



Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)

Volume 3 No 2, 335-340, 2024

ISSN: 2987-3940

The article is published with Open Access at: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>

Integrasi *Computational Thinking* (CT) dalam Pembelajaran Sejarah Materi Masuknya Hindu Budha di Indonesia

Elsa Devi Arsitha ✉, Universitas PGRI Madiun

Yudi Hartono, Universitas PGRI Madiun

Siti Nurkholipah, SMAN 5 Madiun

✉ elsadevi23@gmail.com

ABSTRAK

Sejarah Indonesia merupakan sebuah mata pelajaran yang diampu di jenjang sekolah menengah ke atas (SMA). Pada era saat ini telah memasuki eran pendidikan pada abad 21 yang merupakan sebuah implikasi perkembangan masyarakat dari masa ke masa. Dalam dunia pendidikan pendidikan abad 21 ini membawa perubahan dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Untuk memusatkan pembelajaran yang lebih memanfaatkan IPTEK, maka dibutuhkan *Computational Thinking* (CT) dalam pembelajarannya. *Computational Thinking* merupakan teribisan baru yang dikembangkan di Indonesia selama beberapa tahun terakhir. CT merupakan cara berpikir secara computer dengan menggunakan cara berpikir yang logis, sistematis, efektif dan efisien dalam menyelesaikan sebuah masalah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya CT sebagai konsep berpikir baru yang lebih modern dalam dunia pendidikan pada abad 21. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui 1) Pendidikan pada abad 21 dalam pembelajaran sejarah 2) Pemanfaatan CT dalam bidang pendidikan 3) Integrasi *Computational Thinking* (CT) dalam pembelajaran sejarah masuknya Hindu Budha di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan sebuah pendekatan yang digunakan untuk memahami suatu fenomena. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan melakukan observasi yang menggambarkan suatu informasi yang didapatkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Integrasi *Computational Thinking* (CT) dalam Pembelajaran Sejarah Masuknya Hindu Budha di Indonesia, benar-benar dipusatkan dengan baik di saat pembelajaran tersebut dilaksanakan di kelas:

Kata Kunci : Integrasi, Computational thinking, Pembelajaran, Sejarah Indonesia



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pada saat ini telah terjadi perkembangan teknologi yang sangat pesat. Hal tersebut membawa perubahan dalam berbagai bidang, salah satunya di bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pada era ini sudah memasuki era pendidikan abad 21. Pendidikan pada abad 21 merupakan sebuah pembelajaran pada abad 21 yang sangat populer yang mengaitkan IPTEK di dalam kegiatan belajar mengajar. (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022) Pembelajaran pada abad 21 merupakan sebuah kemajuan yang didasarkan dari implikasi perkembangan Masyarakat dari waktu ke waktu. Pembelajaran pada abad 21 pada saat ini sangat membutuhkan ketrampilan pengetahuan (kognitif), pembelajaran secara real mengenai penanganan cara memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari, dan juga ketrampilan dalam penguasaan teknologi. Pembelajaran di abad 21 adalah pembelajaran dengan ciri-ciri HOTS (*High Order Thinking Skill*) dimana dalam implementasinya harus dibarengi dengan Learning skill dan literasi. (Handini, 2023) Pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajarnya. Pembelajaran ini membutuhkan inovasi guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai berdasarkan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru.

