

Pengembangan *E-Module* Gerak Harmonik Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker*

Silvia Anggri Wijaya

Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Cenderawasih

e-mail: silviaanggriwijaya@fkip.uncen.ac.id

Abstrak

Studi ini berfokus pada pengembangan e-modul fisika menggunakan Kvisoft Flipbook Maker untuk topik gerak harmonik pada getaran pegas. E-modul ini dirancang sebagai materi ajar tambahan untuk siswa kelas X SMA. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 3-D (modifikasi dari model 4-D), meliputi tahapan Definisi, Desain, dan Pengembangan. Untuk mengukur kelayakan produk dan respons siswa, instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian produk dan angket respons siswa, dengan analisis data berbasis skala baku. Hasilnya menunjukkan bahwa e-modul gerak harmonik yang dikembangkan valid dan layak digunakan, serta mendapat respons sangat positif dari peserta didik.

Kata kunci— *E-modul, Gerak Harmonik, Kvisoft Flipbook Maker.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 sangat berpengaruh di bidang pendidikan. Tujuan dari sistem pendidikan abad 21 menuntut guru melakukan inovasi dalam pembelajaran (Najihah et al., 2019). Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi di salah satu SMAN di Yogyakarta peserta didik masih kesulitan dalam menjawab soal seperti menganalisis argumen, membuat dan mempertimbangkan keputusan, serta memutuskan suatu tindakan, sehingga dapat dikatakan pengembangan kemampuan berpikir peserta didik masih kurang, sedangkan menurut Herayanti et al. (2018) fisika ialah bagian penting pada IPA berperan penting dalam kemajuan ilmu dan teknologi.

Permendikbud No 22 Thn 2016 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi dalam prinsip perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Permendikbud, 2006). Teknologi dan sains yang berkembang pesat kini memungkinkan kita untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Untuk mewujudkannya adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media atau bahan ajar yang mendukung jalannya pembelajaran (Ardiansyah et al., 2016).

Prastowo (2012) mengatakan bahan ajar dikelompokkan berdasar bentuk dan cara kerjanya. Seiring dengan kemajuan zaman, tidak lagi terbatas pada buku cetak, tetapi juga dapat diperoleh melalui internet maupun sumber lainnya seperti jurnal, artikel, buku digital (e-book), dan modul elektronik (e-modul). Hal ini mempermudah peserta didik dalam mengakses beragam materi pembelajaran.

Menurut Sugianto et al. (2013), penggunaan e-modul dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar mandiri tanpa sepenuhnya bergantung dengan guru sebagai sumber utama informasi. Permana et al. (2017) menjelaskan bahwa e-modul merupakan modul digital yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui berbagai format seperti hard disk, CD, aplikasi (.apk), file *executable* (.exe), atau situs web, sehingga dapat mendukung pembelajaran mandiri. Sementara itu, Mulyadi et al. (2016) menambahkan bahwa e-modul ialah perpaduan antara media cetak dan teknologi komputer yang mampu menyajikan informasi sistematis, menarik, dan dengan interaktivitas tinggi.

Interaktivitas berkaitan erat dengan proses komunikasi antara berbagai komponen dalam sistem komunikasi. Dalam konteks multimedia interaktif, komponen tersebut melibatkan interaksi antara pengguna (manusia) dan komputer sebagai media penyampai informasi. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia biasanya memanfaatkan perangkat lunak *open source*. Salah satu contohnya adalah *Kvisoft Flipbook Maker* (KFM), yaitu perangkat lunak yang dapat mengubah tampilan buku menjadi bentuk digital interaktif seperti *flipbook* (Sugianto et al., 2017).

Kvisoft flipbook maker dirancang secara andal mengubah file tipe PDF menjadi publikasi digital dengan tampilan halaman yang dapat dibalik, menyerupai buku cetak (Mulyaningsih & Saraswati, 2017). Aplikasi ini, tampilan media pembelajaran jadi lebih beragam dan menarik karena bukan hanya menyajikan teks, tapi bisa juga disisipi gambar, video, maupun audio, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Sanuaka et al., 2017).

