

PERANCANGAN BOARDGAME HEWAN TERNAK BAGI ANAK ANAK MENGUNAKAN MODEL FOUR-D

Saiful Yahya, Dinda Liutammima Mavaza

STIKI Malang, Malang, Indonesia

yahya@stiki.ac.id; dindalm96@gmail.com

Abstract : Pertumbuhan dan berkembang anak dua hal yang saling berkaitan. Menyangkut ukuran, sturuktur biologis dan segi fungsional, meliputi bertambahnya kemampuan fungsi tubuh yang lebih kompleks. Proses pembelajaran secara langsung penting untuk anak agar dapat melakukan komunikasi dengan baik. Terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, atau pesan yang disampaikan tidak dapat diterima anak dengan optimal. Memberikan terobosan baru dalam media pembelajaran untuk anak akan membuat perubahan perilaku anak. Kurangnya pengenalan manfaat yang dimiliki hewan ternak menyebabkan anak-anak kurang mengenal dan mengetahui apa saja yang dapat di manfaatkan dari hewan ternak untuk kebutuhan manusia. Boardgame "Safari Pintar" digunakan untuk memperkenalkan manfaat yang dimiliki hewan ternak kepada anak-anak. Metodologi yang digunakan yaitu Four-D model yang terdiri dari 4 tahapan yang terdiri dari Define, Design, Develop dan Disseminate. Dengan adanya Perancangan board game "Safari Pintar" dapat menjadi alternatif media pembelajaran sekaligus media bermain bagi anak-anak tentang hewan ternak beserta manfaatnya

Keywords: component, formatting, style, styling, insert

LATAR BELAKANG

Pertumbuhan dan perkembangan anak dua hal yang berbeda, tapi selalu berkaitan. Pertumbuhan adalah perubahan pada anak yang biasanya menyangkut ukuran dan sturuktur biologis pada tubuh anak seperti pengukuran tinggi badan, dan penimbangan berat badan atau disebut dengan kuantitatif. Sedangkan perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan dari segi fungsional, meliputi bertambahnya kemampuan dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur seiring dengan proses pematangan pada anak, yang disebut dengan kualitatif. Rentang kehidupan yang dimulai dari usia 6-12 tahun sering kali disebut usia sekolah dasar atau masa sekolah. Periode ini dimulai dengan masuknya anak ke lingkungan sekolah, yang memiliki dampak signifikan dalam perkembangan dan hubungan anak dengan orang lain. Anak mulai bergabung dengan teman seusianya, mempelajari budaya masa kanak kanak, dan menggabungkan diri ke dalam kelompok, sebaya yang merupakan hubungan dekat pertama di luar kelompok keluarga [1].

Di masa tersebut, dunia anak-anak akan berkembang, kehidupan sosial dan rasa keingintahuannya semakin tinggi. Mereka akan belajar banyak hal baru baik dari aktivitas, kosakata, maupun perilaku. Rasa keingintahuan dan imajinasi anak yang cukup besar dapat dimaksimalkan melalui bantuan orang tua dengan cara memberikan pembelajaran secara langsung tentang hal-hal baru yang belum pernah mereka ketahui, seperti memperkenalkan nama-nama warna, nama-nama hewan, dan melakukan kegiatan yang melibatkan interaksi secara langsung dengan teman-temannya.

Proses pembelajaran secara langsung merupakan hal yang penting untuk anak agar dapat melakukan komunikasi dengan baik. Namun terkadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, yang artinya pesan yang disampaikan tidak dapat diterima anak dengan optimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran, media pembelajaran untuk anak cenderung monoton, hal ini membuat anak cepat bosan. Misalnya hanya buku mewarnai, buku berhitung, buku tentang pengenalan nama-nama hewan, dan lain sebagainya. Secara umum media merupakan kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar; kata pembelajaran berarti suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar". Berdasarkan kedua definisi tersebut, media pembelajaran diartikan sebagai penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengondisikan seseorang untuk belajar.

