

Perancangan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Siswa Slb Negeri Kota Gorontalo

Megawaty Hinely¹, Isnawati Mohamad², I Wayan Sudana³,

^{1,2,3}(Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia)

Email : megawatihinely@gmail.com, isnawati@ung.ac.id, Wayansudana01@yahoo.com,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran seni rupa berbasis multimedia interaktif bagi siswa Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Kota Gorontalo. Penelitian metode *Research and Development* (R&D). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, eksperimen, dan dokumentasi. Data dianalisis secara kualitatif melalui: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa proses perancangan media pembelajaran seni rupa dilakukan melalui empat tahap yaitu: 1) analisis kebutuhan yaitu untuk memperoleh informasi tentang pentingnya media pembelajaran multimedia interaktif bagi siswa SLBN Kota Gorontalo dan informasi terkait materi-materi yang dibutuhkan siswa tunanetra, tunarungu dan tunadaksa; 2) seleksi materi yaitu memilih materi-materi yang dibutuhkan untuk ditampilkan pada media pembelajaran multimedia interaktif, seperti: jenis *font*, warna, gambar, audio, dan video; 3) perancangan yaitu menyusun atau merancang materi yang sudah diseleksi sesuai kebutuhan melalui proses: a) menyusun *lay out* untuk tampilan visual desain media pembelajaran multimedia interaktif; b) merancang produk yaitu menyusun tampilan akhir dengan menggunakan aplikasi *Articulate storyline 3*, *Photoshop CS5*, *Audacity*; 4) evaluasi yaitu menguji media pembelajaran multimedia interaktif yang berhasil dirancang pada guru dan siswa SLBN Kota Gorontalo untuk mengetahui keefektifan penggunaannya dalam pembelajaran seni rupa. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran seni rupa berbasis multimedia interaktif yang berhasil dirancang telah sesuai dengan kebutuhan siswa SLBN Kota Gorontalo, baik untuk siswa tunanetra, siswa tunarungu, maupun siswa tunadaksa. Oleh karena itu, disarankan kepada guru di SLBN Kota Gorontalo untuk menggunakan media tersebut dalam pembelajaran seni rupa, guna mencapai hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Seni Rupa, Multimedia Interaktif, Sekolah Luar Biasa (SLB).

Abstract

The research aimed to design interactive multimedia-based fine arts learning media for students at SLBN (State Extraordinary School) Kota Gorontalo. The research method employed Research and Development (R&D) method, where the data were collected through observation, interview, experiment, and documentation. Further, data were analyzed descriptively through: data reduction, data display, and concluding drawing. The find obtained that the design process of fine arts learning media was done through four stages, including: 1) need analysis, namely to obtain information about the importance of interactive multimedia learning for students at SLBN Kota Gorontalo and information related to materials needed by students with visual impairment, students with hearing impairment, and students with physical disabilities; 2) Material selection, namely select the materials needed to display on interactive multimedia learning media, such as: types of fonts, colors, images, audio, dan video; 3) Design, namely compiling and designing material that had been selected as needed through process, involving: a) compile a layout for visual display of interactive multimedia learning media design; b) design product namely compile final layout by using *Articulate storyline 3*, *Photoshop CS5*, and *audacity* applications; 4) Evaluation, namely testing the interactive multimedia learning media that had been successfully designed on teacher and students at SLBN Kota Gorontalo to determine its effectiveness in the fine arts learning. Thus, it could be concluded that interactive multimedia-based fine arts learning media that had been successfully designed was in accordance with the needs of students, both for students with visual impairment, students with hearing impairment, and students with physical disabilities. Therefore, it is suggested to the teacher at SLBN Kota Gorontalo to implement the media in the fine arts learning in order to achieve maximum learning outcomes.

Keywords: Learning media, Fine Arts, Interactive Multimedia, Extrordinary School (SLB)

I. PENDAHULUAN

Sekolah luar biasa merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik dengan jenjang TKLB, SDLB, SMPLB, SMALB. Adapun bentuk satuan pendidikan sesuai dengan kekhususannya dikenal dengan SLB-A untuk Tunanetra, SLB-B untuk Tunarungu, SLB-C untuk Tunagrahita, SLB-D untuk Tunadaksa, SLB-E untuk Tunalaras, dan SLB-G untuk cacat ganda.

