

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN *HOT STONE SPA* BAGI MAHASISWA TATA RIAS KECANTIKAN VOKASI UNY

Elok Novita^{1,*}, Mause Agrevinna², Ma'rifani Fitri Arisa³, Genoveva Maharani Seipi,
Nabilakhairunnisa

^{1,2,3} Cosmetology Study Program, Faculty of Vokasi, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia
Email: elok@uny.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah 1) mengembangkan media video pembelajaran *Hot Stone SPA* untuk mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan dan 2) menghasilkan kelayakan media video pembelajaran yang menarik, mengedukasi dan tidak monoton untuk pembelajaran *hot stone SPA*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan desain penelitian ADDIE (*analyse, design, development, implementation, evaluation*). Uji kelayakan dilakukan dengan menggunakan kuisioner yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan pengguna. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Sarjana Terapan Tata Rias dan Kecantikan yang menempuh mata kuliah SPA. Hasil pengembangan media video pembelajaran *hot stone SPA* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan tujuan dari media pembelajaran. Hasil uji skala kecil terhadap penilaian video 87,5% yang berarti sangat layak. Perhitungan tanggapan mahasiswa terhadap media video pembelajaran *hot stone spa* memiliki prosentase 85% dikatakan sangat layak

Keywords: *video pembelajaran, media pembelajaran, hot stone SPA*

PENDAHULUAN

Pendidikan vokasi merupakan pendidikan tinggi program diploma yang menyiapkan mahasiswa untuk menguasai pekerjaan keahlian terapan sampai sarjana terapan. Pendidikan vokasi lebih mengarah pada keterampilan bekerja sesuai keahlian terapan tertentu. Kurikulum pendidikan vokasi memiliki bobot 40 persen teori dan 60 persen praktik, sehingga dapat dikatakan kurikulum vokasi lebih mengedepankan keterampilan. Lulusan vokasi harus memiliki keahlian yang lebih terampil, cekatan, dan siap kerja dan tentunya terlihat terserap maksimal di dunia industri.

Hal penting yang perlu disikapi pada pendidikan vokasi adalah perkembangan dunia industri yang sangat cepat, sehingga ilmu yang dipelajari harus mengikuti perkembangan industri. Prinsip-prinsip dasar pendidikan vokasi oleh Miller (1985) menyatakan bahwa kurikulum dalam pendidikan vokasi harus berdasarkan pada kebutuhan pasar (industri) dan dunia kerja. Selain itu harus terdapat inovasi yang merupakan bagian dari vokasi, serta pendidikan vokasi harus menghasilkan lulusan yang kompeten atau ahli di bidangnya.

Untuk menghasilkan lulusan yang berkompeten diperlukan pembelajaran yang tepat. Merujuk pada data mahasiswa program studi Tata Rias dan Kecantikan tahun pelajaran 2020-2022 merupakan generasi milineal. Ciri-ciri dari generasi milineal dikemukakan oleh Kementerian pemberdayaan wanita dan perlindungan anak diantaranya minat membaca secara konvensional kini sudah menurun. Sehingga dapat dikatakan mahasiswa lebih memilih media yang dapat dilihat dan di dengar (audio visual). Oleh karena itu tenaga pendidik (dosen) harus menguasai strategi penentuan media pembelajaran yang tepat.

Tuntutan pada era Revolusi Pendidikan 4.0, media pembelajaran harus berbasis digital dan mudah digunakan serta proses pembelajaran bisa dilakukan dimana saja tidak terbatas ruang dan waktu. Hal ini didukung dengan Dwi Rahdiyanta (2020: 23) berpendapat bahwa perkembangan teknologi digital dalam proses pembelajaran semakin mudah diakses melalui gawai. Beberapa media pembelajaran yang menampilkan audio visual adalah media video. Menurut Dian (2013: 14) media video adalah proses pembelajaran berupa visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar.