Untuk melaksanakan pembelajaran yang didasarkan pada abad 21, dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara, salah satunya adalah dengan memanfaatkan computational thinking (CT). Pada saat ini pembelajaran menggunakan konsep berpikir CT sudah banyak diterapkan di sekolah. Computational Thinking adalah ketrampilan atau cara berpikir dengan cara memecahkan masalah dengan cara sistematis dan efektif. Pendekatan Computational thinking dalam pembelajaran mempunyai peran yang sangat signifikan terutama dalam pendidikan era 21. Computational thinking telah terbukti dapat mendukung pembelajaran pada abad 21, dan CT dapat diimplementasikan dalam semua mata pelajaran. Hal tersebut dapat dilihat bahwa penerapan CT di Indonesia telah dilaksanakan beberapa tahun belakangan ini, dari penerapan CT yang telah dilakukan itu dapat dilihat bahwa CT dapat membangun cara berpikir kritis peserta didik. (Kawuri, Budiharti, & Fauzi, 2019) Salah satu penerapan CT dalam bidang mata Pelajaran adalah di bidang mata Pelajaran Sejarah Indonesia, dalam mata Pelajaran ini dibahas mengenai Sejarah Indonesia mulai dari zaman praaksara sampai modern. Pada kelas X SMA, Pelajaran Sejarah membahas materi mengenai cara berpikir sejarah, Sejarah sebagai ilmu, penelitian Sejarah, kehidupan zaman praaksara, masuknya hindu budha di Indonesia, masuknya islam di Indonesia, dan peradaban-peradaban awal dunia. Dalam pembelajaran Sejarah CT bisa dimanfaatkan sesuai dengan pembelajaran era ini/abad 21. Dalam hal ini pemusatan penggunaan CT dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia materi hindu budha. Penelitian ini sangat penting karena ditujukan untuk melihat bagaimana integrasi CT dalam pembelajaran Sejarah materi hindu budha. Dengan penelitian ini dapat juga dilihat bahwa CT sebagai sebuah pendekatan dan konsep pemikiran dapat dijadikan sebagai sebuah sarana dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam penelitian sebelumnya yang membahas mengenai profil *computational Thinking* skill siswa SMP dalam pembelajaran IPA, telah dibahas bahwa CT dapat diimplementasikan dalam mengasah skill dan di integrasi dalam pembelajaran IPA di Tingkat SMP, maka hal itu tentu saja juga dapat dilakukan dalam mata Pelajaran Sejarah Indonesia di jenjang SMA. (Izzah, Suwaibatulilla, Khasfiyatin, Jayati, & Supeno, 2023)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memperoleh informasi dan memecahkan masalah. Pendekatan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dan menggunakan jenis penelitian deskriptif. Penggunaan pendekatan kualitatif bukan hanya menjelaskan sebuah peristiwa/fenomena, melainkan juga harus mengungkapkan makna yang sebenarnya. (Sugiyono, 2008) Kualitatif merupakan penelitian yang berpangkal dari pola pikir induktif, yang didasarkan atas pengamatan obyektif partisipatif terhadap suatu gejala (fenomena) sosial. Penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif berorientasi pada observasi, dokumentasi, dan wawancara. Kualitatif mencoba untuk mengerti,

mendalami dan menerobos masuk di dalamnya terhadap suatu gejala-gejala yang sangat dalam. Kemudian menginterpretasikan dan menyimpulkan gejala-gejala tersebut sesuai dengan konteksnya. Sehingga dicapai suatu simpulan yang obyektif dan alamiah sesuai dengan gejala-gejala pada konteks tersebut yang sifatnya subjektivitas. (Harahap, 2020) Jenis penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian yang bisa didapatkan bukan berupa angka melainkan dari kata-kata lisan maupun kata-kata tertulis dan gambar yang berasal dari sebuah objek yang dapat diamati. (Arsitha, Yatmin, & Wiratama, 2023) Metode deskriptif dilakukan dengan mendeskripsikan suatu permasalahan. (Nara Setya Wiratma, 2021) Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan tiga cara yaitu observasi di lokasi penelitian yaitu di SMAN 5 Madiun. Wawancara dengan guru Sejarah di SMA 5 Madiun dan Dokumentasi berupa fotofoto pendukung pada saat peneliti melakukan observasi dan wawancara.

HASIL PENELITIAN

A. Pendidikan pada abad 21 dalam pembelajaran Sejarah

Abad 21 biasa disebut sebagai abad yang ditandai dengan perubahan yang sangat pesat dalam segala bidang kehidupan. Perubahan tersebut juga terjadi di bidang pendidikan. Pendidikan abad 21 sudah banyak diaplikasikan dalam pembelajaran pada saat ini. Pendidikan abad 21 merupakan dampak dari berkembangnya teknologi yang ada saat ini. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan bahwa “tujuan pendidikan nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Hal ini berarti bahwa pendidikan nasional di Indonesia diarahkan pada membentuk insan yang memiliki kecakapan yang diperlukan dalam mempertahankan budaya dan jati diri bangsa di tengah-tengah gencarnya gempuran beragam budaya dan peradaban bangsa lain di era globalisasi. (BSNP, 2010) Dari hal tersebut BNSP mencetuskan bahwa pendidikan abad 21 harus diselenggarakan yang didasarkan pada paradigma pendidikan yang berorientasi pada ilmu, pendidikan yang dibarengi dengan mengatikan nilai-nilai luhur, dan pendidikan yang harus ditanamkan frontliner, kemandirian dan penguatan aspek kemandirian. (Afandi, Junanto, T., & Afriani, 2016) Pendidikan abad 21 mendorong peserta didik agar mempunyai ketrampilan dalam perkembangan zaman

