

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan wadah mencerdaskan bangsa serta mengembangkan masyarakat dengan bermacam macam dimensinya. Pengembangan nilai, pengetahuan dan perilaku peserta didik dan masyarakat membuktikan adanya hubungan antara pembelajaran dengan desakan transformasi yang ada. Pendidikan lebih memfokuskan peserta didik pada metode pembelajaran untuk membentuk peserta didik, mempelajari, menciptakan, mengenali serta mendalami nilai nilai yang bermanfaat, baik untuk diri sendiri, maupun masyarakat secara keseluruhan (Sutejo dan Yogi, 2021:116).

Guru yang profesional harus mampu mengembangkan persiapan mengajar yang baik, logis, dan sistematis persiapan mengajar yang dikembangkan guru memiliki makna yang cukup mendalam bukan hanya kegiatan rutinitas untuk memenuhi kelengkapan administratif, tetapi merupakan cermin dari pandangan, sikap, dan keyakinan professional guru mengenai apa yang terbaik untuk persiapan mengajar yang matang sebelum melaksanakan pembelajaran, baik persiapan tertulis maupun tidak tertulis. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologi siswa (Rahayu dan Dida, 2019 :18).

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem dan mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Berarti media mutlak harus ada dan dimanfaatkan dalam setiap pembelajaran. Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan cara mendengarkan, melihat, menulis, dan memikirkan. Adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam proses pembelajaran (Magdalena dkk, 2021:313).

Media pembelajaran berbasis android dapat dilakukan sebagai upaya mengaplikasikan teknologi modern untuk meningkatkan mutu Pendidikan. Mengingat pada saat ini android adalah barang konsumsi sehari-hari yang wajib dimiliki oleh peserta didik ataupun guru. Hal ini akan sangat membantu proses pembelajaran mandiri dirumah, meningkatkan motivasi, mempermudah memahami materi baik secara mandiri ataupun berkelompok (Larasati, dkk, 2022:80).

Menurut Azizah (2020 :73) *smart app creator* (SAC) merupakan aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat aplikasi mobile, android, dan ios tanpa kode pemrograman. Aplikasi ini dapat menyimpan file dan data format html5, exe, sehingga mempermudah siswa untuk membuka di *smartphone*. Aplikasi ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sistem limfa dan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Materi pembelajaran sistem limfa sangat cocok untuk digunakan di media *smart app creator* (SAC) karena ini merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi multimedia interaktif berbasis desktop, *mobile*, dan web. Sehingga siswa akan mudah memahami pembelajaran karena media tersebut menampilkan materi yang menarik dan penjelasannya cukup dipahami oleh siswa dalam materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan guru biologi di SMA Negeri 2 Rambah Hilir dan siswa SMA Negeri 2 Rambah Hilir diketahui bahwa minat belajar siswa di kelas XI pada materi sistem limfa tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari berbagai aspek dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, salah satunya adalah siswa kurang antusias saat guru menjelaskan materi sistem limfa. Selain itu siswa kurang merespon guru yang akan memberi beberapa pertanyaan terkait pada materi sistem limfa. Dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi sistem limfa masih kurang dan saat pembelajaran guru masih sering menggunakan metode ceramah sehingga materi pada sistem limfa tidak dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa, hal tersebut membuat siswa bosan dan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materinya.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *smart app creator* (SAC) berbasis android supaya siswa lebih mudah memahami materi yang di ajarkan oleh guru dan mudah dibawa kapan saja serta dimana saja.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pengembangan media pembelajaran menggunakan *smart app creator* (SAC) pada materi sistem limfa untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Rambah Hilir layak digunakan dalam pembelajaran?

1.3 Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan *smart app creator* (SAC) pada materi sistem limfa untuk siswa kelas XI SMA Negeri 2 Rambah hilir.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memperkenalkan sistem teknologi informasi media pembelajaran biologi dengan menggunakan *smart app creator* (SAC) kepada siswa dan pengajar.
2. Bagi siswa memberi kemudahan untuk memahami materi pembelajaran .
3. Bagi pembaca, sabagai referensi untuk melakukan penelitan selanjutnya tentang pengembangan *smart app creaor* (SAC).
4. Bagi peneliti, dapat menambah keterampilan peneliti dalam menyusun bahan ajar yang benar dan layak di bagi ke siswa, sehingga mempermudah peneliti ketika menjadi seseorang pendidik nantinya.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami penelitian ini, maka perlu dijelaskan kata kata istilah yang terdapat dalam judul di atas yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik secara materi maupun metode (Rauf, 2022:15).
2. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018:171-172)
3. *Smart app creator* (SAC) adalah perangkat lunak yang di gunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi multimedia interaktif berbasis desktop, mobile dan web. Hasil akhir dari pengembangannya akan dapat dikonversi menjadi beberapa aplikasi yaitu android, *Ios*, desktop, dan *web* HTML5 yang dapat diakses melalui browser. Dengan itu belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Faqih, 2022 : 30).

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran baik secara materi maupun metode. Secara materi artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan sedangkan dengan cara metode berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran baik secara teoritis maupun praktis. Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan suatu proses atau langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat di pertanggung jawabkan (Rauf, 2022:15-16).

Pengembangan media pembelajaran berbasis android dapat dilakukan sebagai upaya mengaplikasikan teknologi modern untuk meningkatkan mutu pendidikan. Mengingat pada saat ini android merupakan barang yang selalu di pegang orang setiap saat. Hal ini dapat membantu proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi ajar (Larasati, dkk, 2022:80).

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah di pahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018:171-172).

2.3 Pengertian *Smart App Creator* (SAC)

Smart app creator (SAC) adalah perangkat lunak yang di gunakan untuk membuat berbagai macam aplikasi multimedia interaktif berbasis desktop, *mobile* dan web. Hasil akhir dari pengembangannya akan dapat dikonversi menjadi beberapa aplikasi yaitu android, *Ios*, desktop, dan web HTML5 yang dapat diakses melalui *browser*. Dengan itu belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Faqih, 2022:30). Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (*smart app creator* (SAC) Peneliti akan membuat media pembelajaran berbasis android.

2.4 Kelebihan Dan Kekurangan *Smart App Creator* (SAC)

2.4.1 Kelebihan *Smart App Creator* (SAC)

Menurut Azizah (2020:78) kelebihan dari *smart app creator* sebagai berikut:

1. *Smart app creator* (SAC) merupakan aplikasi yang tidak menggunakan ilmu pemrograman sehingga dapat menjadi solusi untuk menjadi media pembelajaran .
2. Aplikasi ini hanya membutuhkan ruang penyimpanan yang tidak terlalu banyak sehingga dapat dikirimkan melalui social media seperti grup *chat*.
3. Hasil produk dari aplikasi ini berupa file dengan format HTML5, *.exe* dan apk dengan kemudahan untuk mengakses
4. Tampilan mudah di mengerti sehingga informasi antar guru dan siswa mudah tersampaikan melalui komunikasi visual. Selain itu cara penyajian materi secara menarik dapat di modifikasi menjadi *quiz* yang menarik dan *game* edukasi.
5. Menjadi aplikasi *podoman* proses belajar dengan kemudahan mengakses melalui *smartphone*, dan laptop.
6. Dapat menjadi solusi media pembelajaran mandiri maupun berkelompok.

2.4.2 Kekurangan *Smart App Creator* (SAC)

Menurut Azizah (2020:78) Kekurangan dari *smart app creator* sebagai berikut:

1. Pengembangan media belajar ini memiliki gratisan selama 30 hari saja. Sehingga harus menginstal ulang agar dapat digunakan lagi.
2. Aplikasi ini awal pengembangan menggunakan resolusi pengaturan *smartphone* yang tinggi ketika di gunakan ke resolusi yang rendah akan sulit digunakan.
3. Perancangan media pembelajaran harus berinteraksi secara dua arah dengan menambahkan dua fitur yang dimiliki oleh guru.

2.5 Materi Sistem limfa

2.5.1 Sistem Limfa

Limfa adalah organ kecil yang terletak di sebelah kiri perut. Sistem limfa merupakan jalur tambahan pada sistem sirkulasi. Fungsi sistem limfa yaitu :

1. Mengembalikan kelebihan cairan jaringan. Jika cairan tidak dikeluarkan , maka cairan akan berkumpul dalam ruang antar sel dan menyebabkan endapan.
2. Mengeluarkan zat zat toksin dan debris sel (sel yang rusak dari jaringan setelah terjadinya infeksi atau kerusakan jaringan).
3. Mengangkut lemak yang sudah berbentuk emulsi dari usus ke sistem peredaran, saluran khusus yang mengangkut lemak adalah lacteal (saluran limfa).
4. Mengembalikan protein plasma ke dalam sirkulasi.
5. Mengangkut limfosit dari kelenjar limfa ke sirkulasi darah.
6. Menyaring dan menghancurkan mikroorganisme.
7. Menghasilakn zat antibodi untuk melindungi tubuh terhadap infeksi.

Sistem limfa terdiri dari yaitu

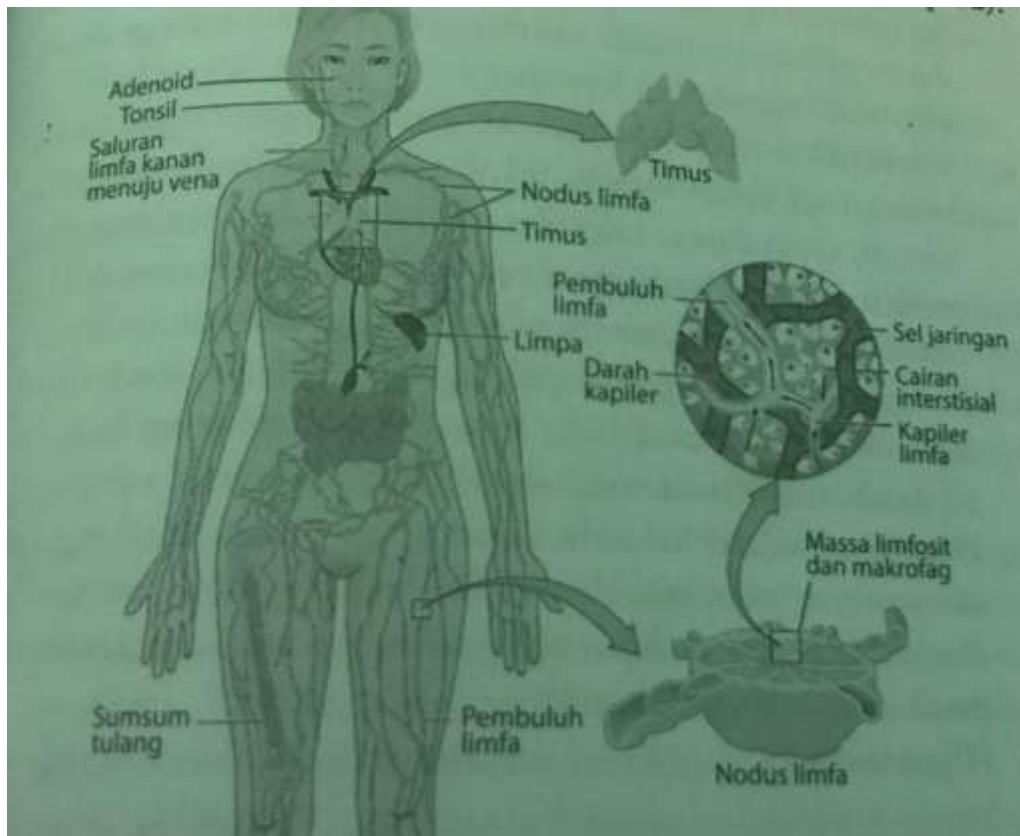
1. Organ limfa yang terdiri dari nodus limpa, kelenjar timus, kelenjar amandel, dan limfa.

2. Pembuluh limpa pada dasarnya adalah saluran yang membawa cairan atau keping putih putih yang disebut cairan getah bening. Cairan ini memasuki pembuluh dengan cara difusi kedalam kapiler kecil yang terjalin diantara kapiler sistem kardiovaskular.
3. Cairan limfa (getah bening) adalah cairan jaringan yang absorpsi ke dalam kapile limfa.berwarna kekuningan serta mengandung plasma protein limfosit, keping darah, fibrinogen, lemak, dan sedikit oksigen (Irnaningtyas, 2013 : 208 -209)

2.5.2 Organ-Organ Sistem Limfa

Organ limfa terdiri dari : Nodus limfa, kelenjar limfa, kelenjar amandel (tonsil), limpa (lien).

1. Nodus limfa berbentuk oval seperti kacang buncis berukuran 1mm – 20 mm, tersusun dari sejumlah pembuluh limfa serta berfungsi menyaring dan menghancurkan partikel asing (misalkan bakteri) agar tidak menyebar ke jaringan tubuh.
2. Kelenjar timus merupakan kelenjar yang terletak di tengah rongga dada, tepatnya di belakang tulang dada dan diantara paru paru yang terdiri dua bagian yang berukuran sama berperan dalam system ketebalan karena memproduksi limfosit T yang berfungsi menghancurkan sel-sel terinfeksi atau sel kanker.
3. Kelenjar amandel (Tonsil) terletak di bagian kanan dan kiri faring di belakang rongga mulut. Tonsil berfungsi untuk menahan kuman (misalkan bakteri dan virus) yang masuk melalui mulut, hidung dan kerongkongan.
4. Limpa (lien) berfungsi menghasilkan limfosit dan zat anti bodi menghancurkan sel darah putih dan trombosit serta menghasilkan sel darah merah pada masa janin (Irnaningtyas, 2013:209).



Gambar 1. Sistem limfa pada manusia (Irnaningtyas, 2013:211)

2.6 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu tentang *smart app creator* diantaranya Mualia, (2022:41) dengan judul “pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *smart app creator* untuk kelas XI SMA pada materi barisan dan deret”. Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan validitas gabungan sebesar 98,6% dengan kriteria sangat valid. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan valid sehingga media dapat dikembangkan dan dapat di uji cobakan.

Yallah dan Yasdinul, (2022:1253) dengan judul “ pengembangan media pembelajaran *smart app creator* berbasis android pada mata pelajaran kerja bengkel dan gambar teknik di SMKN 1 Sumatera Barat”. Berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan nilai dari dosen dengan total 50 pada 11 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik dengan persentase media

mendapatkan nilai 91% sehingga termasuk kategori sangat valid untuk di gunakan sebagai bahan ajar.

Penilaian ahli media meliputi beberapa aspek kualitas tampilan, kebahasaan, keterlaksanaan dan pengoprasian perangkat, pada proses validasi ini dilakukan sebanyak satu kali dengan saran dan masukan dari tiap ahli media. Penilaian media oleh dua validator media dengan hasil rata rata 94,58% dengan kategori penilaian “ sangat baik”, dengan demikian produk *mobile learning* berbasis *smart app creator* sebagai media pembelajaran sudah baik serta relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Yuberti, Dyah, dan Sri, 2021 : 93).

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). yang berguna untuk mengembangkan suatu produk dalam pembelajaran bukan untuk menguji sebuah teori. R&D Cocok digunakan sebagai salah satu metode penelitian untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran. Penelitian ini juga menggunakan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation* (Susanti, Didah, dan Lutfi, 2021:181 - 182).

3.2 Waktu Dan Tempat

Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2023 sampai Oktober 2023. Tempat penelitian di SMA Negeri 2 Rambah Hilir pada siswa kelas XI.

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah guru biologi dan seluruh siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Rambah Hilir. Sampel penelitian ini adalah satu orang guru biologi dan satu kelas siswa XI yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Total Sampling*. Uji coba perorangan 5 orang siswa, uji kelompok kecil di lakukan 10 orang siswa dan uji lapangan di lakukan oleh 33 siswa.

3.4 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran *smart app creator* (SAC) menggunakan model ADDIE yakni Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Implementasi (*Implement*) Dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. Tahap Analisi (*Analysis*)

Dalam penelitian ini adalah peneliti yang akan melakukan observasi awal yang bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang penggunaan media pembelajaran di lapangan tempat penelitian yang akan dilakukan. Tahap analisis ini dapat dilakukan dengan wawancara melalui guru dan siswa di tempat penelitian.

2. Tahap Rancangan (*Design*)

Selain melakukan analisis maka dapat dilakukan langkah selanjutnya yaitu design produk. Tahap design merupakan tahap kedua yang dilakukan di dalam pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE. Tahap ini menjelaskan alur pengembangan media pembelajaran berbasis android yang menggunakan aplikasi *smart app creator*. Peneliti melakukan perancangan sebelum membuat produk supaya media yang di lakukan sesuai dengan yang di butuhkan oleh subjek.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya setelah perancangan produk yakni tahap Development (pengembangan), tahap dimana proses pembuatan atau produksi media. Setelah desain produk telah selesai langkah selanjutnya. Pada pembuatan media, peneliti menggunakan software *smart app creator* adalah salah satu software yang digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan di android tujuan tahap ini adalah untuk untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran interaktif berbasis android yang valid. Media yang dihasilkan akan dianalisis oleh validator, kemudian direvisi berdasarkan arahan dari validator.

4. Tahap Implementasi (*Implement*)

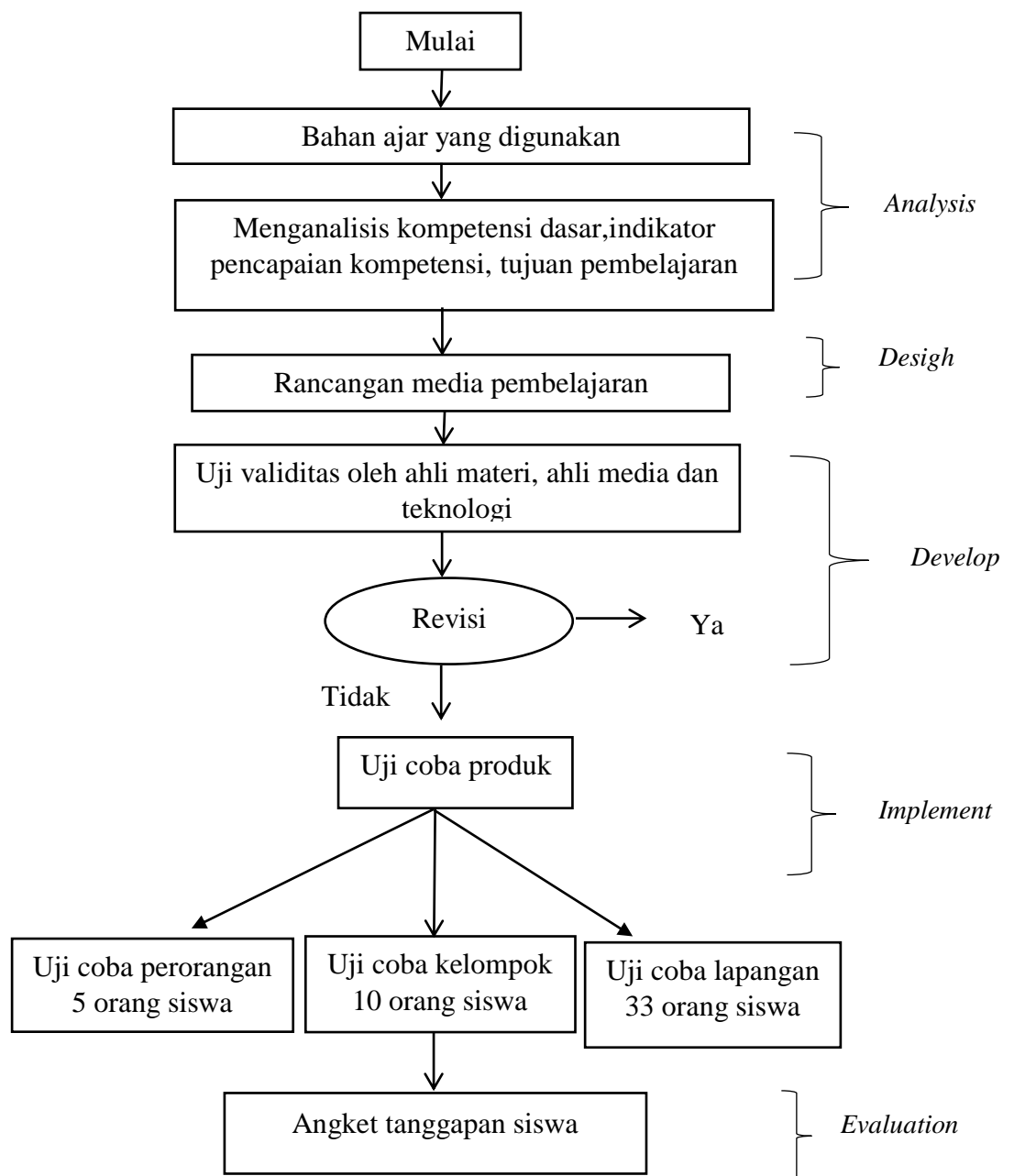
Setelah tahap pengembangan yang menghasilkan sebuah produk atau media dan sudah divalidasi para ahli. Tahap selanjutnya yakni tahap Implementasi, tahap