Upaya meningkatkan minat belajar dapat di startegikan dengan media pembelajaran yang menarik. Media yang menarik saat ini di sukai generasi muda memiliki suara, gambar bergerak, alur yang berurutan dan teks bacaan. Alangkah baiknya media pembelajaran dapat digunakan tidak

terbatas ruang dan waktu dapat digunakan secara offline (luring) maupun online (daring) Tiga tahun lalu bulan Maret 2020 Indonesia mengalami pandemi Corona Virus Disease- 19. Pada semua wilayah Indonesia harus lockdown untuk memutus mata rantai virus. Melalui surat Kemendikbud Dikti No.1 tahun 2020, melarang Perguruan Tinggi mengadakan pembelajaran tatap muka. Strategi pembelajaran Perguruan Tinggi diminta secara dalam jaringan (daring) atau online (Firman, F.,& Rahayu, S., 2020). Kebijakan yang diambil mengharuskan pemerintah dan lembaga terkait harus menghadirkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa yang tidak bisa melakukan proses pendidikan tatap muka. Hal ini didukung oleh Warkintin dan Mulyadi (2019), menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu sistem yang mengembangkan misi cukup luas berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan. Sehingga apapun hambatan ataupun rintangan pendidikan tetap berjalan dengan baik. Hambatan dalam hal ini adalah hambatan ditengah kondisi Covid-19 sehingga pembelajaran dilaksanakan secara daring dan tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka di kelas.

Pembelajaran hot stone spa diakukan dengan metode inovasi karena pembelajaran dapat dilakukan secara daring. Sistem daring menuntut dosen untuk lebih kreatif dan inovatif. Sistem daring tidak dapat dilakukan secara maksimal seperti halnya saat mahasiswa melakukan tatap muka di kelas. Mahasiswa akan kesulitan mempelajari materi dalam waktu yang relatif singkat dan dibatasi menggunakan layar monitor. Pembelajaran hot stone SPA secara konvensional dengan melihat langsung demonstrasi dari dosen. Menjaga konsistensi agar mahasiswa tetap mendapat materi dengan baik maka video pembelajaran hot stone spa dianggap paling baik agar mahasiswa dapat secara berulang-ulang untuk berlatih.

Pembelajaran hot stone spa adalah pembelajaran praktik yang harus diulang-ulang agar mahasiswa menjadi terampil. Untuk dapat memahami materi hot stone spa, mahasiswa harus memiliki kesadaran dan disiplin tinggi. Harus mandiri mau memahami, mengulang pembelajaran yang disampaikan.

Media video pembelajaran dibuat dengan harapan untuk menjembatani terbatasnya tatap muka di kelas. Media video pembelajaran hot stone spa menampilkan langkah kerja secara berurut, panduan gerakan massage hot stone yang terbaru disesuaikan dengan trend saat ini dan tentunya harus dapat digunakan untuk dapat berkompetisi/ lomba secara lokal/ nasional dan internasional. Dengan media video pembelajaran mahasiswa dapat mengulang dengan terus menerus berlatih sampai terampil dan mahir. Media video dibuat semenarik mungkin, dengan tampilan yang memikat, baik dari segi warna tulisan, paparan materi dengan suara yang tertata dan musik yang mendukung mengiringi langkah langkah kerja pembelajaran hot stone spa. Pengadaan media video pembelajaran dapat menghemat kuota internet dibandingkan jika mahasiswa melihat pembelajaran daring saat dosen menyampaikan demonstrasi dengan durasi yang lama sehingga pembelajaran tercapai dan mahasiswa dapat terus belajar tidak dibatasi ruang dan waktu.

METHOD

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian research and development atau yang biasa disebut dengan penelitian pengembangan. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang diadaptasi dari William W. Lee & Diana L. Owens. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation) (Sugiyono, 2009).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik, UNY, yang menempuh mata kuliah SPA Asia. Penelitian dilaksanakan di Laboratorium Tata Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Waktu penelitian berlangsung dari tanggal 26 Februari 2023 – 26 Juli 2023. Dalam penelitian ini teknik menentukan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah Sampling Jenuh, dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data merupakan kegiatan yang sangat utama untuk memperoleh data atau informasi yang akan dianalisis serta digeneralisasikan. Data yang diperoleh berupa data kualitatif dan data kuantitatif. . data tersebut berdasarkan kisi-kisi instrumen yang sudah di buat. Kisi-kisi

instrumen dalam penelitian ini dibuat untuk para ahli (ahli media dan ahli materi) dan untuk pengguna (dosen dan mahasiswa)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2010) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Analisis deskriptif kuantitatif dalam penelitian dilakukan pada hasil penilaian media pembelajaran oleh para ahli media dan ahli materi dan data angket respon pengguna yaitu dosen dan mahasiswa untuk menguji tingkat kelayakan media pembelajaran berupa video pembelajaran

