

MENGEMBANGKAN BAHASA RESEPTIF ANAK USIA DINI MELALUI TEBAK GAMBAR

Tasya Menik Nur Hanifah, Ayu Rissa Atika

¹ TK Harapan Bunda, Jalan Leuwigoong No 93M

² IKIP Siliwangi Bandung, Jalan Terusan Jendral Sudirman

¹tasyamenik27@gmail.com, ²ayurissa@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

Based on the phenomena that researchers found in the field, it was found that through guessing pictures, it can stimulate children to develop receptive language through the activities of simply mentioning characteristics based on images, writing, and re-mentioning letters from a picture, mentioning the prefix letters of a word. This activity can be used by using a variety of thematic based images such as animals, fruits, vegetables, objects, and other things related to the child's environment. This study aims to describe the development of children's receptive language. Through qualitative descriptive research. This research involved 15 children with the age of 5-6 years and educators in Harapan Bunda Kindergarten. The results of this study describe the development of receptive language in children aged 5-6 years through guessing games. This research is expected to be able to provide a reference for educators to stimulate children to practice receptive language skills and improve vocabulary in recognizing objects in the environment for children 5-6 years.

Keywords: Receptive Language Development, Guess The Image Game.

ABSTRAK

Berdasarkan fenomena yang peneliti temukan dilapangan, diperoleh bahwa melalui permainan tebak gambar, dapat menstimulus anak untuk mengembangkan bahasa reseptif melalui kegiatan menyebutkan ciri-ciri berdasarkan gambar secara sederhana, menulis dan menyebutkan kembali huruf dari sebuah gambar, menyebutkan huruf awalan dari sebuah kata. Kegiatan ini dapat digunakan dengan menggunakan berbagai macam gambar berdasarkan tematik seperti binatang, buah, sayur, benda dan hal lain yang berkaitan dengan lingkungan anak dapat dijadikan media tebak gambar anak. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengembangan bahasa reseptif anak. Melalui penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini melibatkan anak yang berjumlah 15 orang dengan rentan usia 5-6 Tahun dan pendidik di TK Harapan Bunda. Hasil penelitian ini mendeskripsikan perkembangan bahasa reseptif anak berusia 5-6 Tahun mealui permainan tebak gambar. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi bagi pendidik untuk menstimulus anak guna melatih kemampuan bahasa reseptif dan meningkatkan kosa kata dalam mengenal benda-benda yang ada di lingkungan sekitar untuk anak 5-6 Tahun.

Kata Kunci : Perkembangan Bahasa Reseptif, Permainan Tebak Gambar.

PENDAHULUAN

Masa emas bagi anak merupakan masa yang sangat berharga untuk anak, pada masa inilah anak memiliki berbagai macam potensi yang sangat berguna untuk masa depannya. Potensi tersebut perlu untuk ditingkatkan melalui pemberian arahan melalui aktivitas yang diberikan oleh orang dewasa dan pendidik. Pada masa keemasan ini anak mengalami perkembangan saraf yang sangat pesat. Alasan didirikannya Pendidikan anak usia dini (PAUD) untuk membantu dalam mengembangkan potensi dalam 6 aspek perkembangan. 6 aspek perkembangan tersebut yaitu, Aspek Nilai Agama dan Moral, Sosial Emosional, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa dan Seni. Pendidikan anak sekarang sedang menjadi perhatian pemerintah. Mulai dari media pembelajaran sampai dengan penilaian anak. Untuk saat ini masih kebanyakan orang tua meminta anaknya untuk dapat membaca secara lancar tanpa hambatan. Perlu untuk diketahui bahwa banyak tahapan-tahapan yang harus anak lewati untuk dapat memiliki kemampuan membaca. Proses tersebut diawali dengan anak-anak mengenal lambang huruf. Pada kenyataan yang ada di beberapa lembaga bahwa anak memiliki kesulitan untuk memahami huruf awalan dalam bentuk kata, beberapa anak masih sulit untuk menyebutkan sebuah kata dengan benar.

Melihat fenomena tersebut menjadikan alasan pentingnya

pengenalan huruf dengan baik dan benar melalui permainan tebak gambar. Usia mempengaruhi terhadap perbendaharaan kata pada masa keemasan ini. Pengenalan bahasa bagi anak dapat dilakukan melalui berbagai media pembelajaran.

Berdasarkan fenomena yang ada masih banyaknya anak yang menjadi pembelajar pasif. (Muntomimah, S, 2014). Dikatakan pasif karena anak hanya mendengarkan ceramah tanpa diberikan kesempatan oleh pendidik untuk berkreaitivitas dan mengeluarkan pendapat mereka. dari pernyataan diatas bahwa penentuan media pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran anak. Kemudian beberapa pembelajaran masih menjadi masalah karena kurang bervariasi atau kurang menarik minat anak. Sehingga anak menjadi bosan saat kegiatan.

Media pembelajaran di sekolah merupakan sebuah alat untuk menyampaikan suatu pengetahuan atau materi pembelajaran kepada anak. Media yang ditentukan haruslah menyesuaikan dengan kebutuhan anak. Tebak gambar adalah suatu kegiatan bermain yang mampu meningkatkan kemampuan bahasa reseptif di masa keemasan. Gambar yang diperlukam dalam kegiatan ini yaitu disesuaikan dengan tema yang berlaku. Permainan itu diharapkan dapat menstimulus kemampuan bahasa reseptif, menambah kosa kata bagi anak tentunya dapat mengenal lingkungan sekitar melalui gambar yang dipilih dalam permainan.

Menurut Astuti (dalam Masyah, Sumarsih, & Delrefi, 2017). Bermain tebak gambar adalah aktivitas bermain yang dilakukan dengan menyenangkan menggunakan media berbagai gambar tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang di cetak di dalam kertas, bermainnya dengan cara ditebak gambar yang diperlihatkan. Dari penjelasan teori di atas dapat dianalisis yaitu permainan tebak gambar digunakan melalui berbagai macam gambar tiruan yang di cetak di dalam sebuah kertas mulai dari buah-buahan, binatang dan benda lainnya yang berkaitan dengan lingkungan anak.

Belajar dengan menggunakan media kartu kata, dapat membantu anak dalam memahami huruf dan tulisan dari sebuah kata sehingga anak yang mengetahui prinsip atau cara menghubungkan huruf dan bunyi (Aprianti, Nafiqoh, & Rohaeti, 2019).

Bromley (1992 dalam Faridah, 2017). mendefinisikan bahasa merupakan sebagai suatu sistem simbol teratur yang digunakan dalam mentransfer berbagai macam ide atau informasi yang terdiri dari simbol baik secara visual atau verbal. Dari teori tersebut dapat dianalisis bahwa bahasa yaitu alat komunikasi yang digunakan seseorang dalam berkomunikasi untuk bertukar berbagai informasi atau ide baik secara ucapan langsung atau tulisan. Bromley (dalam Nurbiana, 2007) mengungkapkan bahasa memiliki 4

jenis yaitu: “menyimak, berbicara, membaca, dan menulis”.

Bahasa reseptif merupakan sebuah kemampuan anak dalam mengenal terhadap seseorang dan kejadian yang berada di lingkungan sekitarnya, memahami maksud dari mimik dan suara dan akhirnya memahami suatu kata (Mustika, 2018).

Kemampuan bahasa reseptif anak meliputi kemampuan dalam menangkap, memahami dan menyampaikan sebuah informasi secara lisan. Contoh kegiatannya seperti mendengar dongeng atau cerita.

Bahasa reseptif memiliki fungsi yaitu bereaksi terhadap suara yang dikeluarkan oleh seseorang, kemudian akan disimak oleh yang mendengarkan sehingga orang tersebut akan memahami kata yang disebutkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan permainan tebak gambar dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif kelompok B di TK Harapan Bunda Cimahi.

Menyadari akan pentingnya pemberian pemahaman ayah, ibu dan pendidik anak usia dini bahwa dengan adanya perubahan zaman. Terutama untuk guru dalam pemahaman pemanfaatan media pembelajaran melalui permainan secara optimal sehingga menunjang hasil pembelajaran anak.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam peneliti ini merupakan metode deskriptif kualitatif, dalam hal ini peneliti mengambil data dari aktivitas dan hasil kerja siswa di kelas. (Sugiono, 2015) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif sebagai suatu metode penelitian yang dilandaskan pada filsafat post-positivisme, yang digunakan untuk meneliti suatu kondisi alamiah, dimana peneliti merupakan sebagai suatu instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data tersebut bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitiannya lebih menekankan makna dibandingkan generalisasi.

Penelitian deskriptif kualitatif sebagai penelitian yang menggambarkan suatu objek penelitian berdasarkan fakta atau sebagaimana adanya di lapangan (Nawawi & Martini, 1996: 73)

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yaitu analisis tematik. Analisis tematik yaitu sebuah cara dalam menganalisa sebuah data dengan tujuan yaitu mengidentifikasi pola atau menemukan sebuah tema melalui data yang telah diperoleh peneliti, Braun & Clarke (dalam Heriyanto, 2019)

Penelitian ini menggunakan alat dan bahan yaitu media gambar tiruan (buah-buahan, binatang, dan benda) yang di cetak di dalam kertas. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan melakukan observasi pada objek penelitian yang berupa peserta

didik PAUD pada saat pembelajaran dilakukan melalui kegiatan tebak gambar dan wawancara terhadap kepala dan guru TK Harapan Bunda Cimahi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas anggur kelompok B dan pendidik di TK Harapan Bunda. Dengan jumlah siswa dalam kelas adalah 15 anak yang memiliki rentan usia 5-6 Tahun, Jumlah laki-laki 4 dan perempuan 11.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah 15 anak dan guru kelas anggur TK Harapan Bunda Cimahi. Perencanaan dalam manajemen kelas di Kelas anggur TK Harapan Bunda Cimahi

Materi perkembangan bahasa yang dikembangkan di TK Harapan Bunda adalah: Mampu mendengar dan membedakan suatu bunyi suara, kata dan kalimat secara sederhana, Mampu berkomunikasi/ berbicara lancar dengan artikulasi yang benar, Dapat memahami bahwa ada keterkaitan antara lisan dengan tulisan (pra membaca) , Dapat memahami bahwa ada keterkaitan antara gambar dengan tulisan (pramenulis). Materi itu mencakup anak mampu membedakan kembali suatu bunyi/ suara tertentu, Menunjukkan beberapa gambar yang disebutkan, Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan, Menceritakan isi gambar dengan beberapa coretan

yang sudah berbentuk suatu huruf/kata, Membaca suatu kata berdasarkan gambar, tulisan dan suatu benda yang dikenal atau dilihatnya dan Menghubungkan atau menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya. Dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi tentang perencanaan manajemen kelas di TK Harapan Bunda. Mempersiapkan ruang kelas anak yang rapi, bersih dan nyaman, menata pola tempat duduk anak, mengatur posisi meja dan kursi anak dan guru sudah melaksanakan perencanaan dengan sesuai. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Menata tempat duduk anak sesuai dengan perencanaan yang telah direncanakan oleh guru kelas anggur. Dalam mengatur ruang kelas yang rapi dan bersih yang dijelaskan oleh guru kelas “pengelolaan kelas memang perlu dilakukan, hal ini berkaitan dengan kenyamanan anak dalam melakukan aktivitas belajar mereka di dalam kelas.” Ujar Guru kelas B. Menyiapkan media yang dibutuhkan untuk mendukungnya pembelajaran di kelas, juga di katakan oleh guru saat dilakukannya wawancara “Penting untuk menyiapkan media, supaya anak mudah untuk memahami kegiatan pembelajaran di kelas. Media yang diperlukan pun harus menarik supaya anak antusias dalam melakukan aktivitas” Kata guru kelas B. Pengorganisasian manajemen waktu pada pembelajaran di TK Harapan Bunda Cimahi.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai pengorganisasian manajemen waktu pada pembelajaran di kelompok B TK Harapan Bunda Cimahi. Peneliti menyimpulkan bahwa dalam pengorganisasian waktu di kelas, guru memberikan kesempatan dalam kegiatan pembelajaran anak. “Manajemen waktu sangat penting, supaya anak tidak terlalu jenuh dalam melakukan kegiatan” ujar guru kelas B. Guru memberikan waktu kepada anak untuk menjelaskan media yang sudah disediakan guru karena memang anak tersebut mendapat giliran untuk melakukan kegiatan tersebut sehingga perlu dalam pengorganisasian waktu tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi mengenai pelaksanaan manajemen kelas pada pembelajaran di TK Harapan Bunda Cimahi. Penguasaan kelas yang dilakukan oleh guru kelas anggur sudah cukup baik. Pada saat pemberian pembelajaran berlangsung guru memimpin, mengarahkan, memotivasi dan membimbing anak supaya dapat melaksanakan proses pembelajaran yang kondusif. Guru kelas sudah menginformasikan materi pembelajaran kepada anak-anak melalui berbagai metode-metode tertentu dengan cukup baik, dalam melakukan sebuah pengelolaan kelas yang baik guru itu menjadi sebuah contoh bagi anak. Pengelolaan kelas yang dilakukan guru kelas anggur pada kegiatan pembelajaran guru kurang memperhatikan secara keseluruhan keadaan anak saat anak

sedang menjelaskan media yang disediakan. Memberikan arahan yang kurang mendalam. Sehingga selama pembelajaran berlangsung anak sering kali maju ke depan dan mengganggu temannya, perlu adanya interaksi saat kegiatan berlangsung antara guru dan anak supaya semua anak dalam kelas aktif dan mengikuti pelajaran tersebut.

Pelaksanaan pengawasan manajemen kelas di TK Harapan Bunda Cimahi. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas guru memberikan perhatian kepada anak saat melakukan aktivitas belajar di dalam kelas. Dalam wawancara “Jika terjadi keributan di dalam kelas, sebagai guru saya langsung sigap untuk menegur anak supaya anak tidak mengulangi keributan lagi saat belajar.” Ujar guru kelas. Guru melakukan pengawasan dengan cukup baik dengan melihat apa yang dilakukan anak pada saat pembelajaran. Dengan berkeliling disetiap meja anak ketika anak melakukan aktivitas belajar hal itu dilakukan guru supaya ketika anak yang sulit atau membuat keributan di dalam kelas guru langsung untuk menegur anak tersebut. Kendala dalam manajemen kelas di TK Harapan Bunda Cimahi Kendala yang di alami oleh guru adalah kesulitan dalam mengatur kondisi anak disaat awal pengenalan kegiatan dan mengelola waktu, karena waktu terlalu singkat dalam melakukan kegiatan tersebut.

Pembahasan

Pengembangan bahasa anak melalui tebak gambar anak usia kelompok B melalui permainan tebak gambar pada anak kelompok B TK Harapan Bunda Cimahi. Berdasarkan fakta-fakta yang ada bahwa perencanaan kegiatan pengembangan bahasa melalui permainan tebak gambar pada anak kelompok B TK Harapan Bunda Cimahi yang pertama yaitu data hasil studi dokumentasi yang kemudian ditriangulasikan dengan data hasil wawancara dengan guru kelas B1 TK Harapan Bunda. Berikut adalah *data display* hasil studi dokumentasi dan wawancara yang peneliti lakukan di TK Harapan Bunda:

Data hasil dokumentasi yang peneliti kumpulkan menggunakan Instrumen observasi mengenai kemampuan guru kelas dalam merencanakan pembelajaran, yaitu dalam rencana kegiatan harian sudah terdapat tema, kompetensi dasar, kegiatan, media pendukung pembelajaran. Kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Dalam RPPH yang dibuat oleh guru kelas B sudah memuat materi pengembangan bahasa melalui permainan tebak gambar. Bromley (dalam Dhieni, 2014) mendefinisikan bahwa bahasa adalah sebagai suatu sistem simbol yang teratur untuk saling bertukar informasi yang terdiri dari simbol visual ataupun verbal. Sehingga perlu adanya muatan materi yang mampu untuk membantu pengembangan bahasa anak melalui

berbagai media dan permainan supaya dapat menstimulus untuk memahami bahasa lisan atau tulisan.

Berdasarkan pernyataan yang diberikan oleh guru kelas anggur, Tema dipilih atau ditentukan oleh guru-guru kelas B dan disetujui oleh sekolah. Dimana tema disesuaikan dengan hal yang berdekatan dengan anak, baik itu di lingkungan sekolah, di rumah, binatang, buah-buahan maupun yang berkaitan dengan anak sendiri.

Berdasarkan data observasi di lapangan terhadap pengembangan bahasa melalui permainan tebak gambar terjadi cukup baik. Guru kelas B melakukan permainan ini di awal kegiatan sebelum memulai kegiatan inti. Permainan ini digunakan dengan durasi 20 menit. Dengan menggunakan media gambar tiruan yang dicetak pada kertas.

Bermain tebak gambar merupakan sebuah kegiatan bermain yang menyenangkan dengan menggunakan sebuah media gambar berupa tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang ada pada kertas, bermainnya dengan dilakukan cara ditebak. (Astuti dalam Masyah, M. dkk, 2017).

Beberapa saat proses pembelajaran sedang berlangsung guru kelas kurang mengkondisikan anak-anak dikelas, sehingga beberapa murid dikelas tidak fokus dan akhirnya kelas menjadi kurang kondusif. Adapun beberapa siswa

yang malu dalam mengungkapkan ide atau pendapatnya.

Berdasarkan pernyataan yang diberikan guru kelas permainan ini dilakukan selama 2 kali seminggu. Evaluasi kegiatan pembelajaran pengembangan bahasa melalui permainan tebak gambar yang dilakukan guru adalah dengan beberapa indikator perkembangan

1. Apakah anak mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.
2. Apakah anak sudah dapat mengucapkan kosakata yang dikenalkan.
3. Apakah anak dapat membedakan huruf awalan setiap kata yang dikenalkan dalam kartu gambar.

Indikator diatas dapat dicapai dengan melakukan kegiatan bermain. Bermain terdapat dua bagian. Pertama, bermain diartikan juga sebagai *play*, yaitu sebuah aktivitas bersenang-senang tanpa memerlukan sebuah kemenangan atau kekalahan. Kedua, bermain diartikan sebagai *games* yaitu sebuah aktivitas bersenang-senang yang memerlukan suatu kemenangan atau kekalahan. Bermain pada pengertian yang pertama yaitu hanya sebatas untuk mencari sebuah kesenangan tanpa mepedulikan hasil yang akan didapat. Tetapi pada pengertian yang kedua dimaknai selain mendapat kesenangan bermain juga dapat memperhatikan hasil yang dapat diperoleh, Ismail (2009 dalam Fadlillah, 2019). Berdasarkan teori diatas dapat dianalisis bahwa bermain

merupakan sebuah aktivitas yang dibagi menjadi 2 yaitu ada yang digunakan untuk memperoleh kesenangan bahkan ada sebuah permainan diperlukan menang atau kalah bukan hanya itu anak dapat memperoleh pengetahuan melalui kegiatan bermain.

Berdasarkan data hasil studi observasi yang kemudian peneliti triangulasikan dengan data hasil studi wawancara terhadap pengembangan bahasa melalui permainan tebak gambar yaitu kurangnya dalam pemberian arahan supaya kelas menjadi kondusif selama pembelajaran, anak-anak sangat antusias, melatih konsentrasi dengan permainan tebak gambar, anak mendapat konsep huruf lebih baik, menambah kosa kata dan mengenal benda di sekitarnya. Sesuai dengan Tujuan permainan tebak gambar adalah untuk menciptakan komunikasi yang menyenangkan antar guru dan anak, konsentrasi dalam menyimak suatu informasi dan kepekaan terhadap ciri-ciri benda disekitar (Santosa, E, V, 2008:68).

KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Memberikan stimulus sedini mungkin, dapat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak dikemudian hari.
2. Meningkatkan kemampuan bahasa sejak dini dilakukan melalui permainan tebak gambar yang menyenangkan.

3. Permainan tebak gambar merupakan salah satu media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan bahasa reseptif anak dan menambah kosa kata serta pengenalan huruf anak.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari penelitian ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk orang tua, agar membiasakan anak untuk berkomunikasi dengan bahasa baik dan jelas saat berbicara. Supaya anak memiliki kecakapan berbicara yang baik hingga dewasa.
2. Untuk guru, agar dapat menciptakan kegiatan-kegiatan belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Hal ini akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan efisien sehingga tercapainya target pembelajaran pada anak.
3. Untuk sekolah, agar dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang lebih beragam dan menarik. Sehingga akan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien sehingga terciptanya generasi siswa yang memiliki potensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, E., Nafiqoh, H., & Rohaeti, E. E. (2019). METODE PEMBELAJARAN

- BERMAIN KARTU KATA DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN KOGNITIF DI TK TRIDAYA CIMAHI. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 6(1), 16-23.
- Dhieni, N., Fridani, L., Muis, A., & Yarmi, G. (2014). Metode pengembangan bahasa.
- Fadlillah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media.
- Faridah, L. U. (2017). PENGENALAN BAHASA ARAB UNTUK ANAK SEJAK DINI. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 3(3), 411-419.
- Heriyanto, H. (2019). Implementasi Thematic Analysis dalam Penelitian Ilmu Perpustakaan dan Informasi. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 3(1), 27-31.
- Masyah, M., Sumarsih, S., & Delrefi, D. (2017). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MELALUI BERMAIN TEBAK GAMBAR PADA ANAK KELOMPOK A1 DI PAUD KEMALA BHAYANGKARI BENGKULU UTARA. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 101-106.
- MUNTOMIMAH, S. (2014). Peningkatan Kemampuan Sains Melalui Sentra Bahan Alam. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 73-80. (kenapa hanya nama ini saja yang hurufnya besar semua?)
- Mustika, A. (2018). PEMBELAJARAN BAHASA RESEPTIF ANAK TUNARUNGU PADA USIA DINI DI SEKOLAH PRIMA BHAKTI MULYA. *INCLUSIVE: Journal of Special Education*, 3(2).
- Nawawi, H., Martini, M., Penelitian Terapan, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1996
- Nurbiana, D. 2007. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santosa, E, V. 2008, 100 Permainan Kreatif Untuk Outbond & Training, Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiono. (2015). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.