

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL UNTUK SISWA KELAS X SMK ISLAM BINA NUSANTARA GUMELAR**

**Bidara Nali Wandira<sup>1</sup>, Eka Farida Fasha<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Matematika Universitas Peradaban

Email : adaradira909@gmail.com

Received : Agustus 2022; Accepted : September 2022

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan video pembelajaran interaktif yang valid dan praktis agar dapat diterapkan sebagai media pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linear tiga variabel untuk siswa kelas X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada salah satu model atau pendekatan desain sistem pembelajaran yaitu model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar yang berjumlah 15 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi media dan materi serta angket respon siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Kevalidan video pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi mendapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 97,3% dengan kriteria “sangat valid”. (2) Kepraktisan video pembelajaran interaktif berdasarkan respon siswa dan guru setelah menggunakan media mendapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 98,1% yang termasuk kriteria “sangat praktis”. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan video

Volume 9, No 2, September 2022

Dialektika P. Matematika

ISSN: 2089 – 4821

pembelajaran interaktif dapat dikatakan layak dengan kategori valid dan praktis.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran Interaktif, Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel

### **Abstract**

*This study aims to develop and produce a valid and practical interactive learning video so that it can be applied as a medium for learning mathematics in the material of a three-variable linear equation system for class X students of SMK Islam Bina Nusantara Gumelar. The type of research used is Research and Development (R&D) which refers to one of the models or approaches to learning system design, namely the ADDIE model which stands for Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research subjects were students of class X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar, totaling 15 people. The research instrument used was a media and material validation questionnaire and a student and teacher response questionnaire. The results showed: (1) The validity of interactive learning videos based on the assessment of media experts and material experts got an overall average percentage of 97.3% with the criteria of "very valid". (2) The practicality of interactive learning videos based on the responses of students and teachers after using the media get an overall average percentage of 98.1% which includes the "very practical" criteria. Based on the results of the study, the use of interactive learning videos can be said to be feasible with valid and practical categories.*

**Keywords:** Interactive Learning Video, Three Variable Linear Equation System

### **A. Pendahuluan**

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 dijelaskan bahwa

Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan peserta didik yang cakap, kreatif dan mandiri (Muna, Nizaruddin, & Murtianto, 2017). Pada era kemajuan ilmu pengetahuan teknologi, tentunya pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman yang ada. Karena pendidikan merupakan sarana untuk menuju kepada pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Akan tetapi situasi pandemi Covid-19 telah melanda banyak negara, berdampak secara keseluruhan pada sistem dan tatanan hidup setiap warga negara. Dampak tersebut tidak hanya dirasakan dalam bidang kesehatan yang sudah merenggut jutaan nyawa, melainkan juga pada sektor lain kehidupan, mulai dari soal politik, sosial, budaya, dan juga termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam menangani kasus ini, pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan untuk melakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) sehingga masyarakat dianjurkan beraktivitas dari rumah.

Setelah melewati masa pandemi Covid-19, saat ini dunia masuk pada era *new normal*, di mana terdapat perubahan perilaku hidup. Memasuki era *new normal*, pemerintah telah mengizinkan beberapa aktivitas dilakukan dari tempat yang semestinya, yaitu belajar di sekolah/ kampus, bekerja dari kantor, beribadah di rumah ibadah dan sebagainya. Walaupun era *new normal* saat ini sudah memperbolehkan pembelajaran tatap muka, akan tetapi pembelajaran tatap muka era *new normal* dilakukan secara terbatas. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru matematika SMK Islam Bina Nusantara Gumelar pembelajaran tatap muka era *new normal* tetap dilakukan

akan tetapi dengan pembatasan pada jam pelajaran. Seperti yang seharusnya 45 menit setiap satu jam pelajaran. Beberapa sekolah bahkan ada yang membatasi pertemuan tatap muka yang seharusnya dua kali dalam seminggu menjadi satu kali dalam seminggu sehingga pembelajaran dilakukan secara tercampur (*blended learning*). Hal ini membuat pemahaman dan pengetahuan siswa kurang. Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi, maka akan berdampak kurang baik bagi prestasi belajar siswa dan lebih jauh akan menurunkan kualitas pendidikan di sekolah.