dimana penerapan media pembelajaran yang sudah diproduksi di lapangan, sesuai dengan sarannya. Produk ini akan diimplementasikan di SMA Negeri 2 Rambah Hilir untuk menguji validitas. Pada tahap implementasi ini menghasilkan data hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran. Namun karena keterbatasan waktu peneliti hanya melakukan penelitian sampai tahap *Development* (pengembangan).

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap selanjutnya setelah implementasikan media yakni tahap evaluasi. Tahap evaluasi di lakukan dengan cara memberi angket kepada siswa, tahapan yang dilakukan untuk mengevaluasi produk yang telah dikembangkan dan di implementasikan. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Pada penelitian ini proses evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil implementasi, yaitu dengan melakukan penilaian terhadap hasil media yang telah diterapkan. Pada tahap ini akan mengetahui apakah produk tersebut efektif untuk pembelajaran atau tidak. Namun karena keterbatasan waktu peneliti tidak melakukan evaluasi dan hanya sampai tahap pengembangan Yuniastuti, Miftakhuddin dan Muhammad (2021:64-67).

Dari uraian diatas dapat digambarkan langkah-langkah pengembangan yang dilakukan terlihat pada gambar 2 berikut :



Gambar 2. Langkah-langkah pengembangan model ADDIE (Modifikasi dari Yuniastuti, Miftakhuddin dan Muhammad, (2021:64-67).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Lembar yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai produk yang dikembangkan berupa bahan ajar pada materi sistem limfa di bagi menjadi tiga bagian yaitu :

1. Lembar validasi oleh tim ahli materi pembelajaran oleh ibu Rena Lestari M.Pd dan Bapak Jismi Mubarrak M.Si
2. Lembar validasi oleh tim ahli media Bapak Riwaldi Putra, S.Pd, M.Pd dan Bapak Annajmi M.Pd
3. Lembar validasi oleh tim ahli teknologi oleh Bapak Luth Fimawahid, M.Kom dan Bapak Imam Rangga Bakti, M.Kom.

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam pengembangan ini adalah menggunakan angket, angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat atau sejumlah pertanyaan ataupun pernyataan yang tertulis kepada responden untuk jawabanya. Angket di gunakan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi *smart app creator* (SAC) pada materi sistem limfa. Responden yang di libatkan dalam pengambilan data ada dua ahli media, ada dua ahli materi sebagai pakar validitas dan uji terbatas respon siswa. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi *smart app creator* (SAC) Yallah dan Yusdinul, (2022 :1248).

3.6 Teknik Analisis Data

Pengumpulan data di lakukan melalui validitas ahli meteri, ahli media, ahli teknologi dan angket penilaian peserta didik. Data yang dikumpulkan mengenai kualitas pengembangan media pembelajaran siswa. Instrument penelitian ini dibuat dalam bentuk likert yang telah di beri skor.

Tabel 1. Kriteria jawaban item instrument uji coba produk *smart app creator* (SAC).

No	Jawaban	Skor
1	Sangat setuju	4
2	Setuju	3
3	Kurang setuju	2
4	Tidak setuju	1

Sumber: Modifikasi Mulyatiningsih (2019:29).

Kemudian data analisis secara deskriptif kuantitatif yaitu menghitung persentase indikator untuk setiap kategori pada media pembelajaran yang akan di kembangkan.

$$\text{Persentase Skor} : \frac{\text{Jumlah skor kriteria}}{\text{Jumlah skor yang di peroleh}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus di atas, di hasilkan angka dalam bentuk persentasi (%). Klasifikasi skor tersebut selanjutnya di ubah menjadi klasifikasi dalam bentuk persentase, kemudian ditafsikan dengan kalimat bersifat kualitatif yang tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria persentase indikator pengembangan Media *smart app creator* (SAC).

No	Jawaban	Skor
1	Sangat layak	81%-100%
2	Layak	61%-80%
3	Tidak layak	41%-60%
4	Sangat tidak layak	<40%

Sumber : Modifikasi Arikunto dan Cepi (2018: 35).