Sekolah Luar Biasa Negeri Kota Gorontalo dibangun sejak tahun 1985 dan merupakan sekolah pertama yang tersedia untuk melayani pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus (anak luar biasa). Sekolah Luar Biasa Negeri Kota Gorontalo dalam bentuk satu atap, yakni satu lembaga yang mengelolah jenjang TKLB, SDLB, SMPLB, SMALB dengan satu pimpinan (kepala sekolah) untuk semua tingkatan jenjang sekolah. (Profil Sekolah Luar Biasa Negeri Kota Gorontalo, 2018)

Salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan di Sekolah Luar Biasa Negeri (SLBN) Kota Gorontalo adalah mata pelajaran seni budaya dan keterampilan, dengan aspek-aspek Seni Rupa, Seni Musik, Seni Tari, dan Seni Teater. Mata pelajaran tersebut hanya diajarkan pada jenjang SMALB pada kelas tunanetra, tunarungu, dan tunadaksa. Untuk aspek Seni Rupa pada kelas tunanetra materinya adalah Anyam, untuk aspek Seni Rupa pada kelas tunarungu materinya adalah Motif Ragam Hias, dan untuk aspek Seni Rupa pada kelas tunadaksa materinya adalah Dua Dimensi Dan Tiga Dimensi. Selain itu materi yang sama (Ragam Hias) juga diajarkan pada kelas tunanetra, tunarungu, dan tunadaksa.

Upaya yang dilakukan untuk mengajar siswa berkebutuhan khusus adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk siswa dengan keterbatasan fisik seperti siswa tunanetra, tunarungu dan tunadaksa. Ketersediaan media pembelajaran sangat penting, yaitu untuk menyampaikan isi materi pembelajaran kepada siswa (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, sehingga pembelajaran lebih efektif (Jalinus, 2016:4). Namun, media tersebut (media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia) belum tersedia di SLB Negeri Kota Gorontalo, oleh karena itu penelitian ini akan mengangkat judul “Perancangan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Siswa SLB Negeri Kota Gorontalo”

Adapun tujuannya adalah untuk merancang media pembelajaran Seni Rupa bagi siswa SLB Negeri Kota Gorontalo.

II. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kualitatif dan Metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka, analisis data untuk menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, mengikuti model analisis interaktif menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2010:246:253) yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan

kesimpulan atau verifikasi. pengecekan keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi metode atau cara yaitu mengecek kebenaran data dengan membandingkan antara data hasil observasi, wawancara, dan dokumen.

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: analisi kebutuhan, seleksi materi, perancangan, dan evaluasi.

III. Hasil Dan Diskusi

Penelitian ini berhasil merancang media pembelajaran yang sesuai untuk kebutuhan siswa dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan

Dari hasil analisis kebutuhan diperoleh informasi bahwa selama ini, guru pengajar Seni Budaya di SLBN Kota Gorontalo masih menggunakan media buku dengan metode klasik (ceramah dan tanya jawab). Hal ini dikarenakan belum tersedianya media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dari berbagai ketunaan tersebut (Cristian, 25 Tahun). Masih menurut Cristian, pembelajaran dengan media ini dirasakan belum maksimal, karena selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan reaksi yang beragam. Yaitu: ada siswa yang mengantuk, terdapat siswa yang bermain, terdapat siswa yang tidak fokus, dan parahnya terdapat siswa yang lalu Lalang dalam kelas.

Hal ini sejalan dengan Rusyan dan Daryani (dalam Ibda 2017:33) menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami oleh siswa tertumpu pada kegiatan

belajar mengajar. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk menciptakan situasi belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif.

Adapun kebutuhan yang dianalisis yaitu jenis huruf yang diperlukan adalah huruf yang sederhana agar mudah dibaca, warna yang memberi kesan ceria, Audio yang dapat didengar dengan jelas, video dengan gerak dinamis. Selanjutnya, hal-hal dibutuhkan tersebut dijadikan dasar untuk melakukan seleksi materi agar materi-materi yang diperlukan relevan dengan kebutuhan siswa SLBN Kota Gorontalo.

