB sebagai kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 173271 Siborongborong yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 6 Subtema 1 yang dilihat dari nilai yang didapatkan melalui instrumen tes yang dikerjakan oleh siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan media pembelajaran interaktif (*macromedia flash*). Peneliti ini melibatkan dua kelas yang akan diberi perlakuan yang berbeda yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan IVB sebagai kelas kontrol.

Uji coba tes ke kelas lain merupakan hal yang terlebih dahulu dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong. Setelah data yang dibutuhkan telah didapat, maka peneliti melakukan pengujian terhadap tes yakni, validitas, reliabilitas, daya pembeda tes, dan tingkat kesukaran tes. Pengujian yang telah dilakukan memperoleh data hasil pengujian dari 30 butir soal, terdapat 25 soal yang valid dan 5 soal

lainnya dinyatakan tidak valid. Pengujian reliabilitas tes menyatakan bahwa tes telah reliabel dan sudah bisa digunakan sebagai alat pengumpul data penelitian. Setelah uji reliabilitas dilakukan uji tingkat kesukaran tes. Uji tersebut memperoleh 3 butir soal dengan tingkat kesukaran sukar, sebanyak 19 butir soal dengan tingkat kesukaran sedang dan sebanyak 3 butir soal dengan tingkat kesukaran mudah. Selanjutnya berdasarkan hasil uji daya beda tes menunjukkan bahwa dari 25 soal yang valid terdapat 8 soal dikategorikan cukup, 13 soal dikategorikan memiliki daya beda baik, dan 4 soal yang dikategorikan memiliki daya beda baik sekali.

Sebelum adanya pemberlakuan dengan media pembelajaran, diberikan uji kemampuan awal (*Pre-Test*) guna mengukur kemampuan dan pemahaman siswa akan materi yang akan disampaikan di masing-masing kelas. Setelah diberikan *pre test*, maka masing-masing kelas tersebut diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan media pembelajaran konvensional. Setelah pemberlakuan selesai dilaksanakan, maka kedua kelas diberikan tes kemampuan akhir (*Post-Test*) dengan soal yang sama pada *Pre Test* sehingga diperoleh data yaitu kemampuan *Post-Test* pada kelas eksperimen yaitu 83 dengan standar deviasi 7,44 pada pada kelas eksperimen yaitu 72,5 dengan standar deviasi 6,28.

Pada kelas eksperimen didapat hasil *Pre-Test* dengan rata-rata 50,2 dan *Post-Test* 83 dari data tersebut dapat ditemukan bahwa rata-rata kelas eksperimen meningkat karena pada *Pre Test* belum dilaksanakan perlakuan dengan media, tetapi setelah dilaksanakan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif (*macromedia flash*), didapat pengaruh nilai rata-rata pada *Post Test* kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol rata rata *Pre Test* sebesar 48,4 dan *Post-Test* 72,5, rata-rata kelas kontrol juga meningkat karena pada *Pre-Test* belum ada perlakuan dengan media pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian relevan sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif (*macromedia flash*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Eli Mufidah, Sa'adah (2022) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif berbasis *Macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa kelas V". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V(A) mengalami peningkatan, penilaian ini dapat diketahui pada rata-rata tes hasil belajar (kognitif) *Pretest* sebesar 65,1 dan *Posttest* sebesar 84,1 yang dapat disimpulkan bahwa hasil

belajar siswa kelas V pada aspek kognitif yang mencapai nilai tuntas KKM berjumlah 20 siswa dengan presentase 100% dan yang tidak tuntas sebanyak 0 siswa dengan presentase 0%. Ketuntasan klasikal siswa sebesar 90% yang artinya sudah melampaui standar ketuntasan klasikal dari yang telah ditetapkan sekolah.