Richard Crawford menyebut proses transformasi abad 21 ini sebagai Era of Human Capital (Sidi, 2003), suatu era di mana ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi komunikasi berkembang sangat pesat yang berdampak pada persaingan bebas yang begitu ketat dalam segala aspek kehidupan manusia. Dari penjabaran tersebut dapat dijabarkan bahwa pembelajaran pendidikan abad 21 sangat bergantung pada pemanfaatan teknologi. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (Djamaluddin & Wardana, 2019) Dalam kegiatan pembelajaran guru selaku pendidik berusaha memberikan pembelajaran yang maksimal kepada peserta didik. Pembelajaran pada abad 21 di mata Pelajaran sejarah dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi.

B. Pemanfaatan CT dalam bidang pendidikan

Computational Thinking (CT), adalah keterampilan mendasar bagi semua orang, bukan hanya ilmuwan komputer, dan penting mengintegrasikan ide-ide komputasi ke dalam mata pelajaran lain di sekolah. CT merupakan proses berpikir yang terlibat dalam merumuskan masalah sehingga solusinya dapat direpresentasikan sebagai langkah komputasi dan algoritmik. Bagian penting dari proses ini adalah

menemukan model komputasi yang sesuai untuk merumuskan masalah dan mendapatkan solusinya. Tidak jauh berbeda Lu dan Fletscher mengatakan bahwa computational thinking adalah cara konseptual untuk menyelesaikan masalah yang kompleks dengan cara memproses informasi secara sistematis, benar dan efisien. (Maharani, Swasti; Nusantara, Toto; Rahman As'ari, Abdur; Qohar, 2020) Dalam bidang pendidikan CT dapat memanfaatkan teknologi. CT merupakan satu kesatuan dengan teknologi, oleh karena itu dalam pembelajaran pemanfaatan teknologi dalam membuat media dapat dijadikan salah satu penerapan CT. Selain itu Numerasi dianggap sebagai bidang ilmu yang mampu mengukur kemampuan Computational Thinking karena numerasi mampu melatih peserta didik untuk berpikir secara logis, dan berhubungan dengan pemecahan masalah. (Maharani, Swasti; Nusantara, Toto; Rahman As'ari, Abdur; Qohar, 2020) Computational Thinking (CT) melibatkan penyelesaian masalah, merancang sistem, dan memahami perilaku manusia, dengan menggambar konsep-konsep dasar untuk ilmu Komputer. Pemikiran komputasi mencakup serangkaian alat mental yang mencerminkan luasnya bidang ilmu komputer. Adanya CT sangat memberi dampak positif di bidang Pendidikan dan pembelajaran seperti :

Mengembangkan keterampilan Computational Thinking (CT) pada anak-anak dan remaja untuk memungkinkan mereka berpikir dengan cara yang berbeda, mengekspresikan diri mereka melalui berbagai media, menyelesaikan masalah dunia nyata, dan menganalisis masalah sehari-hari dari perspektif yang berbeda, selain itu Computational Thinking (CT) untuk mendorong pertumbuhan ekonomi, mengisi lowongan pekerjaan di TIK, dan mempersiapkan pekerjaan di masa depan