2. Seleksi materi

Tahap selanjutnya adalah memilih materi berupa bahan yang dibutuhkan. Hal ini dilakukan dengan cara mengeksplorasi unsur-unsur yang akan diseleksi dan menyusunnya menjadi materi untuk multimedia interaktif. Seleksi materi yang dilakukan adalah yaitu:

1. Seleksi *Font*

Model *font* yang dipakai dalam perancangan media pembelajaran Seni Rupa berbasis multimedia interaktif terdiri dari tiga *font*, yaitu untuk judul, untuk tombol dan untuk teks materi. *Font* tersebut adalah sebagai berikut:

a) Jenis Huruf Berlin sans FB Demi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Jenis *font* Berlin sans FB Demi jenis huruf ini dipilih untuk digunakan dalam judul (*headline*). Alasan pemilihan jenis *font* Berlin sans FB Demi karena menurut Christian bentuk huruf ini sederhana, dan mudah dikenali, sehingga akan memudahkan siswa untuk membacanya.

b) Jenis Huruf “Arial Black”

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Penggunaan jenis *font* Arial Black ini digunakan untuk penulisan tombol menu dalam multimedia interaktif, yaitu pada kalimat tujuan pembelajaran, materi, bantuan, profil pengembang, kembali ke-menu utama, kembali ke-materi, dan keluar. Pemilihan huruf arial black karena huruf ini akrab, dan jenisnya yang dicetak tebal semakin membuat huruf ini mudah dibaca. Demikian diungkapkan Christian guru seni budaya di SLBN Kota Gorontalo

c) Jenis Huruf “Times New Roman”

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

Jenis *font* Times New Roman ini digunakan untuk penulisan teks materi, evaluasi, dan keseluruhan teks dalam media pembelajaran multimedia interaktif.

2. Gambar

Pemilihan gambar pada tampilan media pembelajaran disesuaikan dengan materi, dan dipilih gambar yang dapat dipahami dan

dimengerti oleh siswa SLB (tunanetra, tunarungu, dan tunadaksa) karena menurut Christian siswa tunadaksa lambat dalam berfikir sehingga tampilan kalimat yang terlalu banyak akan membuat siswa bingung, oleh karena itu, ditambahkan gambar agar tidak membosankan dan menarik perhatian siswa.

3. Warna

Pemilihan warna yang cerah untuk memberi kesan terang pada tampilan agar lebih memudahkan siswa tunanetra (*low vision*) untuk melihat tampilan yang ada pada layar media pembelajaran. Hal ini didasarkan oleh Christian bahwa siswa tunanetra (*low vision*) melihat dengan jarak yang sangat dekat dan dengan warna yang cerah. Sependapat dengan itu Kurniawan (2014:8) mengungkapkan bahwa anak tunanetra (*low vision*) akan lebih sulit melihat pada malam hari daripada siang hari, oleh karena itu pemilihan warna cerah dapat memudahkan siswa melihat tampilan pada media pembelajaran

4. Audio

Pemilihan audio dibuat dengan suara yang nyaring dan jelas. Setiap kalimat dibaca secara perlahan, tidak tergesa-gesa untuk memastikan siswa tidak akan ketinggalan instruksi atau materi. Karena menurut Christian kualitas audio yang baik akan membantu siswa tunanetra atau *low vision* untuk memahami materi melalui indra pendengaran mereka.

Contoh audio yang digunakan pada multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

“Multimedia interaktif pembelajaran seni rupa. Masukkan nama anda pada kotak yang

tersedia, kemudian lanjutkan dengan memilih jenis kelamin sesuai gambar yang tersedia dan tekan mulai''

5. Video

Pemilihan video pada tampilan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa SLB (tunanetra, tunarungu, dan tunadaksa) karena siswa tunanetra tidak bisa fokus dalam menerima pelajaran, siswa tunadaksa sedikit lambat dalam memahami apa yang disampaikan guru, siswa tunarungu masih kurang dalam pemahaman kosa kata. sehingga pemilihan video tutorial pada kegiatan praktek diseleksi terlebih agar dapat dimahami dan dimengerti oleh siswa. Berikut potongan dari video tutorial yang di pilih.