Kualitas media pembelajaran dapat diketahui kelayakannya dari hasil analisis penilaian oleh para ahli dan pengguna. Hasil penilaian dianalisis dengan melakukan penskoran untuk menentukan kriteria dengan menggunakan skala Likert. Setelah diperoleh kriteria dari skor rata-rata persentase dilanjutkan dengan penentuan kelayakan media dengan menggunakan tabel kelayakan produk. Langkah dalam menganalisis lembar penilaian para ahli adalah sebagai berikut:

Langkah pertama adalah memberi skor dari hasil penilaian dengan menggunakan skala Likert sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1).

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skoryangdiobservasi}}{\text{Skoryangdiharapkan}} \times 100\%$$

No	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

- a) Selanjutnya hasil persentase digunakan untuk memberikan jawaban atas kelayakan dari aspek-aspek yang diteliti kelayakan. Menurut Suhrsimi Arikunto, 2009, pembagian kategori kelayakan ada lima. Pembagian rentang kategori kelayakan menurut Suharsimi Arikunto (2009) dapat dilihat pada tabel

No	Persentase Nilai Rata-Rata	Kategori Kelayakan
1	81%-100%	Sangat Layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	21%-40%	Kurang layak
5	< 21%	Tidak layak

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) dalam mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang diadaptasi dari William W. Lee & Diana L. Owens sebagai berikut:

1. Hasil Analisis

- a. Karakteristik pembelajaran pada era revolusi 4.0 atau digitalisasi:

Karakteristik pembelajaran era revolusi 4.0 atau digitalisasi dilihat pada pembelajaran *hotstone SPA* mata kuliah SPA. Untuk mengetahuinya dilakukan wawancara terhadap dosen/ahli dalam bidang SPA dan observasi kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah SPA. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa dalam melakukan *Hotstone SPA* harus memiliki pengetahuan dan kompetensi yang luas mulai dari anatomi fisiologi, teknik pemijatan, teknik penggunaan batu dalam pemijatan.

Berdasarkan kompetensi yang harus dimiliki oleh mahasiswa maka perlu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan didukung oleh perkembangan teknologi yang masif dan

pesat, maka model pembelajaran cenderung menggunakan visual video dan audio visual daripada dengan menggunakan metode konvensional hanya dengan membaca. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran yang berupa audio visual yaitu berupa video.

b. Variasi Sumber Belajar/ Media Pembelajaran.

Menurut Hamdani (2011:248) Variasi sumber belajar/ media pembelajaran sangat beragam. Pada penelitian ini, peneliti memilih media audio visual berupa video karena Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada mahasiswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dosen. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan dosen dapat beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para mahasiswa untuk belajar.

2. **Desain** Pengembangan Media Pembelajaran (Video Pembelajaran SPA)

a. Konsep Media: unsur pengembangan media pembelajaran meliputi: teks/narasi, gambar, audio dan video.

b. Skenario

Skenario mencakup rancangan konsep/materi meliputi tujuan yang akan dicapai dan identifikasi kebutuhan dalam pengembangan media (*script*). Pembuatan *storyboard* untuk menggambarkan tampilan pada setiap *scene*. Pada tahap ini dirancang semua aktivitas, informasi dan penjelasan yang akan ditampilkan dalam bentuk teks, gambar/foto, dan video.

3. **Develop** (Pengembangan) Media Pembelajaran Video Pembelajaran SPA

Pada tahap ini dilakukan pembuatan video pembelajaran *Hotstone SPA* dan dilakukan validasi secara terintegrasi oleh ahli materi dan ahli media.

a. Penilaian Produk Video Pembelajaran SPA oleh Ahli Materi (*Content*) dinyatakan layak.