C. Integrasi *Computational Thinking* (CT) dalam pembelajaran sejarah masuknya hindu budha di Indonesia

Integrasi merupakan sebuah pemusatan /kesatuan agar sesuatu dapat menjadi satu kesatuan yang utuh. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMA 5 Madiun dan hasil wawancara dengan guru Sejarah di SMA 5 madiun diperoleh hasil bahwa di dalam pembelajaran integrasi/pemusatan dapat dilakukan dengan memusatkan mata pelajaran Sejarah Indonesia materi masuknya hind budha di Indonesia menggunakan pendekatan atau konsep berpikir CT. Hal ini dilakukan untuk mengoptimalkan berjalannya sebuah materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Dalam materi sejarah masuknya Hindu Budha di Indonesia guru di SMA 5 Madiun melakukan konsep berpikir CT di dalam pembelajarannya. Penggunaan integrasi atau pemusatan dengan CT ini bukan karena suatu alasan. Hal ini dilakukan karena pada saat ini memasuki era pendidikan abad 21 yang membutuhkan cara berpikir yang baru yaitu cara berpikir yang lebih logis, sistematis, efektif, dan efisien seperti yang sudah dicetuskan oleh CT. Adanya CT sangat cocok jika digunakan di mata pelajaran sejarah Indonesia terutama pada masuknya Hindu Budha di Indonesia. Pada implementasinya guru akan menjelaskan sedikit mengenai materi Hindu Budha, kemudian guru akan menggunakan pendekatan Problem base learning (PBL) dalam pembelajaran, lalu membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Dibaginya peserta didik dalam beberapa kelompok ini agar mereka dapat berkolaborasi. Selanjutnya guru memanfaatkan CT untuk mendorong peserta didik menerapkan cara berpikir CT (dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma) yaitu memecahkan masalah dengan alternatif solusi dengan logis dan sistematis menggunakan data diskrit, penggunaan teknologi, dan berpikir seperti computer. Penggunaan CT tidak bisa dipisahkan dari adanya teknologi. Dalam mengerjakan materi Hindu Budha ini guru akan mengarahkan peserta didik untuk menuangkan hasil pekerjaannya di dalam sebuah PPT, infografi, karikatur, atau poster. Dengan menggunakan aplikasi canva peserta didik juga dapat memanfaatkan aplikasi ChatGPT untuk membantu mereka dalam mengatasi kesulitan pengerjaan tugas kelompok yang sudah diberikan guru yang membahas mengenai materi masuknya Hindu Budha di Indonesia. Pemanfaatan teknologi dan juga penggunaan CT sebagai salah satu konsep

berpikir dalam menyelesaikan masalah di materi masuknya Hindu Budha, ini membuktikan bahwa kebanyakan dari siswa merasa lebih terbantu dan terdorong dalam berpikir kritis. CT mendorong strategi untuk berpikir kritis dan memberikan alternatif solusi dari masalah yang diberikan Hal ini membuktikan bahwa penerapan CT untuk materi sejarah Indonesia mata pelajaran sejarah Indonesia pada materi masuknya Hindu Budha sangat efektif dan efisien jika dilakukan

