

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan *Educational Design Research* dengan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). *Educational Design Research* dengan pendekatan R&D merupakan analisis sistematis, desain dan evaluasi intervensi pendidikan dengan tujuan menghasilkan solusi berbasis penelitian untuk masalah kompleks dalam praktik pendidikan dan memajukan pengetahuan tentang karakteristik intervensi tersebut (Plomp, 2013). Intervensi yang dimaksud pada penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada topik Geometri yang terintegrasi *Islamic Art*.

#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

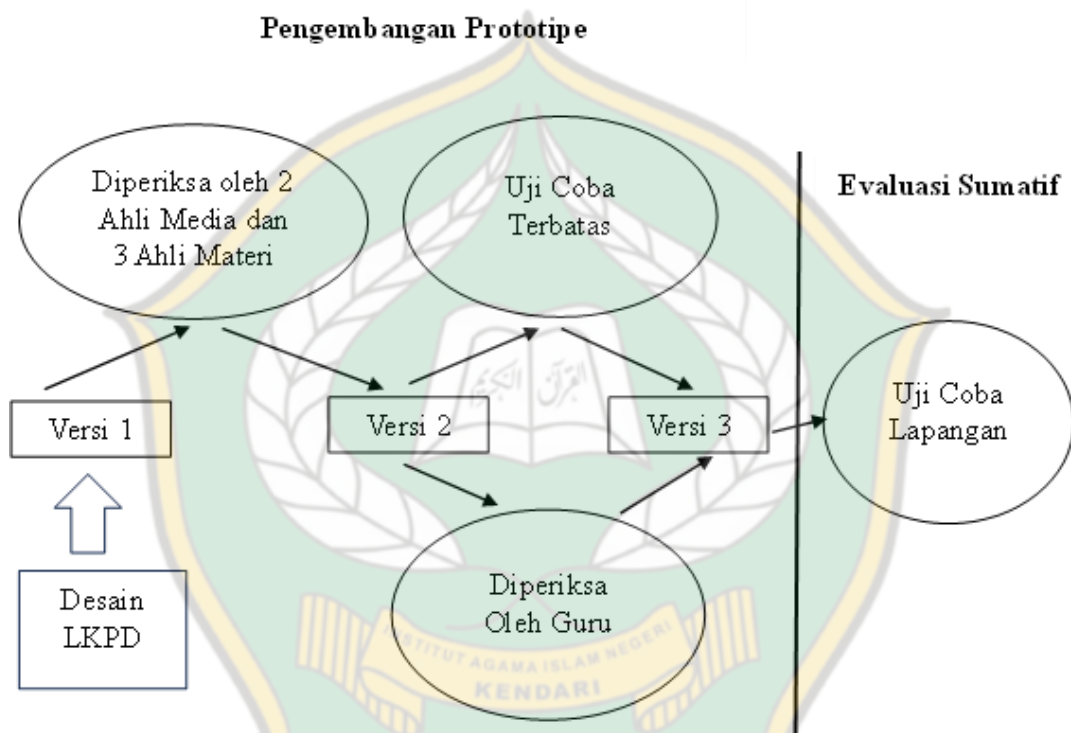
Pengembangan perangkat dalam penelitian ini akan mengadopsi model milik (Plomp, 2013). Berdasarkan model Plomp, penelitian ini terbagi menjadi 3 tahapan utama yaitu (Plomp, 2013)

1. *Preliminary Research*

*Preliminary Research* atau analisis pendahuluan merupakan aktivitas awal yang terdiri dari tinjauan literatur dan penelitian atau proyek terdahulu yang menjawab pertanyaan serupa dengan yang ada dalam penelitian ini. Tahap ini menghasilkan pedoman untuk kerangka kerja dan cetak biru pertama untuk intervensi. Pada tahap ini akan dilakukan kajian literatur terkait pengembangan perangkat pembelajaran geometri yang memanfaatkan aplikasi Geogebra dengan berbasis keislaman (*Islamic Art*).

## 2. *Development or Prototyping Phase*

*Development or Prototyping Phase* atau tahap pengembangan/membuat prototipe merupakan proses pengembangan runtutan prototipe yang akan dicoba dan direvisi berdasarkan evaluasi formatif. Pada tahap ini peneliti akan membuat prototipe perangkat pembelajaran dengan gambaran siklus berikut.