Hasil observasi lainnya, dalam pembelajaran di salah satu kelas X SMA di Yogyakarta menunjukkan bahan ajar yang digunakan ketika proses pembelajaran fisika berfokus pada bahan ajar cetak yang disediakan di sekolah, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, dua hambatan utama meliputi pemahaman materi buku yang rendah dan minat belajar mandiri yang kurang di kalangan peserta didik.

Rendahnya aspek tersebut dapat disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang monoton, sehingga diperlukannya inovasi dalam pembelajaran. Seiring dengan kebutuhan akan kemandirian peserta didik dalam belajar, diperlukan sarana pendukung yang memfasilitasi pembelajaran mandiri. Salah satu solusinya adalah pemberian modul. Modul sendiri telah mengalami perkembangan pesat, termasuk e-modul. Pengembangan e-modul menggunakan aplikasi KFM dapat secara signifikan meningkatkan daya tarik modul karena didukung oleh berbagai fitur interaktif yang dimilikinya. Hal ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan atau jenuh selama proses pembelajaran.

Penelitian oleh Nufus et al. (2020) menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan dengan KFM mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Senada dengan itu, Sugianto et al. (2013) juga menemukan bahwa e-modul berbasis KFM mendapatkan respons positif karena dianggap mempermudah siswa dalam memahami materi. Berdasarkan kajian empiris, teoritis, dan permasalahan di atas, diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran yaitu pengembangan e-modul fisika berbantuan KFM. E-modul dalam penelitian ini berupa file dalam format exe yang dapat dipelajari peserta didik lewat laptop.

2. METODE PENELITIAN

Penerapan metode pada penelitian ini ialah *Research and Development* (R&D), di mana bertujuan menghasilkan suatu produk. Penelitian ini mengembangkan produk e-modul pada materi gerak harmonik. Prosedur pengembangannya yaitu pengembangan 3D di mana metode penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi dari model 4D. Dalam penelitian ini dibatasi hingga tahap *develop* saja. Sehingga, proses pengembangan terdapat 3 tahap, yakni tahap *Define*, *Design*, dan *Develop* (Sugiyono, 2015).

Tahap definisi ialah mendefinisikan kegiatan dalam memenuhi kebutuhan-kebutuhan sebelum dilakukan pengembangan dan tahap di mana informasi dikumpulkan berdasarkan studi lapangan maupun literatur terkait produk yang akan dikembangkan. Langkah-langkahnya antara lain studi pendahuluan, analisis responden, analisis tugas, konsep, juga spesifikasi tujuan pembelajaran. Selanjutnya, yakni *design* dimulai dengan merancang perangkat awal e-modul menggunakan *kvisoft flipbook maker*. Selanjutnya, merumuskan sub-capaian pembelajaran mata kuliah terlebih dahulu sebelum melakukan desain e-modul. Sub-capaian tersebut menjadi dasar menentukan desain dalam merancang produk awal. Tahapan *develop* yaitu tahapan menilai produk oleh ahli serta ujicoba terbatas oleh peserta didik.

Penelitian ini menggunakan lembar penilaian produk dan angket respons sebagai instrumen. Teknik analisis data skala baku diterapkan untuk mengevaluasi kelayakan produk. Penilaian e-modul didapatkan dari validasi ahli dan uji coba terbatas, kemudian dianalisis secara kuantitatif. Untuk menentukan kualitas e-modul, data dari setiap komponen penilaian pada instrumen ditabulasi berdasarkan masukan semua validator. Selanjutnya, rata-rata setiap komponen dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n} \quad (1)$$

Pedoman untuk mengonversi skor menjadi nilai pada skala lima tercantum dalam Tabel 1. (Widoyoko, 2011).

Tabel 1. Assesment Criteria

<i>Score</i>	<i>Category</i>
$X > \bar{X}_i + 1,80 \text{ sb}_i$	<i>Very Good</i>
$\bar{X}_i + 0,60 \text{ sb}_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \text{ sb}_i$	<i>Good</i>
$\bar{X}_i - 0,60 \text{ sb}_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ sb}_i$	<i>Good Enough</i>
$\bar{X}_i - 1,80 \text{ sb}_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \text{ sb}_i$	<i>Less Good</i>
$X \leq \bar{X}_i - 1,80 \text{ sb}_i$	<i>Very Less Good</i>

Dengan X adalah skor akhir rata-rata, $\bar{X}_i$ adalah rerata ideal, sb_i adalah simpangan baku ideal. Pada penilaian kelayakan e-modul dilakukan dari segi materi dan media oleh *expert*. Penilaian kelayakan media dilakukan berdasar aspek media tampilan visual dan rekayasa perangkat lunak. Sedangkan kelayakan materi pada produk e-modul dinilai berdasarkan aspek isi, bahasa, dan penyajian. Setelah dilakukan revisi berdasar pada saran para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas. Ujicoba e-modul dilaksanakan pada 34 siswa SMA kelas X yang heterogen.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar fisika yang dikemas dalam bentuk e-modul dengan dukungan aplikasi KFM. E-modul tersebut dirancang khusus untuk menyajikan materi tentang gerak harmonik. Pengembangan e-modul bertujuan untuk membantu guru memfasilitasi pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Tahap *define* melibatkan identifikasi kebutuhan peserta didik dan guru dalam menunjang proses pembelajaran fisika, agar produk sesuai dengan kebutuhan yang ada. Materi dalam e-modul ini diambil dari Silabus Fisika SMA. Materi fisika yang diambil yakni gerak harmonik.

Konten yang terdapat dalam e-modul yaitu, Karakteristik Gerak Harmonik Sederhana, Jenis-jenis Gerak Harmonik Sederhana (Linier dan Angular), Besaran-besaran dalam Gerak Harmonik Sederhana (Periode, Frekuensi, Amplitudo, Simpangan), Gaya Pemulih, dan Contoh-contoh Gerak Harmonik Sederhana yang dijelaskan dengan gambar, animasi, dan beberapa link video sebagai penunjang. Setelah tahap pembuatan produk selesai, e-modul ini kemudian diuji validasi. Uji validitas dinilai oleh beberapa validator ahli. Hasil penilaian dan beberapa saran dari penilai kemudian dilakukan perbaikan. Hasil ini tidak terlepas dari peranan uji kelayakan dan perbaikan-perbaikan yang dilakukan secara bertahap. Sampai pada akhirnya produk dapat diterima dengan baik serta produk layak digunakan dalam proses pembelajaran fisika di kelas. Hasil penilaian e-modul ditunjukkan Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian E-Modul

No	<i>Aspect</i>	<i>Assessment Result</i>	<i>Explanation</i>
1	<i>Media Expert</i>		<i>Very Good</i>
	• <i>Navigation</i>	2.84	<i>Very Good</i>
	• <i>Learning media display</i>	2.88	<i>Very Good</i>
2	<i>Material Expert</i>		<i>Very Good</i>
	• <i>Learning competency</i>	2.96	<i>Very Good</i>
	• <i>Material</i>	2.92	<i>Very Good</i>
	• <i>Task</i>	2.85	<i>Very Good</i>
	<i>Everage score</i>	2.89	<i>Very Good</i>

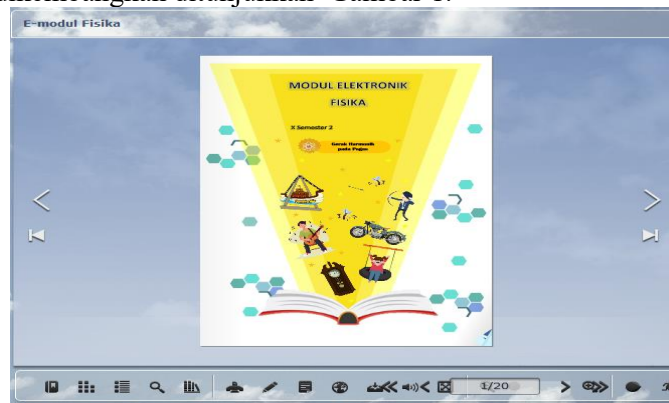
Hasil penilaian terhadap produk e-modul menunjukkan skor rerata para ahli 2,89, di mana termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan evaluasi aspek media oleh validator, e-modul dinilai sangat baik serta dinyatakan layak diujicobakan pada pembelajaran fisika di tingkat SMA, khususnya materi gerak harmonik. Sedangkan kelayakan materi pada produk e-modul dinilai berdasarkan aspek isi, bahasa, dan penyajian. Berdasarkan hasil penilaian aspek materi oleh validator, e-modul yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik.

E-modul yang sudah dikembangkan direvisi berdasar saran para ahli, lalu jika sudah direvisi dilakukanlah ujicoba terbatas. Hasil ujicoba terbatas bisa terlihat di Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik

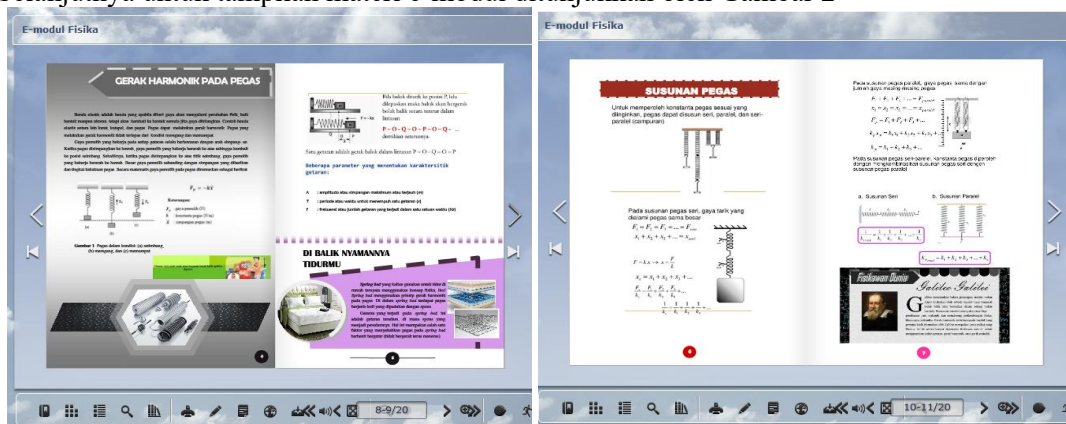
Aspek Materi	Penilaian	Kategori
Daya tarik media	2,88	Sangat baik
Pengoperasian media	2,85	Sangat baik
Kebermanfaatan media	2,84	Sangat baik
Rata-rata	2,86	Sangat baik

Tabel 2 dan 3 menunjukkan bahwa e-modul layak diimplementasikan dalam pembelajaran. Tampilan e-modul yang dikembangkan ditunjukkan Gambar 1.