Tabel 1. Perhitungan Validasi Materi

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Materi <i>Hot Stone SPA</i> relevan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan capaian pembelajaran pada kurikulum Prodi Tata Rias dan Kecantikan	√	
2.	Materi <i>Hot Stone SPA</i> yang disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mutakhir	√	
3.	Materi <i>Hot Stone SPA</i> yang disajikan sesuai kebutuhan bahan ajar	√	
4.	Kebenaran substansi materi <i>Hot Stone SPA</i> yang disajikan dalam video pembelajaran	√	
5.	Kesesuaian materi <i>Hot Stone SPA</i> dengan nilai moral dan sosial	√	
6.	Materi <i>Hot Stone SPA</i> yang disajikan aktual dan jelas dengan kondisi saat ini/ pandemi covid 19	√	
7.	Gambar langkah-langkah dalam pelaksanaan <i>Hot Stone SPA</i> pada video pembelajaran merupakan gambar representatif	√	
8.	Informasi dalam materi <i>Hot Stone SPA</i> benar dan tidak	√	

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	
		Setuju	Tidak Setuju
	menimbulkan penafsiran ganda atau salah		
Kesimpulan		√	

b. Penilaian Produk Video Pembelajaran SPA oleh Ahli Media dan dinyatakan layak.

Tabel 2. Perhitungan Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	Ahli Media	
			Ponco Walipranoto, M.Pd.	Afif Ghurub Bestari, M.Pd.
1.	Media video pembelajaran <i>Hot Stone SPA</i> mudah dalam pengoperasian	Setuju Tidak Setuju	√	√
2.	Komposisi Teks/narasi, gambar, video yang tepat	Setuju Tidak Setuju	√	√
3.	Video pembelajaran <i>Hot Stone SPA</i> selaras dengan background	Setuju Tidak Setuju	√	√
4.	Kualitas ilustrasi (teks/narasi, gambar, video) baik dalam segi peletakan, ukuran, dan warna	Setuju Tidak Setuju	√	√
5.	Penyampaian informasi pada audio dengan intonasi yang jelas dan tempo yang tidak terlalu cepat dan lambat	Setuju Tidak Setuju	√	√
6.	<i>Sound</i> efek dalam media dapat menarik perhatian dan tidak mengganggu konsentrasi pengguna	Setuju Tidak Setuju	√	√
7.	<i>Background</i> pada media tidak mengganggu konsentrasi pengguna dan tidak menutupi suara narasi	Setuju Tidak Setuju	√	√
Kesimpulan		Layak Tidak Layak	√	√

c. Penilaian Video oleh Pengguna

Penilaian produk oleh pengguna (30 mahasiswa) dinyatakan sangat layak dengan perhitungan dibawah ini

Tabel 3. Perhitungan Penilaian Video Untuk Skala Kecil

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Mahasiswa mudah mengoperasikan media video pembelajaran <i>Hot Stone SPA</i> .	28	9	0	0
2.	Mahasiswa merasa senang menggunakan video	20	15	6	0

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	pembelajaran <i>Hot Stone SPA.</i>				
3.	Mahasiswa bersemangat dan termotivasi untuk belajarmateri <i>hotstone SPA</i> setelah menggunakan video pembelajaran <i>Hot Stone SPA.</i>	24	9	2	0
4.	Video pembelajaran <i>Hot Stone SPA</i> menggunakan narasi yang jelas.	12	21	0	0
5.	Video pembelajaran <i>Hot Stone SPA</i> disajikan secara sederhana dan menarik.	12	21	0	0
6.	Video pembelajaran <i>Hot Stone SPA</i> memiliki sound efek yang tepat	20	15	0	0
7.	Penyampaian informasi pada audio dengan intonasi yang jelas dan tempo yang tidak terlalu cepat dan lambat	16	15	2	0
8.	Sound Efek dalam media dapat menarik perhatian dan tidak mengganggu konsentrasi pengguna	12	21	0	0
9.	Komposisi perbandingan antara Teks/narasi, gambar, video adalah sebanding	20	12	2	0
10	Audio selaras dengan gambar atau video yang ditayangkan	24	12	0	0
	Jumlah	188	150	12	0
Jumlah		350/400 = 87,5			

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	Kesimpulan	Sangat layak			

4. Implementasi Media Pembelajaran (Video Pembelajaran SPA)

a. Implementasi Produk

Implementasi produk bertujuan untuk melakukan uji kebermanfaatan dan kelayakan dari produk (video pembelajaran). Uji kelayakan dilakukan oleh pengguna yaitu 43 mahasiswa program studi Sarjana Terapan Tata Rias dan Kecantikan yang telah menempuh mata kuliah SPA Asia.