Gambar 3.1 Desain Tahap Pengembangan diadaptasi dari Mafumiko (2006, seperti dikutip oleh (Plomp, 2013)

Berdasarkan gambar siklus di atas, pada tahapan pengembangan prototipe dimulai dengan mendesain lembar kerja peserta didik sehingga akan dihasilkan versi 1. Pada versi 1 desain LKPD akan diperiksa oleh 2 ahli yaitu ahli media sebanyak 2 orang dan ahli materi sebanyak 3 orang. Setelah diperiksa akan dihasilkan LKPD versi 2. Selanjutnya LKPD pada versi 2 yang telah didesain akan diuji coba terbatas dan akan diperiksa oleh guru. Setelah

itu, akan dihasilkan LKPD versi yang ke 3. Desain LKPD pada versi ke 3 selanjutnya akan masuk pada tahapan evaluasi sumatif dimana pada bagian ini akan diuji coba nantinya di sekolah.

### 3. *Assessment Phase*

*Assessment Phase* atau tahap penilaian merupakan tahap dimana penulis akan mengevaluasi apakah pengguna target dapat bekerja dengan intervensi (kepraktisan aktual) dan bersedia menerapkannya dalam pengajaran mereka (relevansi & keberlanjutan). Serta apakah intervensi tersebut efektif. Pada tahap ini perangkat pembelajaran akan diimplementasikan ke dalam pembelajaran di sekolah untuk melihat keefektifan perangkat tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang berkualitas baik. (Nieveen & Folmer, 2013) Mengusulkan sejumlah kriteria umum untuk intervensi berkualitas tinggi, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

**Tabel 3. 1 Kriteria Kualitas**

<b>Kriteria</b>	<b>Penjabaran</b>
Validitas konten/Relevansi	Ada kebutuhan untuk intervensi dan desainnya didasarkan pada <i>state-of-the-art (scientific)</i> pengetahuan.
Praktikalitas/Efisiensi	Intervensi yang diharapkan dapat digunakan dalam pengaturan untuk yang telah dirancang dan dikembangkan.
Efektivitas	Menggunakan intervensi diharapkan menghasilkan <i>outcome</i> yang diinginkan.

(Plomp, 2013: 29)

### 3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 3.3.1 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari angket penilaian produk

pengembangan untuk ahli media, ahli materi, praktisi (guru), serta peserta didik yang disusun secara Skala *Likert*. Adapun alternatif jawabannya sebagai berikut.

**Tabel 3. 2 Gradasi Skala Likert**

No.	Jawaban	Skor Validator
1.	Sangat Setuju/Sangat Menarik/Sangat Mudah/Sangat Bagus/Sangat Jelas	(4)
2.	Setuju/ Menarik/Mudah/ Bagus/Jelas	(3)
3.	Tidak Setuju/ Tidak Menarik/ Tidak Mudah/ Bagus/ Tidak Jelas	(2)
4.	Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Menarik/ Sangat Sangat Tidak Mudah/ Sangat Bagus/ Sangat Tidak Jelas	(1)

(Efendi, 2018)

Jenis data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, maupun saran sebagai data awal pembuatan produk serta melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Sehingga data yang dihasilkan berkaitan dengan kelayakan atau kesesuaian atas produk yang dihasilkan.

### 3.3.2 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sesuai fokus penelitian.

**Tabel 3. 3 Tahapan Teknik Pengumpulan Data**

Prosedur	Tahapan	Teknik Pengumpulan Data
<i>Preliminary Research</i>	Analisis Kebutuhan  Analisis Materi Analisis Konsep Rancangan awal	Angket, interview, Studi Dokumentasi  Studi Dokumentasi Studi Dokumentasi Studi Dokumentasi
<i>Development or Prototyping Phase</i>	Pembuatan/desain LKPD Uji internal Revisi desain I Uji coba terbatas Revisi desain II	Studi Dokumentasi Angket ahli, Wawancara Studi Dokumentasi Angket siswa dan guru Studi Dokumentasi
<i>Assessment Phase</i>	Uji coba lapangan	Tes, Angket siswa dan guru, Studi Dokumentasi

(Efendi, 2018)

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa teknik, diantaranya:

### **1. Interview (Wawancara)**

*Interview* atau wawancara dilakukan untuk memperoleh data-data kualitatif yang dibutuhkan pada tahapan awal penelitian sebagai bahan dalam melakukan analisis pendahuluan. Wawancara dilakukan kepada guru sekolah mengenai saran awal dalam menentukan konsep awal produk LKPD berbasis *Geogebra*, begitupun dengan peserta didik mengenai permasalahan yang dihadapi ketika belajar, sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan konten produk.