Salah satu pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan serta kreatifitas adalah pendidikan matematika yang berarti didalamnya terdapat pelajaran matematika. Sesuai dengan pendapat Ilsa, F, & Harun (2021) menyatakan bahwa Matematika itu penting bagi siswa baik sebagai alat bantu, sebagai ilmu, sebagai pembentuk sikap maupun sebagai pembimbing pola pikir. Mengingat Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari maka Matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat tak terkecuali siswa sekolah dasar (Ilsa, F, & Harun, 2021). Meskipun matematika memiliki peranan yang penting, namun kenyataanya matematika masih dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit oleh sebagian siswa. Kesulitan belajar matematika terdapat pada kesulitan mengingat, memahami, dan menerapkan konsep matematika (Octavyanti & Wulandari, 2021).

Berdasarkan wawancara terhadap guru matematika Kelas X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) masih banyak siswa yang kesulitan memahami materi tersebut terutama pada penyelesaian permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan materi SPLTV. Dari hasil ulangan harian diketahui juga bahwa nilai rata-rata siswa pada materi SPLTV masih tergolong rendah yaitu ada pada angka 75. Kebanyakan guru masih menggunakan metode belajar konvensional. Pada saat pembelajaran *bleanded learning* guru masih berpatok pada kegiatan belajar mengajar yang hanya mengandalkan video penjelasan materi dari youtube dimana belum tentu siswa menyimak dengan baik materi yang disampaikan pada video tersebut serta penggunaan powerpoint juga masih jarang digunakan. Sehingga hal tersebut menjadikan proses pemahaman materi berjalan kurang maksimal.

Salah satu cara agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Diantara media yang bisa diterapkan oleh pendidik adalah Video Pembelajaran Interaktif. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif pada materi sistem persamaan linear tiga variabel yang valid dan praktis untuk siswa kelas X SMK Islam Bina Nusantara Gumelar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (RND) dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2022 di SMK Islam Bina Nusantara Gumelar.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada salah satu model atau pendekatan desain sistem pembelajaran yaitu model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi validator materi, validator media, siswa dan guru matematika SMK Islam Bina Nusantara Gumelar. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket/kuesioner dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis kevalidan produk dan analisis kepraktisan produk.

### **C. Pembahasan**

Hasil analisis kevalidan dan kepraktisan produk video pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut.

#### **1. Hasil Uji Validasi Video Pembelajaran Interaktif**

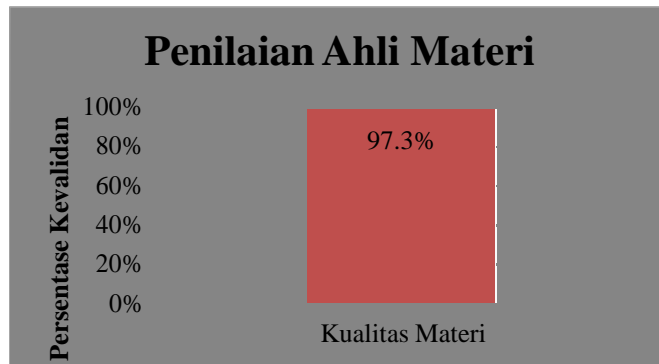
Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan ahli media, didapatkan hasil berupa: (1) Aspek pewarnaan memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat valid dan (2) Aspek pemakaian kata dan bahasa memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 97,5% yang termasuk dalam kriteria sangat valid (3) Aspek tampilan pada layar memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat valid (4) Aspek penyajian memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 96,6% yang termasuk dalam kriteria sangat valid (5) Aspek animasi dan suara memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 93,3% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Rerata

persentase yang diperoleh dari kelima aspek tersebut adalah 97,3% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Hasil penilaian ahli media disajikan pada diagram batang berikut.



**Gambar 1. Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media**

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan ahli materi, didapatkan hasil aspek kualitas materi pada video pembelajaran interaktif memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 97,3% yang termasuk dalam kriteria sangat valid. Hasil penilaian ahli materi disajikan pada diagram batang berikut.



### **Gambar 2. Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi**

Hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi kemudian dianalisis secara kumulatif menjadi satu. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kumulatif tersebut didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 97,3%. Persentase tersebut menunjukkan secara keseluruhan penilaian terhadap video pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