PEMBAHASAN

CT adalah suatu keterampilan berpikir dengan mengadaptasi cara kerja komputasi kedalam pemecahan masalah, bersifat sistematis dan dan bersifat penalaran matematis serta efisien dalam menyelesaikan masalah yang kompleks dengan mengedepankan logika..Dalam konteks pendidikan kemampuan computational thinking dimaknai sebagai proses berpikir yang terlibat dalam merumuskan masalah dan menghasilkan berbagai solusi dengan cara yang dapat dipahami oleh manusia atau computer.(Maharani, Swasti; Nusantara, Toto; Rahman As'ari, Abdur; Qohar, 2020) Di masa pendidikan abad ke-21 ini komponen kemampuan computational thinking sangat penting untuk dapat di integrasikan kedalam mata pelajaran di sekolah. Mengacu kepada computational thinking rubric of del maware kemampuan computational thinking memiliki 4 komponen yaitu, dekomposisi masalah, pengenalan pola, abstraksi, dan berpikir secara algoritmik.(Satrio, 2020) Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurriil Ayyamin et al yang membahas mengenai profil Computational Thinking Skill Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA, telah membuktikan bahwa pemanfaatan CT dalam pembe;ajaran efektif diterapkan. Dari penelitian ini menyatakan bahwa Computational thinking memiliki peran penting dalam pengembangan aplikasi computer. Selain itu, computational thinking juga dapat digunakan untuk membantu pemecahan masalah di berbagai bidang akademis, termasuk ilmu pengetahuan alam, humaniora, dan matematika. Computational thinking dapat diterapkan dalam kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran sains.(Ogegbo & Ramnarain, 2022) Computational thinking mencakup berbagai disiplin ilmu, sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antara berbagai mata pelajaran dan mampu melihat kondisi kehidupan di sekitarnya dengan baik.Hal tersebut menunjukkan bahwa CT dapat dimanfaatkan dalam semua bidang ilmu termasuk dalam Sejarah Indonesia. Pemusatan penggunaan CT dalam mata Pelajaran Sejarah terutama pada materi hindu budha dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukungnya. computational thinking ini mencakup empat komponen penting dalam penerapannya, yaitu abstraksi, dekomposisi, algoritma, dan pengenalan pola. Keempat elemen tersebut saling terkait dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir logis, matematis, dan mekanis, yang nantinya dapat digabungkan dengan pengetahuan teknologi modern, digital, dan komputerisasi untuk menciptakan siswa yang percaya diri, berpikiran terbuka, toleran, dan peka terhadap lingkungannya. (Kristiandari, C., S., Akbar, M., & Limiansih, 2023)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pendidikan pada abad 21 telah mendorong terjdinya banyak perubahan.Salah satu perubahan tersebut terjadi di bidang pendidikan.Dalam pendidikan telah banyak dilakukan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya. Penggunaan teknologi dalam pendidikan berkaitan erat dengan *computational thinking* (CT). CT merupakan suatu cara berpikir, logis dan sistematis dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam pembelajaran pemanfaatan CT dapat digunakan sebagai konsep berpikir menyelesaikan masalah.CT dapat diintegrasikan dalam banyak mata Pelajaran di sekolah, salah satunya Pelajaran Sejarah Indonesia materi masuknya hindu budha. Pemusatan penggunaan CT dalam materi masuknya Hindu Buddha dapat memanfaatkan konsep berpikir CT dan penggunaan aplikasi Canva dan ChatGPT.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi Digital-Age Literacy dalam Pendidikan Abad 21 di Indonesia. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 2016–2113. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/173402-ID-none.pdf>
- Arsitha, E. D., Yatmin, & Wiratama, N. S. (2023). *Peran Pura Kerta Bhuwana Giri Wilis Terhadap Penyebaran Agama Hindu di Desa Bajulan 1998-2022*. 6, 880–886.
- BSNP. (2010). *LAPORAN BSNP TAHUN 2010*. Jakarta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare: CV. KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Handini, O. et. al. (2023). *Inovasi dalam Pembelajaran Abad 21* (R. Widyaningrum, Ed.). Surakarta: UNISRI Press.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif* (H. Sazali, Ed.). Medan: Wal ashri Publishing.
- Izzah, N. A., Suwaibatulilla, A., Khasfiyatin, S., Jayati, R. T., & Supeno, S. (2023). Profil Computational Thinking Skill Siswa SMP dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Paedagogy*, 10(4), 1218. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i4.9193>
- Kawuri, K. R., Budiharti, R., & Fauzi, A. (2019). Penerapan Computational Thinking untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X MIA 9 SMA Negeri 1 Surakarta pada Materi Usaha dan Energi 6. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 9(2), 116–121.
- Kristiandari, C., S., D., Akbar, M., A., & Limiansih, K. (2023). Integrasi Computational Thinking dan STEM dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V-B SD Kanisius Kadirojo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4794–4806.
- Maharani, Swasti; Nusantara, Toto; Rahman As'ari, Abdur; Qohar, A. (2020). *Computational Thinking: Pemecahan Masalah di Abad Ke-21*. WADE Group.
- Nara Setya Wiratma. (2021). *Istoria Vol 17 No 1 Maret 2021*.
- Ogegbo, A. A., & Ramnarain, U. (2022). A systematic review of computational thinking in science classrooms. *Studies in Science Education*, 58(2), 203–230. <https://doi.org/10.1080/03057267.2021.1963580>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Satrio, W. A. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kadir (Koneksi, Aplikasi, Diskursus, Improvisasi, Dan Refleksi) Terhadap Kemampuan Berpikir Komputasional Matematis Siswa*. 1–252.
- Sidi, I. D. (2003). *Menuju Masyarakat Belajar: Menggagas Paradigma Baru Pendidikan*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.