Berdasar kepada syarat yang diujikan terlebih dahulu yaitu data normal dan homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,126 < 0,190$ pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol juga diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,131 < 0,190$. Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal. Dan data uji homogenitas semua data memiliki data yang homogen sesuai perhitungan yang dilakukan $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,12 < 2,17$ pada *pre test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sedangkan pada *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,18 < 2,17$. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan taraf signifikansi 0.05 untuk melihat pengaruh kedua media pembelajaran terhadap hasil belajar pada kedua kelas dengan ketentuan :

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% dan nilai probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Maka hasil uji hipotesis yang didapatkan pada penelitian ini dengan menggunakan uji t pada taraf $\alpha = 0,05$ yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,83 > 1,684$ dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa : “Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis macromedia flash terhadap hasil belajar siswa pada tema 6 subtema 1 kelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong”

KESIMPULAN DAN SARAN

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka kesimpulan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* pada Tema 6 Subtema 1 dikelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong. Hal ini terbukti dengan adanya hasil perhitungan pada uji t memperoleh t_{hitung} sebesar 4,83 dengan t_{tabel} sebesar 1,684 atau $4,83 > 1,684$. Hal ini berarti hipotesis diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis

macromedia flash terhadap hasil belajar siswa pada Tema 6 Subtema 1 kelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong T.A 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja
- Abdullah, Ramli. (2012). *Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA. Volume 12. Nomor 2
- Akbas, O. dan Pektas, H. M. 2013. *The Effects of Using An Interactive Whiteboard on The Academic Achievement of University Students*. Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching Journal. 12(2): 45-54.
- Anugrah, G. R., Sirait, M. 2014. *Effect Of Cooperative Type Stad Aided By Macromedia Flash Toward Students' Learning Outcomes*. Faculty of Mathematics and Natural Science State University of Medan Journal. 2(1): 43-51.
- Aqib, Zainal. 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cindekia.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Azhar A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran & Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Jakarta: Gava Media.
- Diana Puspa Karitas, Fransiska Susilawati, Irene Maria Juli Astuti (2017). *Tema 6 Cita-Citaku*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eli Mufidah, Sa'adah (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif berbasis Macromedia flash terhadap hasil belajar siswa kelas V*. Vol. 14, No. 01
- Grafindo Persada. Ni Wayan, Karmini. (2014). *Media Pembelajaran*. Denpasar: Universitas Hindu Denpasar.
- H. Sudjati. (2010). *Hasil Belajar*. Yogyakarta: UNY Press
- Heinich, R. et. al. (1996). *Instructional Media And Technologies For Learning (5 TH Edition)*. New Jersey: Englewood Cliffs

- Intan, P dan Istirani. 2018. *Ensiklopedia Pendidikan Jilid I*. Medan. Media Persada
- Jihad, Haris.(2013).*Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Persindo.
- Kadir H, Abd.,Hanun,Asrorah. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Raja
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Lasma Situmorang. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Tata Surya Pelajaran IPA Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Di Kelas IV SD Negeri 060819 Kec. Medan Kota*. Elementary School Journal. 7(4): 258-543
- Mardianto. (2011). *Pembelajaran Tematik*. Medan: Perdana Publishing.
- Menanti, Asih. (2013). *Penelitian Eksperimen*. Medan: Unimed.
- Muklis, Mohammad. (2012). *Pembelajaran Tematik*. Jurnal Fenomena.Vol. No 1. Hlm 67.
- Narbuko C & Achmadi H.A. (2008). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nugroho.(2015). *Penerapan Media dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PPUK Atmajaya.
- Prastowo, Andi. (2014). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*.Jakarta: Kencana
- Purwanto.(2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rachmadtullah, R., Nadiroh, N., Sumantri, M. S., & Zulela, M. S. (2018). *Development of Interactive Learning Media on Civic Education Subjects in Elementary School. Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)*. Atlantis Press.
- Romadhoni Mahardika (2015). *Pengaruh penggunaan multimedia interaktif (Macromedia Flash) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III SDN Sawojajar 2 Kota Malang*. Departemen Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah (KSDP). Universitas Negeri Malang.
- Rosdakarya Aqib, Zainal.2010. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Rusman. (2013). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman.(2015). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Susanto, Ahmad.(2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Grup
- Susila, Riyana. (2010). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Syahrum., Salim.(2014). *Metode Penelitian Kuantitatif* .Bandung:Cita Pustaka Media.

Wiersma. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.