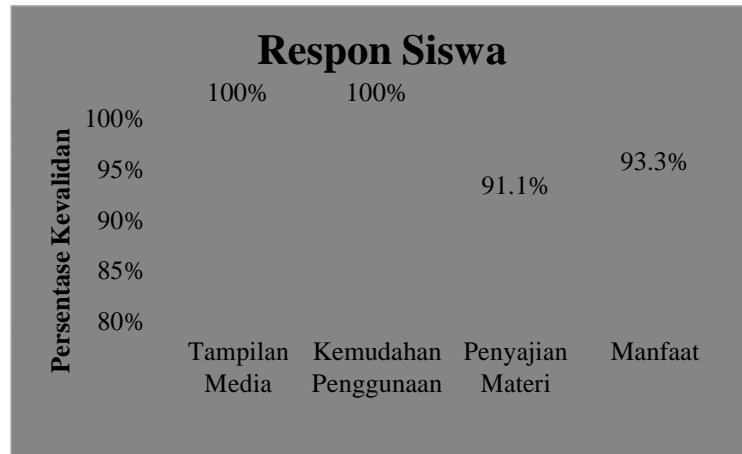
Berdasarkan hasil analisis validasi terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi, diperoleh rata rata persentase nilai kevalidan untuk aspek media sebesar 97,3% dan aspek materi 97,3% dengan kriteria validasi “sangat baik”. Dengan demikian video pembelajaran interaktif dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi.

#### **2. Hasil Uji Kepraktisan**

Setelah video pembelajaran interaktif direvisi dan layak digunakan, video pembelajaran interaktif digunakan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, setelah itu siswa dan guru diminta untuk memberikan respon dan penilaian mereka pada lembar angket yang peneliti bagikan. Hasil penilaian siswa dan guru pada kuesioner tersebut akan digunakan sebagai data kuantitatif yang selanjutnya dilakukan proses perhitungan untuk melihat tingkat kepraktisan video pembelajaran interaktif yang akan digunakan di sekolah.



Berdasarkan respon siswa setelah menggunakan video pembelajaran interaktif, didapatkan hasil berupa: (1) Aspek tampilan media pembelajaran memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; (2) Aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; (3) Aspek penyajian materi memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 91,1% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; dan (4) Aspek manfaat memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 93,3% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Rata-rata persentase yang diperoleh dari keempat aspek tersebut adalah 96,1% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil penilaian respon siswa setelah menggunakan video pembelajaran interaktif disajikan pada diagram batang berikut.



### Gambar 3. Diagram Batang Hasil Respon Siswa

Berdasarkan respon guru setelah menggunakan video pembelajaran interaktif, didapatkan hasil berupa: (1) Aspek tampilan media pembelajaran memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; (2) Aspek kemudahan penggunaan media pembelajaran memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; (3) Aspek penyajian materi memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis; dan (4) Aspek manfaat memiliki rata-rata persentase penilaian sebesar 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Rata-rata persentase yang diperoleh dari keempat aspek tersebut adalah 100% yang termasuk dalam kriteria sangat praktis. Hasil penilaian respon guru setelah menggunakan video pembelajaran interaktif disajikan pada diagram batang berikut



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Respon Guru

Hasil respon dari siswa dan guru kemudian dianalisis secara kumulatif menjadi satu. Berdasarkan data yang diperoleh dari analisis kumulatif tersebut didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 98,1%. Persentase tersebut menunjukkan secara keseluruhan respon siswa dan guru setelah menggunakan video pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Dengan demikian, video pembelajaran interaktif dinyatakan praktis dan diterima secara positif oleh siswa dan guru. Hasil respon guru dan siswa terhadap video pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Titi Suryansyah dan Suwarjo (2016) dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Video Pembelajaran Interaktif layak digunakan menurut ahli materi dan ahli media dengan kategori "baik". Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Melda Dwi Novita, Effie Efrida Muchlis dan Nurul Astuty Yensi (2018) dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Materi Segitiga Untuk Siswa Kelas VII SMPN 1 Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Video Pembelajaran Interaktif berbasis Pendidikan Matematika realistik Indoneisa

(PMRI) pada materi segitiga untuk siswa SMP kelas VII termasuk dalam kategori valid berdasarkan analisis data lembar validasi dengan skor rata-rata 4,65 serta sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa dengan skor rata-rata 4,53.

Penelitian yang dilakukan oleh Rina Rahmawati, Khaeruddin dan Amri Amal (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video interaktif memperoleh persentasi kevalidan media oleh 2 validator ahli dengan nilai akhir sebesar 95,8% dengan kategori “Sangat Valid”. Penilaian respon peserta didik pada ujicoba lapangan menunjukkan hasil yang sangat baik bahwa siswa sangat “Sangat Setuju”. Serta penelitian yang dilakukan oleh Hidayatul Muna, Nizaruddin, Yanuar Hery Murtianto (2017) dengan judul penelitian Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash 8 dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Program Linier Kelas XI. Dari hasil penelitian tersebut dinyatakan bahwa video pembelajaran ini layak digunakan berdasarkan validasi ahli media sebesar 84,3% dan ahli materi sebesar 87,6%.