6. Perancangan

1. Perancangan Lay out/Tata Letak

Perancangan *Lay out* merupakan penataan materi-materi yang telah diseleksi sebelumnya, agar menarik secara visual. *Lay out* yang berhasil dirancang untuk multimedia interaktif pembelajaran seni rupa siswa SLBN Kota Gorontalo terdiri dari 12 slide.

2. Mendesain Tampilan Visual



Sebelum masuk ke menu utama akan muncul halaman judul multimedia Interaktif pembelajaran Seni Rupa.

Gambar 1 Tampilan Pembuka

2. Tampilan Salam

Salam pembuka yang akan menyapa nama pengguna dan mengingatkan sebelum memulai pembelajaran, jangan lupa untuk berdoa terlebih dahulu.



Gambar 2 Tampilan Salam

3. Tampilan Menu Utama

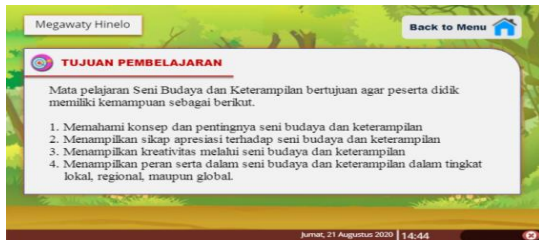
Menu Utama di multimedia interaktif pembelajaran seni rupa. Slide ini berisi delapan fitur/*tools* yakni : fitur nama pengguna, fitur tujuan pembelajaran, fitur materi, fitur bantuan, fitur profil pengembang, fitur hari dan tanggal, fitur waktu, dan fitur keluar.

Gambar 3 Tampilan Menu Utama

4. Tampilan Tujuan Pembelajaran



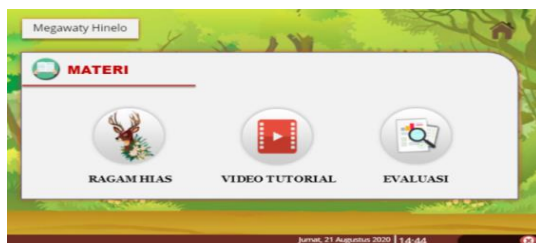
Tujuan pembelajaran yang berisi tujuan pembelajaran yang ada pada silabus.



Gambar 4 Tampilan Tujuan Pembelajaran

5. Tampilan Materi

Materi yang berisi penjelasan materi ragam hias berupa teks, gambar, dan video



Gambar 5 Tampilan Materi

6. Tampilan Ragam Hias

Merupakan uraian materi yang berisi materi ragam hias berupa teks dan gambar



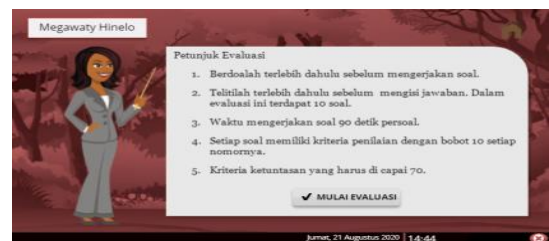
Video tutorial yang terdapat 4 video membuat keterampilan.



Gambar 7 Tampilan Video Tutorial

8. Tampilan Petunjuk Evaluasi

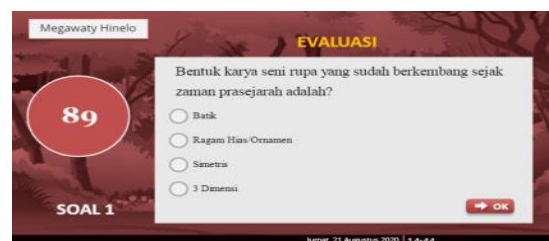
Petunjuk evaluasi yang berisi petunjuk dalam mengisi evaluasi.



Gambar 8 Tampilan Petunjuk Evaluasi

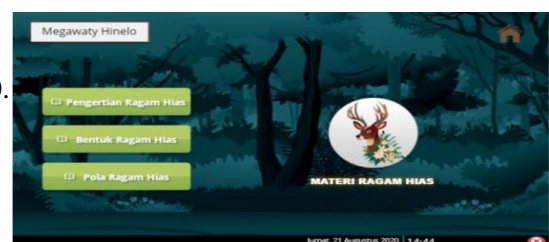
9. Tampilan Evaluasi

Evaluasi yang berisi 10 soal dari materi ragam hias.



Gambar 9 Tampilan Evaluasi

10.



Gambar 13 Tampilan Bantuan

Gambar 10 Tampilan notifikasi Benar



Gambar 11 Tampilan Notifikasi Salah

11. Tampilan Hasil Evaluasi

Hasil Evaluasi dari pengisian soal 10 nomor dan menampilkan hasil akhir setelah mengerjakan soal.



Gambar 12 Tampilan Hasil Akhir

12. Tampilan Bantuan

Bantuan dari media pembelajaran ini yang berisi penjelasan tentang icon-icon yang ada pada aplikasi ini.



13. Tampilan Profil

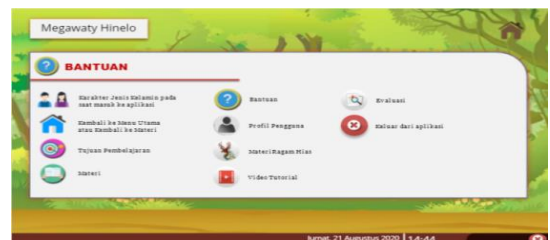
Profil dari perancang media pembelajaran Seni Rupa berbasis multimedia interaktif.



Gambar 14 Tampilan Profil

14. Sampul DVD

Sampul kemasan DVD dicetak pada kertas Art Paper 150 gr dengan ukuran panjang 27,4 cm dan lebar 18,5 cm, kemudian dilipat menjadi tiga bagian, sisi pertama ukuran 13,2 cm x 18,5 cm, sisi kedua 1 cm x 18,5 cm, dan sisi ketiga 13,2 cm. Sampul kepingan DVD dicetak pada kertas stiker dengan ukuran diameter lingkaran luar 12 cm dan diameter lingkaran tengah 2,2 cm.



Gambar 15 Tampilan Sampul Kemasan DVD

15. Stiker Kepingan DVD

Kepingan DVD ini memiliki desain yang serupa dengan desain sampul kemasan DVD.



Gambar 16 Tampilan Stiker Kepingan DVD

3. Penyajian produk

Desain keseluruhan kemudian *diburning* ke dalam DVD yang memiliki kualitas baik untuk menyimpan file berupa gambar, animasi dan video.

4. Evaluasi

Berdasarkan hasil evaluasi melalui wawancara yang diukur dari empat indikator tersebut, dapat dianalisis bahwa, rancangan multimedia interaktif pembelajaran seni rupa ini, sudah sesuai dan sudah dapat memenuhi kebutuhan siswa SLBN Kota Gorontalo, khususnya kelas tunanetra, tunarungu, dan tunadaksa. Oleh karena itu, media pembelajaran multimedia interaktif yang dirancang dianggap sudah dapat digunakan oleh pengampu mata pelajaran seni budaya untuk aspek seni rupa.

IV. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan, bahwa proses perancangan media pembelajaran seni rupa berbasis multimedia interaktif bagi siswa SLBN Kota Gorontalo hingga menghasilkan media pembelajaran yang siap pakai dilakukan melalui empat tahap yaitu: analisis kebutuhan, seleksi materi, perancangan bentuk tampilan media, dan evaluasi.