Memberikan trobosan baru dalam media pembelajaran untuk anak sangatlah penting karena tujuan pembelajaran yaitu membuat perubahan perilaku anak dari suatu hal yang tidak mereka tahu hingga mereka dapat mengerti dan memahaminya dengan baik. Untuk menarik perhatian anak agar tidak malas dan gemar belajar dibutuhkan alternatif belajar sambil bermain melalui model media informasi dan media edukasi tematik yang menarik dan menyenangkan salah satunya dengan media Board Game. Board game dalam bahasa Indonesia disebut (papan permainan). Board Game adalah permainan yang dirancang, dimainkan di atas papan permainan, pemilihan media board game ini selain sesuai dengan potensi visual anak juga dipandang menyenangkan untuk belajar. Memiliki manfaat menjadi salah satu media permainan dan media pembelajaran untuk anak yang dapat memberikan kesempatan untuk saling berinteraksi antara media dengan pemain maupun antar pemain, sehingga dapat menimbulkan hubungan dan timbal balik (interaktif) yang cukup efektif dan menarik. Dunia anak sering disebut sebagai masa bermain. fungsi bermain

salah satunya adalah dapat mengembangkan memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan [2].

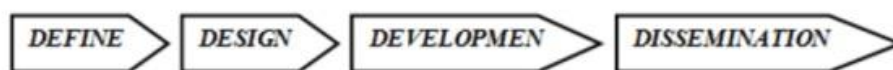
Menurut [3] menjelaskan bahwa permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Saat bermain, anak-anak belajar tentang orang lain selain dirinya dan mencoba berbagai peran. Dengan begitu anak akan merasa enjoy terhadap apa yang sedang mereka pelajari karena dapat belajar secara bersama-sama dengan temannya yang menjadi lawan mainnya dan melakukan tantangan yang ada pada board game akan membuat otak mereka terasah karena mereka semakin tertantang dan asik untuk memainkannya. Board game permainan dengan penuh aturan yang berarti hanya akan dapat dimainkan dengan baik ketika semua pemain mematuhi aturan-aturan tersebut. Artinya permainan ini secara tidak langsung melatih pemain untuk mematuhi aturan dan berlaku jujur. Media board game cukup diminati karena didukung dengan visualisasi tiga dimensi, dan tampilan visual yang lebih berdimensi membuat board game semakin menarik untuk dimainkan, apalagi ditambah dengan gambar ilustrasi benda dan hewan yang ada pada board game dapat menambah pengetahuan dan merangsang imajinasi anak. Menurut Drh Sutarman MS, Kepala Bidang Pelestarian Flora dan Fauna di Taman Margasatwa Ragunan, anak usia prasekolah memang sering gemas melihat kelucuan binatang. Mereka sering kali merengek minta dibelikan binatang tertentu untuk dipelihara. Memperkenalkan anak pada hewan memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak, seperti: Kepedulian anak terhadap hewan akan sejalan dengan empatinya pada manusia. Dengan berinteraksi dengan hewan, anak akan belajar tentang emosi dan perilaku sosial. Banyak sekali jenis hewan yang ada di dunia ini, menurut pengelompokannya hewan dibagi menjadi 3 yaitu, hewan liar, hewan peliharaan, dan hewan ternak. Hewan liar merupakan jenis hewan yang hidup (habitat) di alam liar tanpa tersentuh oleh tangan manusia. Hewan peliharaan merupakan jenis hewan yang dapat dipelihara dan dirawat oleh manusia dan umumnya merupakan hewan yang jinak atau yang dapat dijinakkan. Sedangkan hewan ternak merupakan hewan yang dapat dikembangbiakkan sehingga menjadi banyak dan hasilnya dapat dimanfaatkan untuk keuntungan manusia. Pengenalan hewan ternak kepada anak sangatlah penting, karena anak dapat mengetahui manfaat dan hasil yang diperoleh dari hewan ternak tersebut misalnya, susu, daging, telur, kulit, dan lainnya yang penting bagi kehidupan manusia.