Berdasarkan keempat penelitian tersebut walaupun menunjukan produk video pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan, akan tetapi belum ada yang menggunakan edpuzzle sebagai

pemilihan medianya. Produk yang dihasilkan tidak menghasilkan interaksi langsung yang maksimal antara peserta didik dengan media. Hal tersebut tidak sesuai dengan definisi video interaktif menurut Rahmawati, Khaerudin dan Amal (2021). Selain itu hasil produk rata-rata hanya diuji sampai ke uji kevalidan tanpa di uji ke praktisan dan langsung di uji coba efektif kepada siswa. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini menyumbang pengetahuan dalam segi pengembangan model video interaktif yang menghasilkan interaksi antara peserta didik dan media secara maksimal, serta produk video pembelajaran interaktif sudah teruji valid dan praktis.

#### **D. Kesimpulan**

Pengembangan video pembelajaran interaktif menggunakan model pengembangan ADDIE melalui lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Berikut hasil yang diperoleh dari penelitian :

1. Kevalidan video pembelajaran interaktif diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil validasi didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 97,3%. Persentase tersebut menunjukkan secara keseluruhan penilaian terhadap video pembelajaran interaktif yang dikembangkan tergolong dalam kriteria sangat valid.
2. Kepraktisan video pembelajaran interaktif diperoleh dari hasil respon siswa dan guru setelah menggunakan

video pembelajaran interaktif. Berdasarkan data yang diperoleh didapatkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 98,1%. Persentase tersebut menunjukkan secara keseluruhan respon siswa dan guru setelah menggunakan media pembelajaran matematika yang dikembangkan tergolong dalam kriteria sangat praktis.

#### **Daftar Pustaka**

- Abdullah, W. 2018. "Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam Volume 7, Nomor 1, Juli 2018*, 856-866.
- Aghni, R. I. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018*, 98-107.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. 2016. "Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI". *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, VOL. 2, NO. 1, OKTOBER, 2016*, 47-66.
- Damayanti, A. E., Syaifei, i., Komikesari, H., & Rahayu, R. 2018. "Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis". *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education, Vol. 1 No. 1*, 63-70.
- Ilsa, A., F, F., & Harun, M. 2021. "Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirector 18 di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 1 Tahun 2021*, 288-300.

- Kebudayaan, K. P. 2014. *Buku Matematika Kelas X (Edisi Revisi)*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Kurniawan, T. D. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016". *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, Vol. 3, Nomor 1, September 2016*, 21-26.
- Miftah, M. 2013. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal KWANGSAN Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013*, 95-105.
- Muna, H., Nizaruddin, & Murtianto, Y. H. 2017. "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash 8 dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Program Linier Kelas Xi". *Aksioma Vol. 8, No. 2, November 2017*, 9-18.
- Novita, M. D., Muchlis, E. E., & Yensi, N. A. 2018. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Pada Materi Segitiga Untuk Siswa Kelas VII SMPN 1 Kota Bengkulu". *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), Vol. 2, No. 1*, 83-89.
- Octavyanti, N. P., & Wulandari, I. G. 2021. "Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD". *Jurnal Edutech Undiksha Volume 8, Number 1, Tahun 2021*, 66-74.
- Pancaningrum, D. 2021. "Meta Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa

- Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2– No. 1, tahun 2021, 74-78.
- Permansah, S., & Murwaningsih, T. 2018. "Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran (SNPAP) 2018*, 72-76.
- Purnama, & Sigit. 2013. "Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran". *LITERASI*, Volume. IV, No. 1 Juni 2013, 19-31.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar". *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, Volume 1 – No. 1, 29-38.
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa". *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 5 Tahun 2021*, 2258 - 2267.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). "ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 15, No. 2, Juli 2018*, 277-286.
- Sugiyono, P. D. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suryansyah, T., & Suwarjo. (2016). "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil



- Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD". *Jurnal Prima Edukasia*, Volume 4 – Nomor 2, 209 - 221.
- Susanto, L. A., & Yudanti, E. 2020. "Efektivitas Video Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pada Konsep Operasi Bilangan Bulat". *Jurnal PRIMATIKA*, Volume 9, Nomor 2, Desember 2020, 101-110.
- Wahid, A. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar". *Volume V Nomor 2 Maret 2018*.
- Yuliarmi, N. N., & Marhaeni, A. A. 2019. *Metode Riset Jilid 2*. Denpasar: CV. SASTRA UTAMA.