Analisis kebutuhan adalah menggali informasi tentang pentingnya media pembelajaran multimedia interaktif bagi siswa SLBN Kota Gorontalo, karena di sekolah tersebut belum tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru di SLBN Kota Gorontalo selama ini hanya menggunakan media buku dengan metode ceramah yang ternyata belum efektif dalam membelajarkan siswa dengan ketunaan yang berbeda. Analisis kebutuhan juga bertujuan mengidentifikasi fitur-fitur dan materi-materi yang perlu dimuat dalam media pembelajaran yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Seleksi materi yaitu memilih dan menentukan unsur-unsur yang dibutuhkan dalam menyusun materi pada multimedia interaktif, yang meliputi: a) unsur model *font* (huruf), terpilih tiga model yaitu *font* Berlin sans FB Demi untuk judul, model *font* Arial Black untuk tombol, dan model *font* Times New Roman untuk teks; b) unsur gambar, dipilih gambar yang mudah dipahami atau dimengerti oleh siswa SLB (tunanetra, tunarungu, dan tunadaksa) dan sesuai dengan materi yang dibelajarkan; c) unsur warna, dipilih warna yang cerah untuk memberi kesan terang agar

memudahkan siswa Tunanetra (*low vision*) untuk memahami materi;d) unsur audio (suara) dipilih audio yang /dibuat dengan suara nyaring, jelas, tidak tergesa-gesa; e) unsur video, dipilih video yang sesuai dengan kebutuhan siswa dengan berbagai ketunaannya.

Perancangan yaitu membuat tampilan bentuk media yang dilakukan melalui dua tahap. Tahap pertama pembuatan *lay out* berupa visualisasi desain multimedia interaktif dan penyusunan produk. Tahap kedua pembuatan multimedia interaktif dengan menggunakan *software Articulate storyline 3* untuk animasi, *Photoshop CS5* digunakan untuk membuat tombol-tombol menu, dan aplikasi *Audacity* digunakan untuk mengedit audio.

Evaluasi yaitu menguji keefektifan media pembelajaran seni rupa berbasis multimedia interaktif yang telah dirancang pada guru dan siswa SLBN Kota Gorontalo. Melalui evaluasi diperoleh hasil, bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dirancang dinyatakan telah sesuai kebutuhan siswa di SLBN Kota Gorontalo dengan beragam ketunaannya, baik dari segi materi, tampilan visual, audio, video, maupun fitur-fitur yang digunakan.

Dengan demikian, media pembelajaran seni rupa berbasis multimedia interaktif yang berhasil dirancang tersebut, berpeluang digunakan dalam pembelajaran seni rupa di SLBN Kota Gorontalo secara berkelanjutan, guna mengatasi kesulitan penyampaian materi dalam pembelajaran seni rupa bagi siswa tunanetra, tunarungu dan tunadaksa di SLBN Kota Gorontalo dan berpeluang digunakan di

SLB lainnya, yang mengalami permasalahan sejenis.

REFERENSI

- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Asyhar, Rayandra. *Kreatif Menembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada, 2012.
- Bilqis. *Lebih Dekat Dengan Anak Tunadaksa*, Yogyakarta: Diandra Kreatif, 2014.
- Daryanto. *Media pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Enggawati, Syahrulia, "Perancangan Media Pembelajaran (*Learning Media*) Berbasis Multimedia Interaktif, Teknik Informatika. Universitas Muhamadiyah, Ponorogo, 2013.
- Ibda, Hamidulloh. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang : Konsep dan Aplikasi*. Cv Pilar Nusantara. Semarang
- Jalinus, N. Dan Ambiyar. *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016
- Kurniawan,Dwi. 2014. ABK Tunanetra. https://www.academia.edu/7297286/ABK_Tunanetra. Tanggal 3 November (15.30)
- Mais, Arorul. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2016.
- Nazir, Mohamad. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Pariyatin, Yeni.. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran

Megawaty Hineo & I Wayan Sudana & Isnawati Mohamad, Perancangan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Siswa SLB Negeri Kota Gorontalo

- PKN Untuk Penyandang Tunarungu Berbasis Multimedia.
<http://jurnal.sttgarut.ac.id>, 2020
(20:15)
- Salim. Dan Haidir. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan Dan Jenis*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Sari, R, N. Dan Puspa M, N, SAB. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tunarungu,
<http://seminar.unmer.ac.id>. Tanggal 3 Februari 2020 (10.15)
- Siyoto, Sandu. Dan Sodik Ali, M. *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015
- Sugiarto, Eko. *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif: Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2017.