Melihat kurangnya media informasi dan media edukasi tematik untuk anak terhadap pengenalan manfaat yang dimiliki hewan ternak bagi kebutuhan hidup masyarakat, contohnya anak-anak masih belum mengetahui sumber pangan yang biasanya mereka konsumsi sehari-hari, seperti dari mana asal telur yang biasa mereka makan, susu yang biasa mereka minum, dan lain sebagainya. Board game bertemakan hewan peternakan dapat menjadi salah satu media informasi dan media edukasi untuk mengenalkan manfaat hewan ternak kepada anak, juga dapat menjadi alternatif alat bermain untuk anak yang menyenangkan. Didukung dengan warna, dan style yang disukai anak-anak dapat membuat anak-anak bersemangat memainkannya. Dengan peraturan permainan yang mudah dipahami, sederhana, namun menantang semakin membuat board game menjadi lebih menarik untuk dimainkan.

Mengamati dan memperhatikan fenomena tersebut, bahwa banyaknya anak-anak yang masih belum mengenal tentang manfaat yang dihasilkan oleh hewan ternak maka penelitian ini dilakukan untuk yaitu memberikan media edukasi alternatif tentang pengenalan manfaat hewan ternak bagi kehidupan manusia melalui board game dengan target audience anak-anak.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan model perancangan dari Thiagarajan dengan sistematika yang dibuat sebagai berikut:



Bagan 1. Sistematika Perancangan [4]

Pada model perancangan dari Thiagarajan dengan sistem yang dibuat mulai dari *DEFINE* (Pendefinisian): Berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan. *DESIGN* (Perancangan): Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, dilakukan tahap perancangan bertujuan untuk merancang suatu media. *DEVELOPMENT* (Pengembangan): Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. *DISSEMINATION* (Penyebaran): Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media, pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media.

A. Sumber Data

Sumber data yang didapat untuk perancangan ini berasal dari data primer dan sekunder. Data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dengan menggunakan observasi secara langsung dan wawancara. Sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung seperti, penelitian, jurnal-jurnal relevan. Tujuannya untuk mengetahui informasi apa saja yang sering digunakan anak-anak untuk media bermain, apa saja yang dapat menarik perhatian anak-anak, dan ketertarikan serta pengetahuan anak-anak terhadap manfaat yang dimiliki hewan ternak.

B. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data terhadap perancangan yang dilakukan, memiliki teknik untuk memperoleh informasi atau data yang terstruktur serta akurat. Sehingga kebenaran informasi data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan.

a. Observasi

Observasi menjadi proses yang kompleks, dengan suatu proses yang tersusun dari berbagai progress biologis maupun psikologis. Dari demikian, dua diantara progress tersebut adalah proses-proses ingatan [5].

Dalam perancangan observasi dilakukan dengan cara mengamati anak-anak Sekolah Dasar (SD) saat diluar jam pelajaran, dan kegiatan yang sering mereka lakukan di saat jam istirahat.

b. Wawancara

Wawancara ini digunakan untuk pengumpulan data sebagai studi pendahuluan untuk menemukan sebuah permasalahan yang harus diteliti, dengan subjek atau responden yang bersangkutan adalah benar-benar tahu, dapat dipercaya, dan pertanyaan yang diberikan adalah sama dengan apa yang dimaksudkan responden [5].

Wawancara yang penulis gunakan adalah dengan metode wawancara tidak terstruktur, dimana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun beserta pilihan jawaban secara sistematis dan lengkap. Pedoman yang gunakan untuk wawancara ini berupa garis besar dari permasalahan yang akan ditanyakan yang menyangkut pada pembahasan nantinya. Penulis melakukan wawancara langsung kepada seubjek terkait diantaranya Psikiatre, dan Guru Sekolah Dasar kelas 1-3.

c. Studi Pustaka

Menurut M. Nazir dalam bukunya yang berjudul "Metode Penelitian" mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan Studi Kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan [6].