### **2. Studi Dokumentasi**

Studi ini dilakukan untuk melengkapi data penelitian, serta mengkaji beberapa literatur terkait. Selain itu, teknik ini juga bertujuan untuk menggali data berupa catatan, foto, dan data lainnya sesuai fokus penelitian. Pada penelitian ini, dokumentasi sangat penting dalam langkah konkret serangkaian pelaksanaan pengembangan LKPD berbasis *Geogebra*.

### **3. Kuesioner (Angket)**

Angket digunakan penulis untuk mendapatkan data-data kuantitatif yang dibutuhkan oleh penulis. Angket yang dibuat penulis dalam penelitian ini disesuaikan dengan peran dan posisi subjeknya. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan kepada ahli media pembelajaran, ahli materi, guru sekolah, dan peserta didik sebagai pengguna.

### **4. Tes Hasil Belajar**

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis

*Geogebra* terintegrasi *Islamic Art* yang telah dikembangkan pada materi bangun datar. Tes hasil belajar terdiri dari pemberian soal materi Geometri khususnya Bangun Datar.

### 3.3.3 Instrumen Pengumpulan Data

#### 1. Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a) Instrumen untuk ahli media pembelajaran

**Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran**

No.	Variabel	Indikator	Nomor Butir	Kriteria Media Pembelajaran
1.	<i>User Friendly</i>	a. Bahasa tulis yang digunakan mudah dipahami b. Kemudahan dalam memahami sajian matematika dengan <i>Islamic Art</i> c. Penyajian sistematis, runtut, alur logika jelas d. Reliable/handal (dapat diandalkan) e. Maintainable (dapat dikelola dengan mudah) f. Usabilitas (mudah dioperasikan) g. Interaktif	1, 2, 4, 5, 6, 7	Validitas
2.	<i>Entertainment Value</i>	a. Tampilan penyajian media menarik b. Rasa ingin mengulang dari satu kali c. Tampilan warna dari gambar, tulisan menarik d. Simulasi yang disajikan membuat rasa ingin tahu lebih banyak e. Urutan tampilan teks, animasi, suara menarik	8, 9, 10, 11, 12	
3.	Tampilan	a. Tampilan animasi menarik	13, 14, 15, 16	



No.	Variabel	Indikator	Nomor Butir	Kriteria Media Pembelajaran
	Animasi	<p>dan menunjukkan <i>Islamic Art</i> yang ada di Masjid</p> <p>b. Kejelasan prosedur mudah dipahami</p> <p>c. Animasi mudah dipahami</p> <p>d. Warna tampilan animasi sesuai dengan fakta yang ada</p>		
4.	<i>Design Features</i>	<p>a. Tampilan <i>screen</i> menarik</p> <p>b. Keserasian warna antara <i>screen</i> atau <i>background</i> dengan gambar dan teks</p> <p>c. Kesesuaian ukuran dan bentuk huruf dengan <i>screen</i></p>	17,18	

(Efendi, 2018: 24)

b) Instrumen untuk ahli materi

Instrumen ini digunakan pada uji internal, pada instrumen ini berisi aspek-aspek yang berhubungan dengan kesesuaian materi. Berikut kisi-kisi untuk instrumen tersebut.

**Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi**

No.	Variabel	Indikator	Nomor Butir	Kriteria Media Pembelajaran
1.	<i>Educational Effectiveness</i>	<p>a. Kejelasan tujuan pembelajaran</p> <p>b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kurikulum/SK/KD</p> <p>c. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi/isi</p> <p>d. Ketepatan urutan materi dengan tujuan pembelajaran</p> <p>e. Cakupan kedalam materi</p> <p>f. Kejelasan penyajian materi</p>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	Validitas

No.	Variabel	Indikator	Nomor Butir	Kriteria Media Pembelajaran
		matematika berbasis <i>Islamic Art</i> g. Kesesuaian soal evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran h. Kesesuaian urutan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran		
2.	Kesesuaian konteks <i>Islamic Art</i>	i. Kesesuaian konteks <i>Islamic Art</i> dengan konsep Geometri	9,10	

(Efendi, 2018: 25)

## 2. Lembar Kepraktisan

### a) Instrumen untuk praktisi (guru)

Instrumen ini digunakan pada uji coba terbatas, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Pada instrumen ini berisi aspek-aspek yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Berikut kisi-kisi untuk instrumen tersebut.

**Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Praktisi (guru)**

No.	Variabel	Indikator	Nomor Butir	Kriteria Media Pembelajaran
1.	Kegiatan pembelajaran	a. Kesesuaian Kompetensi Dasar dengan konten dalam LKPD berbasis <i>Geogebra</i> . b. Kesesuaian konten (soal-soal) dalam LKPD berbasis <i>Geogebra</i> terhadap indikator yang diharapkan. c. Sajian stimulus atau pendahuluan (apersepsi) dalam membangkitkan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	Kepraktisan



		minat belajar. d. Kejelasan tutorial e. Motivasi peserta didik untuk terus belajar. f. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih mandiri. g. Pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan interaktif. h. Kebermanfaatan LKPD berbasis <i>Geogebra</i> dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik. i. Kebermanfaatan LKPD berbasis <i>Geogebra</i> dalam membantu pembelajaran guru. j. Kebermanfaatan LKPD berbasis <i>Geogebra</i> yang dapat digunakan berulang kali dan dalam situasi apapun.		
--	--	---	--	--

(Efendi, 2018: 26)

b) Instrumen untuk peserta didik

Instrumen ini digunakan pada uji coba terbatas, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Pada instrumen ini berisi aspek-aspek motivasi, daya tarik, kemudahan dan kebermanfaatan. Berikut kisi-kisi instrumen tersebut.

**Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Peserta Didik**

No.	Variabel	Indikator	Kriteria Media Pembelajaran
1.	Motivasi	a. Perhatian peserta didik b. Minat untuk terus belajar (karena tertantang)	Kepraktisan
2.	Daya tarik	a. Kualitas tampilan	

No.	Variabel	Indikator	Kriteria Media Pembelajaran
		b. Ketertarikan terhadap LKPD berbasis <i>Geogebra</i>	
3.	Kemudahan	a. Kemudahan pengoperasian b. Kemudahan dalam memahami materi yang disajikan c. Kemudahan dalam menjawab berbagai soal tantangan	
4.	Kebermanfaatan	a. Memberikan hal yang barudan istimewa bagi peserta didik b. LKPD berbasis <i>Geogebra</i> membuat peserta didik menjadi aktif, mampu bereksplorasi, dan belajar mandiri	

(Efendi, 2018: 26)

### 3. Lembar Tes Keefektifan

Lembar tes keefektifan merupakan lembar tes yang memuat soal-soal sesuai dengan materi yang terdapat pada LKPD berbasis *Geogebra* terintegrasi *Islamic Art* pada materi Bangun Datar yang diterapkan. Lembar tes peserta didik berikan sebelum dan setelah LKPD digunakan dengan tujuan mengetahui hasil belajar peserta didik. Penilaian hasil akhir dilakukan dengan tes tertulis. Soal-soal terdiri dari 4 soal dengan skor penilaian adalah interval 0-100.

Data uji keefektifan diperoleh dari instrumen penelitian berupa soal yang dikerjakan oleh peserta didik. Data uji keefektifan digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan dapat memberikan hasil sesuai yang diharapkan. Adapun kisi-kisi soal tes dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut.

**Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Soal Tes Keefektifan**

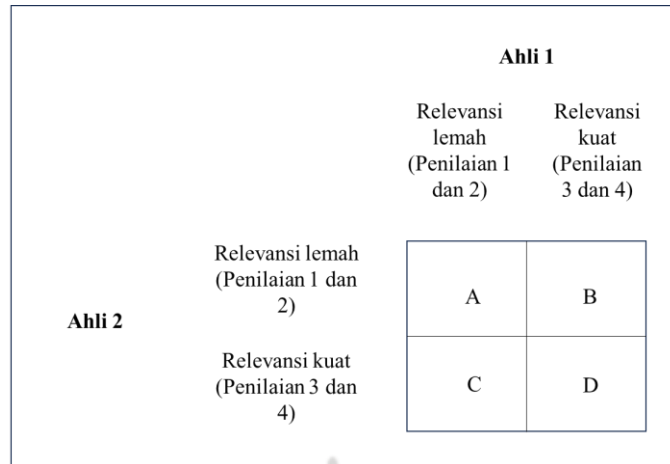
<b>Lingkup Materi</b>	<b>Materi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Ranah Kognitif</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Bangun Datar	Transformasi Geometri	Peserta didik mampu mengetahui definisi transformasi	C1	1
		Peserta didik mampu menunjukkan jenis transformasi dan mampu mendefinisikan jenis transformasi	C2	1
		Peserta didik mampu menunjukkan jenis jenis transformasi	C2	2

### 3.4 Teknik Analisis Data

#### 3.4.1 Uji Validitas

Angket uji validasi ahli digunakan untuk menguji kesesuaian desain dan materi pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Geogebra* terintegrasi *Islamic Art* yang dihasilkan sebagai sumber belajar. Data kesesuaian desain dan materi pembelajaran pada LKPD diperoleh dari ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh dari uji validasi tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan LKPD yang dihasilkan untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Untuk mengukur tingkat kevalidan LKPD menggunakan model kesepakatan *interrater* (antar ahli yang menilai) sebagai dasar validitas isi. Dimana ketika dua orang ahli melakukan evaluasi pada skala empat poin, hasil penilaian dari setiap ahli dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu relevansi lemah yaitu ketika ahli menjawab “Tidak Setuju (2)” dan “Sangat Tidak Setuju (1)” dan relevansi kuat yaitu ketika ahli menjawab “Setuju (3)” dan “Sangat Setuju (4)”.

Pada setiap pernyataan, gabungan dari kedua relevansi tersebut dimasukkan kedalam tabel 2×2 sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Model Kesepakatan Interater untuk Validitas

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh bahwa D merupakan satu-satunya sel yang menggambarkan kesepakatan valid diantara para ahli. Sel-sel lainnya meliputi ketidaksetujuan antar para ahli atau kesepakatan bawah pernyataan tersebut tidak boleh dilibatkan (Gregory, 2010). Adapun koefisien validitas dapat dilihat pada persamaan berikut.

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

(Gregory, 2010: 121)

Jika menggunakan lebih dari dua penilaian, prosedur perhitungan ini akan dilengkapi dengan semua kemungkinan kombinasi pasangan-pasangan penilaian kemudian dicari koefisien rata-ratanya (Gregory, 2010). Selanjutnya kategori tingkat kevalidan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kriteria kevalidan (Retnawati, 2016: 19) sebagai berikut.

**Tabel 3. 9 Kriteria Uji Kevalidan**

<b>Skor Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
$V > 0,8$	Sangat Valid
$0,4 < V \leq 0,8$	Valid
$V < 0,4$	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas, jika skor yang diperoleh lebih dari 0,8 diklasifikasikan “Sangat Valid”, rentang skor 0,4 sampai 0,8 diklasifikasikan

“Valid”, dan jika skor yang diperoleh lebih kecil dari 0,4 diklasifikasikan “Tidak Valid”

### 3.4.2 Uji Kepraktisan

Angket kepraktisan digunakan untuk menguji respon guru dan siswa mengenai kelayakan dan analisis data berdasarkan angket respon guru dan siswa. Pilihan jawaban yang diberikan guru dan siswa memiliki skor yang berbeda yang dapat diartikan bahwa tingkat kesesuaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bagi pengguna. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan sebagai berikut (Arikunto, 2009).