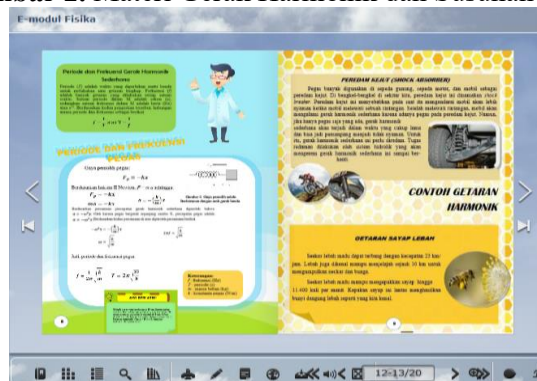


Gambar 1. Tampilan Cover E-modul

Selanjutnya untuk tampilan materi e-modul ditunjukkan oleh Gambar 2



Gambar 2. Materi Gerak Harmonik dan Susunan Pegas



Gambar 3. Contoh Soal

Desain awal e-modul disusun dengan tujuan guna memberikan kemudahan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Mulai dari judul materi yang dipelajari, peta konsep, kompetensi pembelajaran, materi, gambar animasi pegas, soal latihan, dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penilaian produk terhadap kelayakan media pada respon peserta didik diperoleh rerata penilaian 2,86 berada dikategori sangat baik dan layak, sehingga bisa digunakan dalam ujicoba lapangan operasional.

Hasil penilaian validasi menyatakan e-modul menggunakan platform KFM sangat memenuhi standar kelayakan. Hal ini ditunjukkan dengan tampilan yang menarik, serta dukungan video serta audio yang sesuai dengan materi. Sejalan dengan hasil penelitian Diani dan Hartati (2018) yang menyatakan penggunaan *flipbook* berbasis literasi sangat menarik dari segala aspek, khususnya tampilan media mencakup kesesuaian elemen visual seperti gambar, animasi, audio, video, serta simulasi. Selain itu, media ini dirancang untuk membantu siswa memahami materi dan konsep secara lebih mudah, sekaligus mendorong motivasi serta partisipasi aktif mereka dalam proses konstruksi pengetahuan secara mandiri (Parlin et al., 2015).

Hasil validasi untuk aspek materi, yakni isi, penyajian, dan bahasa memberikan hasil kategori sangat layak. Hal tersebut disebabkan karena e-modul menyajikan materi yang sangat menarik dan terstruktur dengan baik. Kemudian, Bahasa yang digunakan dalam e-modul bersifat komunikatif dan jelas, terutama dalam memberikan petunjuk penggunaan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam e-modul tidak menimbulkan ambiguitas atau penafsiran ganda di kalangan peserta didik, sehingga mempermudah mereka memahami isi materi. Selanjutnya, dilakukan uji coba terbatas terhadap e-modul yang telah dikembangkan. Guna uji coba untuk menilai kelayakan e-modul melalui angket respons peserta didik, yang mencakup aspek daya tarik tampilan, kemudahan pengoperasian, serta manfaat media dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil angket, e-modul memperoleh kategori sangat baik dengan rata-rata skor di atas 3.

Selaras dengan temuan Suryani et al. (2024), e-modul yang dibuat dengan bantuan perangkat lunak dinilai memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik, serta memperoleh respon positif dari peserta didik yang menganggap modul tersebut sangat menarik. Hasil penelitian oleh Hunaidah et al. (2021) mengindikasikan bahwa e-modul yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan, dengan tingkat validitas yang masuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, respons peserta didik terhadap e-modul menunjukkan tingkat kepraktisan yang juga tergolong sangat baik. Sementara itu, efektivitas e-modul berdasar nilai *n-gain* berada pada kategori cukup. Dengan demikian, e-modul telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Pengembangan e-modul pada materi gerak harmonik ini merupakan salah satu upaya inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fisika SMA. Gerak harmonik materi yang sering kali menimbulkan kesulitan pemahaman karena melibatkan konsep-konsep abstrak. Oleh sebab itu, perlunya media pembelajaran yang bisa memvisualisasikan konsep-konsep tersebut secara menarik dan mudah dipahami. *Kvisoft flipbook maker* memungkinkan penyusunan e-modul dalam format *flipbook* interaktif yang tidak hanya menyerupai buku cetak, tetapi juga mampu menampilkan multimedia seperti animasi, video, dan kuis interaktif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Rekapitulasi hasil uji kelayakan dari validator materi dan media serta respon peserta didik serta berdasarkan analisis yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa validasi e-modul oleh ahli media dan materi menghasilkan rerata nilai sebesar 2,89, yang dikategorikan sebagai sangat baik. Kemudian, Penilaian kelayakan e-modul sebagai media pembelajaran, khususnya yang berasal dari tanggapan atau respon peserta didik, diperoleh rata-rata skor sebesar 2,86 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul tersebut layak untuk digunakan dalam tahap uji coba lapangan operasional. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi KFM layak dijadikan sebagai alternatif bahan ajar sekaligus media pembelajaran dalam pendidikan fisika.