Studi pustaka dalam perancangan ini yang dilakukan oleh penulis yaitu dengan cara menelaah sumber-sumber tertulis seperti, buku referensi, jurnal, serta sumber-sumber lain yang terpercaya dan relevan yang berhubungan dengan objek dalam perancangan yang dibuat.

Analisis Data

Perancangan *board game* ini menggunakan metode analisis data dengan teknik pernyataan 5W 1H. Menurut [7], dalam analisis data tidak memakai bantuan ilmu statistik, melainkan menggunakan rumus 5W+1H (*Who*, *What*, *When*, *Where*, *Why*, dan *How*). Yang memiliki arti *Who* (siapa), *What* (apa), *When* (kapan), *Where* (dimana), *Why* (kenapa), dan *How* (bagaimana).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa data dilakukan untuk mengolah data-data yang telah dikumpulkan baik berupa data observasi, wawancara, dan studi pustaka:

a. Observasi

Melalui metode observasi yang didapat dari mengamati langsung anak-anak Sekolah Dasar (SD) di SDN Karangbesuki 4 kelas 1-3 saat diluar jam pelajaran, dan kegiatan apa saja yang sering mereka lakukan di saat jam istirahat pada hari Selasa, 18 Juni 2019 puku 09:00-09:35 WIB. Anak Sekolah Dasar sedang istirahat mereka bermain menggunakan media bermain yang disediakan dari pihak sekolah. Contohnya, congklak, bekel, permainan masak masakan dan sepak bola. Bahkan ada yang bermain petak umpet, engklek, dan beragam permainan lainnya sesuai keasikan yang mereka lakukan. Namun dari pihak Sekolah Dasar Negeri 4 Karangbesuki masih belum menyediakan media bermanin anak sekaligus menjadi media pembelajaran untuk anak-anak diwaktu jam istirahat atau diluar jam pelajaran sekolah.

Dari hasil observasi yang dilakukan diperoleh sebuah data yaitu terdapat sebuah problem mengenai pengetahuan anak-anak terhadap manfaat yang dimiliki hewan ternak dan belum adanya media pembelajaran sekaligus menjadi

media bermain anak. Dari beberapa masalah yang terjadi dari data observasi tersebut disimpulkan bahwa diperlukan adanya sebuah solusi atau sebuah media yang dapat mengurangi masalah yang terjadi di lapangan.

b. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh penulis merupakan data wawancara tak terstruktur. wawancara tak struktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Dari beberapa hasil kesimpulan wawancara yang dilakukan secara langsung menurut 1 psikiater bernama Ibu Dian Sudiono Putri, M. Psi., pada hari Selasa, 02 April 2019 pada pukul: 19:00 WIB lokasi: Jl. Bedungan Sampean Baru no. C5 (Kediamana Ibu Dian) mengatakan bahwa anak-anak kelas 1-3 mulai belajar berfikir dan bergerak. Belajar berfikir dibantu dengan menggunakan visual tidak hanya membayangkan agar anak tidak kaget karena baru saja mengalami fase perpindahan dari Taman Kanak-Kanak (TK) ke Sekolah Dasar (SD). Kemudian 2 guru Sekolah Dasar Negeri Karangbesuki 4 kelas 1-3 bernama Ibu Anis Muzdalifah dan Ibu Indri pada hari Kamis, 16 Mei 2019 pada pukul: 11:30 WIB lokasi: Sekolah Dasar Negeri Karangbesuki 4 mengatakan bahwa anak usia SD masih senang bermain, bergerak, melakukan aktifitas kelompok, dan senang praktik langsung jadi harus berhati-hati dalam menyampaikan maksud atau pelajaran agar anak-anak dapat menerima dan memahami dengan baik. Pendidik harus paham dengan perkembangan anak, memberikan aktifitas berupa gerak fisik dan juga pembelajaran dengan menggunakan model bermain, sehingga diharapkan diharapkan semua aspek pertumbuhan dan perkembangan di usianya dapat berkembang secara optimal.

c. Kepustakaan

Data pustaka yang digunakan dalam perancangan ini berupa buku referensi, jurnal, serta sumber-sumber lain yang terpercaya dan relevan yang berhubungan dengan objek dalam perancangan yang dibuat. Hal ini membantu sebagai penulisan kajian teori serta sebagai landasan teori untuk pemecahan masalah pada media yang dibuat.