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Mahasiswa Pengembangan Media Video Pembelajaran Hot Stone Spa

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Mahasiswamudah mengoperasikan media video pembelajaran Hot Stone SPA.	44	102	2	0
2.	Mahasiswa merasa senang menggunakan video pembelajaran Hot Stone SPA.	72	75	0	0
3.	Mahasiswa bersemangat dan motivasi untuk belajar materi hot stone SPA setelah menggunakan video pembelajaran Hot Stone SPA.	76	72	2	0
4.	Video pembelajaran Hot Stone SPA menggunakan narasi yang jelas.				0
5.	Video pembelajaran Hot Stone SPA disajikan secara sederhana dan menarik.	56	87	0	0
6.	Video pembelajaran Hot Stone SPA memiliki sound efek yang tepat	60	81	2	0
7.	Penyampaian informasi pada audio dengan intonasi yang jelas dan tempo yang tidak terlalu cepat dan lambat	60	81	2	0
8.	Sound efek dalam media dapat menarik per	60	84	0	0

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	hatiandantidakm engganggukons entrasipengguna				
9.	Komposisiperba ndinganantaraTe ks/narasi, gambar, video adalahsebanding	60	84	0	0
10	Audio selarasdenganga mbaratau video yang ditayangkan	76	72	0	0
JUMLAH		636	810	10	0
SKOR TOTAL		1456			
SKOR IDEAL		1720			
PERSENTASE		1456/1720 = 85 %			
KRITERIA		SANGAT LAYAK			

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

b. Pemutaran video *Hotstone SPA* untuk pertama kali dilakukan melalui zoom, karena untuk pertama kali diperlukan peran dosen sebagai fasilitator. Selama uji coba kelayakan produk dilakukan kekurangannya adalah jaringan internet yang kadang melemah, sehingga fokus mahasiswa terganggu. Selanjutnya, mahasiswa dapat memutar berulang-ulang secara offline untuk memahami teknik maupun gerakan dalam pelaksanaan *Hotstone SPA*.

5. Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran (Video Pembelajaran).

Pada tahap evaluasi dilakukan proses menganalisis media pada tahap implementasi. Analisis dilakukan dengan menggunakan penilaian kuesioner, dengan hasil rata-rata persentase 85%, sehingga dapat dikatakan video pembelajaran *Hotstone* sangat layak digunakan

KESIMPULAN

1. Konsep pengembangan media video pembelajaran *hot stoneSPA* menampilkan langkah kerja secara berurut, panduan gerakan *massage hot stone* yang terbaru disesuaikan dengan trend saat ini dan tentunya harus dapat digunakan untuk dapat berkompetisi/ lomba secara lokal/ nasional dan internasional. Dengan media video pembelajaran mahasiswa dapat mengulang dengan terus menerus berlatih sampai terampil dan mahir. Media video dibuat semenarik mungkin, dengan tampilan yang memikat, baik dari segi warna tulisan, paparan materi dengan suara yang tertata dan musik yang mendukung mengiringi langkah langkah kerja pembelajaran *hot stone SPA*. Pembelajaran dengan video sangat membantu mahasiswa sehingga mahasiswa dapat terus belajar tidak dibatasi ruang dan waktu.
2. Kelayakan media video pembelajaran *Hotstone* ditentukan dengan melakukan validasi yang meliputi validasi ahli materi ,validasi media. diperoleh uji validasi skala kecil 87,5% dan diperoleh data tanggapan mahasiswa media video pembelajaran sangat layak dengan persentase rata-rata 85% .

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta
Dian Maya Sari, Sahat Siagian, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut

- Dwi Rahdiyanta, 2020. *Tantangan Pembelajaran pemesinan di era revolusi industri 4.0, Pengukuhan guru Besar dalam bidang ilmu pembelajaran Proses Permesinan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid19. Indonesian Journal of Educational Science (IJES), 2(2), 81-89.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.
- Miller, Seller. 1985. Prinsip Dasar pengembangan kurikulum. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(1), 82-92.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta