



Contents lists available at [Journal IICET](#)

JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)

ISSN: 2541-3163(Print) ISSN: 2541-3317 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi>



Pengembangan media belajar peserta didik menggunakan video pada pembelajaran batik tulis di sekolah

Fadhillah Fadhillah^{1*)}, Agusti Efi¹

¹Universitas Negeri Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received July 23th, 2022

Revised Aug 29th, 2022

Accepted Sept 19th, 2022

Kata Kunci:

Media pembelajaran

Video

Batik tulis

Peserta didik

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media belajar peserta didik menggunakan video yang praktis dan valid pada pembelajaran batik tulis disekolah. Serta mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran menggunakan video pada pembelajaran batik tulis. Jenis penelitian ini adalah penelitian research and development (R&D). Model pengembangan 4D mengacu pada teori Thiagarajan yaitu define, design, develop, dan disseminate. Sedangkan kualitas kelayakan media pada penelitian sudah melalui uji validitas para ahli, angket respon guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video yang dikembangkan untuk peserta didik pada pembelajaran batik tulis kelas XI SMK telah memenuhi kriteria valid dari segi pendekatan isi/materi, media, dan kebahasaan, begitu juga dari respon guru dan peserta didik terhadap media video sudah valid dan praktis, sehingga siap untuk diuji coba skala besar dikelas XI SMK.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Fadhillah, F.,

Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email: fadhillahdila42@gmail.com

Pendahuluan

Guru memegang peran yang sangat penting dan strategis dalam pencapaian pembelajaran. Oleh karena itu guru harus mampu mendidik sesuai dengan bidangnya, menjadi pendidik yang proposional. Guru adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik atau tenaga profesional yang dapat menjadikan murid-muridnya untuk merencanakan, menganalisis dan menyimpulkan masalah yang dihadapi (Djamarah, 2015). Guru dituntut untuk dapat berinovasi agar pendidikan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman. Peran merupakan aspek dinamis dari kedudukan atau status (Habel, 2015). Inovasi dalam proses pembelajaran diperlukan agar proses belajar menjadi menyenangkan dan menarik. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan pada saat ini berupa pengembangan media belajar peserta didik menggunakan video yang mudah dipahami.

Untuk itu peningkatan mutu pengetahuan guru tidak cukup dengan pembaharuan kurikulum, penyediaan buku-buku dan perbaikan sarana belajar lainnya, tetapi juga perlu disertai pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Media berasal dari bahasa latin yakni Medius yang secara harfiah berarti "tengah" perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari, 2015). Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, 2013). Serta Media adalah yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan (Masykur, 2017).

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014).

Pemanfaatan media menggunakan video dinilai lebih praktis dalam menyampaikan pesan dalam pembelajaran, serta dapat menunjang pendidikan saat ini. media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Arsyad, 2019). Media secara harfiah bahwa media merupakan perantara atau pengantar (Sadiman, 2014). Peran media pembelajaran yang bersifat alat bantu sebagai media yang hanya sebagai alat bantu untuk memperlancar proses pembelajaran (Jauhari, 2018). Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, peserta didik lebih leluasa untuk mengembangkan daya pikir. Mengacu pada teori Edgar Dale yang terkenal dengan kerucut pengalaman (Cone of experience) bahwa pengalaman belajar seseorang, 75% diperoleh melalui indera lihat (mata), 13% melalui indera dengar (telinga), dan selebihnya melalui indera lain (Chatib, 2019). Media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu : benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar (Daryanto, 2016).

Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan, video menjadi media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik memahami suatu materi ajar. Media pembelajaran menggunakan video dapat menyampaikan pesan melalui teks, gambar ataupun suara, dan dapat memotivasi peserta didik. Media merupakan penyalur pesan yang dapat memberikan pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik terhadap proses belajar (Kristanto, 2018). Sebagai media pembelajaran, video sangat berperan dalam memberikan informasi dari guru untuk siswa (Hadi, 2017). Memproduksi video sebagai media pembelajaran ada beberapa syarat yang harus diperhatikan pertama, sumber daya manusia atau SDM memiliki kemampuan dalam merancang dan memproduksi video, kedua peralatan dalam pembuatan video sudah memadai, ketiga merancang naskah untuk dibuat video (Pribadi, 2017). Video dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik (Sipayung, 2016). Media dalam pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan oleh guru (Primasari, 2014). Salah satunya adalah dalam pembelajaran batik tulis. Batik tulis dibuat secara tradisional atau manual menggunakan tangan dengan alat bantu canting untuk menerakan malam pada pola yang sudah tergambar dikain (Lisbijanto, 2013).

Proses pembelajaran batik pada kelas XI Program Keahlian Kriya Tekstil di SMK Negeri 8 Padang dibagi kedalam beberapa tahapan, tahap pertama diawali dengan persiapan kemudian proses pembelajaran. Tahap persiapan memuat tentang penyiapan perangkat pembelajaran (silabus dan RPP) dan dilanjutkan dengan mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam proses batik tulis klasik. Pembelajaran dimulai dengan tahap pendahuluan yang berisi tentang pemberian apersepsi dan motivasi kepada peserta didik kemudian dilanjutkan pada kegiatan inti yang memuat pemberian materi tentang pembelajaran batik, materi tentang motif batik klasik, materi tentang bahan dan alat dan materi tentang teknik batik. Produk batik yang dibuat oleh peserta didik berupa selendang yang dikerjakan dengan teknik canting tulis.

Proses pembuatan batik tulis oleh peserta didik diawali dengan pembuatan desain, menggunting bahan kain, memindahkan pola desain pada kain, mencanting malam, pewarnaan, pelorodan dan diakhiri dengan finishing. Hasil pembelajaran teknik canting tulis yang dibuat oleh peserta didik memiliki kualitas produk yang cenderung baik dibuktikan dengan perolehan nilai yang cukup didapat oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara pada guru dan beberapa orang peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Padang ditemukan bahwa pada pembelajaran seni batik disekolah teori maupun praktek belajar belum tersampaikan dengan maksimal. Dikarenakan kurang banyak contoh-contoh/referensi yang tepat untuk digunakan sebagai media belajar kepada peserta didik. Dalam pembelajaran batik tulis klasik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Padang media video belum digunakan. Oleh karena itu penulis menawarkan media pembelajaran batik tulis klasik menggunakan video sebagai media pembelajaran.

Dengan adanya penawaran media pembelajaran menggunakan video, guru dapat menyampaikan materi ajar dengan maksimal sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang memuaskan menggunakan video pembelajaran tersebut. Berdasarkan asumsi tersebut selanjutnya sangat dibutuhkan media pembelajaran berupa video dalam membantu pembelajaran batik tulis disekolah, selanjutnya tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media belajar peserta didik menggunakan video dalam membantu mengoptimalkan pembelajaran batik tulis disekolah.

Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan adalah

pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan (Kurniawan dkk,2017). Produk yang dikembangkan adalah video pembelajaran pada materi batik tulis klasik pada kelas XI SMK Negeri 8 Padang. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan (Mulyatiningsih, 2012). Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari: 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Uji coba produk 7) Revisi produk 8) Uji coba pemakaian 9) Produksi massal (Sugiyono, 2015). Langkah-langkah pengembangan tersebut dimodifikasi berdasarkan teori-teori yang sudah ada, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya bagi peneliti yang melakukan pengembangan produk menggunakan model ini (Hasyim, 2016). Model ini dipakai untuk mendesain produk yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi lalu disempurnakan untuk memenuhi keefektifan, kualitas, dan standar tertentu (Setyosari, 2012).

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media belajar peserta didik menggunakan video pembelajaran melalui aplikasi Premier Pro telah di validasi oleh para ahli, serta telah diuji coba oleh guru dan peserta didik. Adapun langkah/tahapan pengembangan video pada materi batik tulis adalah sebagai berikut:

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian ini berguna untuk menentukan apa yang diperlukan didalam proses pembelajaran dan mengumpulkan informasi terkait dengan produk yang akan dikembangkan, untuk keadaan sekolah yang menjadi objek dalam penelitian ini, lingkungan sekolah sudah mendukung adanya proses pembelajaran (Maulana, 2017).

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, sebagai bentuk awal mengembangkan media pembelajaran video. Tahapan awal analisis dengan mengkaji kurikulum serta silabus yang ada, kemudian dilakukan observasi dan wawancara terhadap guru kriya batik di SMK Negeri 8 Padang. tahapan ini untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan materi belajar batik tulis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, ditemukan masalah siswa merasa sulit menyerap materi yang disampaikan, media pembelajaran yang kurang diperbaharui, tampilan tidak menarik sehingga peserta didik bosan mempelajarinya dan mendapatkan hasil belajar yang rendah,. Oleh karena itu, muncul ide mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Pada langkah inilah dimunculkan bukti-bukti media dan cara penyelesaian sehingga bisa memudahkan dalam menentukan langkah awal dari pengembangan produk (Kurniawan, 2017).

2. Analisis Kurikulum

Tahapan analisis kurikulum dilakukan dengan cara mengkaji kurikulum di SMK Negeri 8 Padang yang berpedoman pada Kompetensi Dasar untuk mengembangkan media belajar menggunakan video. Isi program pembelajaran dalam kurikulum 2013 terdiri atas Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI) kelas, dan dirinci lebih lanjut dalam Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran serta struktur kurikulum sebagai pengorganisasian Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) (Hamalik, 2012). Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran (Kemendikbud, 2016).

3. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk memilih kecocokan materi dari keseluruhan materi yang terdapat dalam silabus sesuai dengan KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi, minimal harus dikuasai dan dimiliki dalam proses pembelajaran. Buku ajar sangat bermanfaat digunakan dalam pembelajaran (Angela, 2013).

Tahap *Design* (Perancangan Video)

Adapun tahapan dalam merancang sebuah video pembelajaran yang baik sebelum disebarluaskan, yaitu dimulai dari :

1. Tahap Pra Produksi

• Penyusunan Konsep

Tahap paling awal sebelum proses pembuatan video, dilakukan perancangan konsep penyajian video pembelajaran batik tulis terlebih dulu. Dimulai dari kemungkinan bentuk, alur cerita,

pendekatan visual, gaya penyutradaraan, tone bicara, dsb. Setelah konsep disetujui, barulah dilanjutkan ke langkah berikutnya.

- Penyusunan materi
Tahapan penyusunan materi dirancang/disusun dengan cara meringkas isian materi pembelajaran yang terdapat dalam KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).
- Penyusunan Storyboard
Dalam perancangan storyboard dilakukan untuk memberikan gambaran tentang video yang dibuat dan melihat kesinambungan antara konsep dengan yang direkam.

Tahap Produksi Video

Tahap produksi dimulai dengan menerapkan keseluruhan yang ada di tahap pra produksi. Adapun tahap-tahap yang dilakukan saat proses produksi antara lain *shooting* atau pengambilan gambar secara keseluruhan, mulai dari awal sampai akhir dan suara (*recording*).

Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan penggabungan/akhir dari tahapan pra produksi sampai produksi, diproduksi secara nyata menjadi sebuah video pembelajaran. Pada tahap ini meliputi pengeditan (pemberian gambar, animasi, pemberian audio pada video). Selanjutnya langkah awal produksi dilakukan pengeditan video yang telah dirancang menggunakan Premiere Pro. Dimana Premiere Pro adalah software yang digunakan untuk editing secara real-time baik oleh professional ataupun yang sedang belajar mengenal editing video. Tahap ini merupakan tahap memasukkan semua source gambar dari kamera ke dalam video track yang harus disusun menjadi satu rangkaian sesuai dengan storyboard. Setelah semua video telah disusun menjadi satu rangkaian dalam satu skenario, kemudian masuk ke dalam proses mixing dimana proses ini adalah memasukkan audio ataupun animasi dan gambar.

Tahap Develop (Pengembangan)

Selanjutnya melakukan pengembangan video ke para validator aspek materi, aspek media, dan aspek kebahasaan.

1. Aspek Materi
Keseluruhan materi ajar disusun dan disesuaikan dengan KD dan IPK yang terdapat dalam silabus, sehingga materi yang ditampilkan pada video jelas dan padat sesuai dengan tujuan **pembelajaran**.
2. Aspek Media
Seluruh aspek media dalam video pembelajaran batik tulis memuat beberapa cakupan : teks, gambar, suara, dan animasi yang tersusun secara sistematis dalam bentuk format MP4.
3. Aspek Kebahasaan
Bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran batik tulis disesuaikan dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Tahap validasi dilakukan sebagai pembuktian dengan cara yang sesuai bahwa tiap bahan, proses, prosedur, kegiatan, sistem, perlengkapan atau mekanisme yang digunakan dalam produksi dan pengawasan akan senantiasa mencapai hasil yang diinginkan. Video divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, media, dan kebahasaan. Dari ketiga ahli tersebut diperoleh penilaian, tanggapan dan saran tentang video yang telah disusun. Bahasan terhadap hasil validasi video yang dirancang, dapat diuraikan sebagai berikut:

Aspek yang divalidasi dari rancangan video adalah: isi/materi, media, dan kebahasaan. Hasil validasi rancangan video dari ke tiga aspek tersebut dapat dilihat sebagai berikut:Aspek materi; mendapatkan persentase 100%. Artinya materi batik tulis klasik yang telah dirancang, dikategorikan sangat valid. Dikarenakan sesuai dengan silabus (KD dan IPK).Aspek media; mendapatkan persentase 95%. Artinya media yang telah dirancang dikategorikan sangat valid. Karena penyusunan materi yang terdapat di dalam video tersusun sesuai dan sistematis.Aspek kebahasaan; mendapatkan persentase 85%. Artinya bahasa yang digunakan dikategorikan valid. Hal ini dibuktikan dengan bahasa yang terdapat di video sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