Desain Final

Media utama dalam perancangan ini adalah *board game* yang dibuat dengan tema hewan ternak ditujukan kepada anak Sekolah Dasar (SD) kelas 1-3 umur 6-9 tahun. *Board game* akan dirancang dengan memberika pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan tema perancangan yang dibuat yaitu seputar hewan ternak dan manfaatnya. *Board Game* ini memiliki judul "Safari Pintar" yang artinya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah perjalanan atau pertualangan jarak jauh dalam suatu kegiatan ekspedisi penyelidikan, penelitian, wisata, dan sebagainya. Nama "Safari Pintar" juga digunakan untuk nama singkatan dari keempat karakter pion pada *board game* yaitu Sasa, Fara, Ari, Rio yang disingkat SAFARI.

Kelebihan dari *board game* ini adalah memberikan informasi-informasi tentang hewan ternak dan manfaat yang dimiliki oleh hewan ternak serta didukung dengan visualisasi tiga dimensi (*Pop Up*), dan tampilan visual yang lebih berdimensi membuat *board game* semakin menarik untuk dimainkan, ditambah dengan gambar ilustrasi hewan, karakter pion dan memiliki warna warna yang ceria namun tetap kalem pada *board game* dapat menambah pengetahuan dan merangsang imajinasi anak sekaligus menjadikan *board game* "Safari Pintar" ini semakin menarik dan asik untuk dimainkan.



Gambar 2. Bagian dalam *Board Game*



Gambar 3. Bagian luar *Board Game*

Terdapat 4 pion bernama Sasa, Fara, Ari, Rio. Berfungsi untuk pion para pemain untuk menjalankan permainan, terbuat dari bahan akrilik yang dicetak bolak balik. Memiliki ukuran: 2 ml untuk pion, dan 3 ml untuk pijakan. Memiliki kartu aksi yang menggunakan bahan *art paper* yang memiliki ukuran 310 gsm. *Art paper* dipilih karean hasil desain yang di cetak terlihat jelas dan warna sesuai dengan versi digitalnya. Kartu aksi memiliki ukuran 6x9 cm.



Gambar 4. Pion Karakter



Gambar 5. Kartu Aksi



Gambar 6. Buku Jawaban



Gambar 7. Aturan Main



Gambar 8. Cakram



Gambar 9. Token Bintang

Dalam perancangan *board game* “SAFARI PINTAR” yang dirancang dibutuhkan konsep bagaimana permainan bisa dijalankan dengan baik. Perancangan *board game* ini memiliki tema bersafari di peternakan dan belajar mengenali manfaat yang dimiliki hewan ternak serta informasi seputar hewan ternak.

Cara berjalan dengan menggunakan pion adalah pemain harus memutar cakram secara bergantian, pemain yang mendapatkan giliran bermain pertama adalah yang mendapatkan angka paling besar dari memutar cakram. Terdapat 4 pion yang memiliki nama Sasa, Fara, Ari, Rio atau jika disingkat menjadi “SAFARI”. Pemain harus memilih salah satu dari keempat karakter tersebut untuk menjadi pion mereka, saat permainan dimulai para pemain harus memanggil dirinya serta lawan mainnya dengan panggilan sesuai nama pion yang mereka pilih.