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\% \text{ dan } NA = \frac{\sum P}{n}$$

Dimana:

$P$  = Persentase skor

$\sum X$  = Jumlah jawaban dari validator maupun responden dari tiap pertanyaan

$N$  = Total skor jawaban jika validator maupun responden menjawab benar

$NA$  = Nilai akhir

$n$  = Banyak butir pertanyaan

Adapun penentuan tingkat kevalidan dan revisi produk dalam penelitian

ini sebagai berikut.

**Tabel 3. 10 Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk**

Persentase	Kriteria
$80 \leq P \leq 100$	Sangat Baik
$60 \leq P < 80$	Baik
$40 \leq P < 60$	Cukup Baik
$20 \leq P < 40$	Tidak Baik
$0 < P < 20$	Sangat Tidak Baik

Sumber: (Arikunto, 2009)

Hasil penilaian kepraktisan oleh guru dan peserta didik dapat disimpulkan berdasarkan hasil konversi skor penilaian yang dilakukan. Berdasarkan tabel di atas, jika rentang persentase antara 80 sampai 100 diklasifikasikan “Sangat Praktis”, rentang persentase antara 60 sampai kurang dari 80 diklasifikasikan

“Praktis”, rentang persentase antara 40 sampai kurang dari 60 diklasifikasikan “Cukup Praktis”, rentang persentase antara 20 sampai kurang dari 40 diklasifikasikan “Tidak Praktis”, dan rentang persentase antara 0 sampai kurang dari 20 diklasifikasikan “Sangat Tidak Praktis”.

### 3.4.3 Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan LKPD yang dikembangkan dilakukan dengan mengumpulkan data hasil belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis *Geogebra* terintegrasi *Islamic Art*. Hasil belajar siswa diperoleh dengan perhitungan menggunakan rumus berikut:

$$S = \frac{T}{T_t} \times 100$$

Keterangan:

S = Skor hasil belajar masing-masing siswa

T = Total skor yang diperoleh

$T_t$  = Total skor maksimal

100 = Konstanta

Skor hasil belajar masing-masing peserta didik selanjutnya akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

#### 3.4.3.1 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk mendeskripsikan variabel dalam penelitian dan sebaran datanya. Adapun data yang akan dianalisis adalah hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data yang tergolong statistik deskriptif, terdiri dari tabel, grafik, mean, median, modus, pengukuran variasi data, dan teknik statistik lain yang bertujuan hanya mengetahui gambaran atau kecenderungan data (Ananda & Fadhli, 2018).



### 3.4.3.2 Analisis Statistik Inferensial

#### 1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Uji normalitas yang akan dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* untuk melihat apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas penting untuk dilakukan karena berkaitan dengan pemilihan uji statistik yang akan digunakan. Kriteria normalitas data diperoleh dengan memperhatikan nilai signifikan. Apabila  $\text{Sig.} > 0,05$  maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai  $\text{Sig} < 0,05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Adapun uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* dapat menggunakan persamaan berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[ \sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Dengan

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan:

- $a_i$  : Koefisien test *Shapiro Wilk*  
 $X_{n-i+1}$  : Angka ke  $n-i+1$  pada data  
 $X_i$  : Angka ke- $i$  pada data  
 $\bar{X}$  : Rata-rata data

Kriteria untuk pengambilan keputusan:

- Jika nilai  $T_3 >$  tabel Shapiro-wilk, maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai  $T_3 <$  tabel Shapiro-wilk, maka data tidak berdistribusi normal

(Cahyono, 2015: 23-42).

## 2. Uji *Wilcoxon Sign Rank Test*

Uji *Wilcoxon* digunakan untuk membandingkan nilai tengah suatu variabel dari dua data data sampel berpasangan. Dalam uji *Wilcoxon* bukan hanya tanda yang diperhatikan, tetapi perbedaan antara sampel yang berpasangan tersebut. Uji modifikasi bertanda *Wilcoxon* berfungsi untuk menguji perbedaan antar data berpasangan, menguji komparasi antar pengamatan sebelum dan sesudah (before after) diberikan perlakuan dan mengetahui efektivitas suatu perlakuan (Astuti, Taufiq, & Muhammad, 2021). Kriteria pengambilan keputusan dilihat dari nilai Asymp. Sig. Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak, Jika Sig. (2-tailed) > 0,05 maka  $H_0$  diterima (Silalahi, 2015).