Tahapan selanjutnya, dilakukan uji coba terhadap guru dan peserta didik. Tujuan dilakukan pengujian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan video yang telah di rancangan dengan baik. uji coba yang

dilakukan kepada guru mendapatkan presentase 97% dan peserta didik mendapatkan 92%, atau dikategorikan sangat praktis. Dapat terlihat pada tanggapan guru dan peserta didik melalui video yang dikembangkan telah dapat dikatakan valid dan praktis digunakan dalam media pembelajaran.

Maupun dari segi isi video dan bahasa yang diterapkan benar dan baik. Akan tetapi, video belum bisa digunakan dalam proses pembelajaran kriya batik tulis, karena pengembangan yang dilakukan baru sampai pada tahap uji validitas dan praktikalitas. Video yang baik adalah dikembangkan melalui tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Oleh sebab itu pengembangan video perlu dilanjutkan uji coba skala besar atau uji efektivitas untuk melihat apakah rancangan video ini sudah efektif dilaksanakan dalam proses pembelajaran seni kriya batik tulis di SMK. Jika sudah efektif dilanjutkan pada tahap penyebarluasan di berbagai SMK Kejuruan.

Simpulan

Penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Media belajar peserta didik menggunakan video pembelajaran Batik Tulis termasuk layak untuk digunakan. Hal ini sama dengan hasil analisis angket dari ahli media, materi, dan responden yang merespon media pembelajaran dikatakan dalam kategori layak. Ahli materi menyatakan sangat layak yaitu diperoleh persentase 100%; Ahli media menyatakan sangat layak 95%; dan aspek kebahasaan 85%; serta responden guru mengkategorikan media dalam kategori layak yaitu dengan aspek 97% dan peserta didik 92 %, 2) Media pembelajaran hasil pengembangan tersaji secara menarik, dilengkapi dengan video, sehingga mampu membantu memahami materi batik tulis klasik dalam proses pembelajaran teori maupun praktek, 3) Dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat dibuktikan bahwa penggunaan aplikasi Premier Pro dapat menghasilkan video yang valid dan praktis sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah

Referensi

- Anggela, M. (2013). Pengembangan buku ajar bermuatan nilai-nilai karakter pada materi usaha dan momentum untuk pembelajaran fisika siswa kelas XI SMA. *Pillar of Physics Education*, 1(1). Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Mubarok, C., & Sulisty, E. (2014). Penerapan model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa kelas x tav pada standar kompetensi melakukan instalasi sound system di smk negeri 2 surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(2).
- Chatib, M. (2019). Pengembangan Strategi Movie Learning pada Pendidikan Karakter Sekolah Dasar Kelas 2 Di SD Silaturahmi Islamic School Bekasi Dan Sdit Al Fikri Bekasi. *Education and Human Development Journal*, 4(1), 11-24.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Falahudin, Iwan. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Peer-reviewed Journal*, 104-117
- Salsabilah, A. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Guru Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7158-7163.
- Hadi, Sulthon Abdul. (2017). Pengaruh Harga, Kualitas Produk, dan Kualitas Pelayanan Terhadap Loyalitas Dengan Variabel Moderasi Kepuasan Konsumen (Studi Pada Kopontren Al-Munawwir Yogyakarta). Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. (2012). *Manajemen Pengembangan Kurikulum..* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasyim, Ali Ibrahim. (2016). *Ekonomi Makro*, Prenadamedia Group, Jakarta
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Piwulang*, 127.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kristanto, Andi. (2018). *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kurniawan, Dian dan Sinta Verawat Dewi. (2017). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media Screencast O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4D Thiagarajan". *Jurnal Siliwangi*, 3(1), 216-22.
- Lisbijanto, Herry. (2013). *Batik*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2). Hlm. 179.
- Maulana, Marwah Ahmad. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI MAN 1 Makassar", Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, , h. 36.

-
- Mulyatiningsih, Endang. (2012). Metodologi Penelitian Terapan. Yogyakarta: Alfabeta
- Pribadi, Benny . (2017). Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Primasari, R., & Herlanti, Y. (2014). Penggunaan media. Jurnal EDUSAINS. 4 (1).
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, dkk. (2014). Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok:Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. (2012). Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.
- Sipayung, O. (2016). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Dasar Kelas X Program Keahlian Konstruksi Batu Dan Beton SMK Negeri 2 Pematangsiantar (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.