Dalam *board game* ini pemain harus mengambil kartu aksi dan menjawab pertanyaan yang ada didalamnya. Kartu aksi berisikan pertanyaan-pertanyaan seputar hewan ternak yang harus dijawab oleh para pemain. Jawaban dari pertanyaan kartu aksi berada di buku jawaban yang sudah disediakan. Buku jawaban tidak boleh dibawa pemain yang sedang mendapatkan giliran bermain. Buku jawaban harus dibawa oleh lawan main. Setelah menjawab pertanyaan dalam kartu aksi, pemain harus memutar cakram dan berjalan sesuai jumlah angka yang keluar.

Apabila pemain dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang ada dalam kartu aksi, maka pemain diperbolehkan untuk berjalan dan mendapatkan token bintang, jumlah token bintang yang didapat sesuai petunjuk

yang ada pada kartu aksi. Tapi apabila jawaban kurang tepat maka pemain tidak diperbolehkan untuk berjalan dan token bintang yang sudah dimiliki akan dikembalikan pada tempatnya. Jumlah pengurangan token bintang sesuai pada petunjuk yang ada didalam kartu aksi. Jika jawaban belum tepat. Pemenang ditentukan dari siapa yang paling banyak mengumpulkan token bintang. Permainan dianggap selesai apabila token bintang telah habis.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Board game sebagai media pembelajaran memang sangat membantu sebagai media untuk penyampaian suatu materi yang akan disampaikan. Target audience akan merasa senang dan tidak tertekan untuk belajar tentang hal-hal yang belum mereka ketahui. Proses pembelajaran yang ada didalam *board game* akan mereka dapatkan tanpa mereka sadari disaat mereka sedang bermain. *Board game* "Safari Pintar" dapat memberikan informasi kepada anak-anak tentang manfaat yang dimiliki hewan ternak untuk manusia. Perancang *board game* "safari pintar" masih belum cukup untuk memberikan informasi kepada anak-anak mengenai hewan ternak karena dalam perancangan ini dibatasi hanya 5 hewan ternak dan masih banyak lagi jenis hewan ternak yang lain.

Di Indonesia *board game* sudah banyak dikenal oleh masyarakat dan berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Namun *board game* yang mengenalkan tentang manfaat hewan ternak kepada anak-anak masih sangatlah minim. *Board game* "Safari Pintar" dengan strategi permainan yang menyenangkan, memberikan suasana kepada pemain seperti benar-benar berada dalam peternakan akan semakin seru apabila dimainkan bersama teman-teman agar dapat mengakrabkan diri satu sama lain dan mendapatkan pengalaman baru.

Saran

Karena media pembelajaran yang berkaitan dengan *board game* hewan ternak sangat minim, maka diperlukan inovasi baru untuk *board game* tentang pengenalan hewan ternak agar lebih bervariasi serta lebih lengkap pemahamannya seputar manfaat hewan ternak untuk manusia dan menjadikan belajar menjadi lebih menyenangkan. Media pembelajaran *board game* hewan ternak sangat dibutuhkan di masa kini untuk membimbing generasi muda. Disamping itu masih minimnya *board game* tentang pengenalan hewan ternak dan biaya pembuatan *board game* hewan ternak masih cukup mahal. Akan lebih baik kedepannya jika memberikan inovasi baru dan ide-ide mengenai *board game* hewan ternak agar lebih menarik dan bisa terus berkembang. Serta melakukan produksi massal *board game* menggunakan format komersial yang lebih ekonomis dengan menggunakan bahan-bahan yang terjangkau.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Wong. (2008). *Perkembangan anak* : 559.
- [2] Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* : 145. Jakarta : Indeks.
- [3] Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan* : 141. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- [4] Thiagarajan. (1974). *Sistematika Model Perancangan* : 6-9.
- [5] Sugiyono, Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D). Alfabeta, 2008.
- [6] Nazir. (1988) *Metode Penelitian* : 111. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- [7] Ardianto, Elvinaro. (2010). *Metode Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif Dan Kualitatif* : 58-59. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.