Adapun beberapa saran yang diajukan: (1) E-modul yang dikembangkan berfokus pada materi gerak harmonik, sehingga untuk penelitian selanjutnya bisa dikembangkan dengan materi fisika yang berbeda; (2) Disarankan agar pengembangan e-modul berikutnya dilengkapi dengan instrumen penilaian yang mengukur

aspek kognitif maupun aspek afektif seperti minat, motivasi, dan sikap siswa terhadap pembelajaran fisika berbasis digital; (3) Penelitian juga dapat dikembangkan dengan melibatkan uji coba dalam jangka waktu yang lebih panjang dan pada berbagai perguruan tinggi untuk memperoleh gambaran efektivitas e-modul secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, R., Corebima, A., & Rohman, F. (2016). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Perubahan Materi Genetik pada Matakuliah Genetika di Universitas Negeri Malang. *Seminar Nasional Pendidikan dan Sainstek*. <http://hdl.handle.net/11617/8009>
- Diani R, & Hartati N. (2018). Flipbook Berbasis Literasi Islam: Pengembangan Media Pembelajaran Fisika dengan 3D Pageflip Professional. *J Inov Pendidik IPA*, 4(2), 234–244.
- Herayanti, L., Gummah, S., Sukroyanti, B., Gunawan., & Makhrus, M. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Media Moodle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Materi Gelombang. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 4(2), 158-167. <https://doi.org/10.29303/jpft.v4i2.803>
- Hunaidah, La Sahara, Husein, & Vivi. (2022). Pengembangan E-Modul Model Pembelajaran Cinqase Berbasis *Flip Pdf Professional* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 6(1), 137-150.
- Mulyadi, D., Wahyuni, S., & Handayani. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296-301. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2728>
- Mulyaningsih, N, & Saraswati, D. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25-32. <https://dx.doi.org/10.24127/jpf.v5i1.741>
- Najihah, S., Hasniza., & Johari. (2019). Concept Cartoon in Problem-Based Learning A Systematic Literature Review Analysis. *Journal of Technology and Science Education*, 9(1), 51-58. <https://doi.org/10.3926/jotse.542>
- Nufus, H., Susilawati., & Linda, R. (2020). Implementation of E-Module Stoichiometry Based on Kvisoft Flipbook Maker for Increasing Understanding Study Learning Concepts of Class X Senior High School. *Journal of Educational Sciences*, 4(2), 261-272. <https://dx.doi.org/10.31258/jes.4.2.p.261-272>
- Parlin, Iswanto., & Budi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kvisoft Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Medan Magnet. *In: Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) Snf*, 135–140.
- Permana , I. B., Wirawan, I. A., & Sindu, I. P. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Kelas XI RPL SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 6(2). <https://dx.doi.org/10.23887/janapati.v6i2.11083>
- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. <https://bsnp-indonesia.org/>
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sanuaka, I., Ariawan,K., & Sutaya, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Electronic Book (E-Book) Interaktif Multimedia dalam Mata Pelajaran Teknik Animasi 3D dan Teknik Animasi 2D di Jurusan Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(1), 9-20. <https://dx.doi.org/10.23887/jjpte.v6i1.20226>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Jurnal Invotec*, 9(2), 110-116. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Y., Asyhari, A., & Amelya, P. (2024). E-Modul Fisika Berbasis Socio-Scientific Issues Menggunakan Perangkat Lunak Flip PDF Professional: Pengembangan E-Modul Pada Materi Momentum Dan Impuls. *Biocephy: Journal of Science Education*, 4(1), 366-372. <https://doi.org/10.52562/biocephy.v4i1.1158>
- Widoyoko, E. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Belajar.