TSAQOFAH
Jurnal Penelitian Guru Indonesia

p-ISSN : 2810-0395
e-ISSN : 2810-0042

Terindeks : Moraref, Google Scholar, Base, dan OneSearch.

PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA DI KP. PASIRSALAM

Dzikril Ikhsan & Septi Kuntari
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
2290190054@untirta.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of smartphone use on students' learning motivation in Kp. Pasirsalam. Lebak Regency, Banten Province. Researchers used a quantitative approach with the population in this study, namely students who live in Kampung Pasirsalam and are still studying at the high school level, totaling 21 people. The sample used in this study is all the population with a total of 21 students, because it uses a saturated sampling technique as the sample. Collecting data using a questionnaire or questionnaire distributed to students who are still studying at the high school level in Kp. Pasirsalam, using simple linear regression analysis. The results of hypothesis testing are obtained as follows: 1) There is a significant effect between smartphone use and learning motivation. This is evidenced by the value of sig. = 0.002 < 0.05 and F count = 7.692

Keywords: *Learning; Smartphones; Motivation to Learn*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengenai pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar para pelajar di Kp. Pasirsalam. Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa yang tinggal di Kampung Pasirsalam dan masih sekolah di tingkat SMA, berjumlah 21 orang. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu semua populasi dengan jumlah 21 siswa, karena menggunakan teknik sampling jenuh sebagai pengambilan sampelnya. Pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner yang diserbar kepada para pelajar yang masih sekolah di tingkat SMA di Kp. Pasirsalam, dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil pengujian hipotesis diperoleh sebagai berikut: 1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan smartphone dan motivasi belajar. Ini dibuktikan dengan nilai sig. = 0,002 < 0,05 dan F hitung = 7,692.

Kata Kunci: Pembelajaran; Smartphone; Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi membawa masyarakat Indonesia pada kehidupan yang penuh dengan kecanggihan dan kepraktisan baik itu dari bidang sosial, ekonomi, politik, budaya, dan juga pendidikan. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi tersebut yaitu adanya smartphone, atau dikenal sebagai ponsel pintar yang bukan hanya sebagai alat komunikasi saja, tapi juga bisa sebagai alat untuk mencari data, email, bermain games, transfer data dan keuangan dan kegunaan lainnya yang dapat mempermudah aktivitas manusia (Kosmas&Jelvi, 2019). Tentunya dengan keberadaan smartphone tersebut dapat membawa perubahan sosial di masyarakat, seperti halnya dalam bidang pendidikan, yang saat ini sudah sering kita gunakan sebagai alat ataupun media dalam proses belajar mengajar, karena dengan aplikasi yang ada di smartphone tersebut pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun selain itu materi pembelajaran pun bisa dengan mudah kita dapatkan asalkan smartphone kita terhubung dengan jaringan internet.

Perkembangan di era globalisasi tersebut tentunya memiliki dampak positif dan negatifnya, sehingga setiap individu perlu mempersiapkan dirinya dalam menghadapi dampak negatif yang akan dilaluinya, karena ketika globalisasi bisa dimanfaatkan dengan bijaksana dan baik dalam perubahan yang terjadi dan menyesuaikan diri terutama dalam memanfaatkan perkembangan teknologi untuk kegiatan pembelajaran, seperti luasnya informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran yang berupa masalah terupdate maupun isu-isu global, maka itu akan mengarahkan kita kepada hal yang positif terutama dalam bidang pendidikan (Kuntari, 2019).

Pada masa pandemi saat ini smartphone sangat membantu dalam menunjang proses pembelajaran agar terus berjalan walaupun secara virtual ataupun online dengan menggunakan berbagai jenis aplikasi didalamnya. Selain dampak positif yang dapat memudahkan para pelajar dalam menuntut ilmu, disisi lain juga terdapat dampak negatifnya yang dapat membuat penggunanya kecanduan dalam bermain dengan menggunakan smartphone sampai berjam-jam. Aplikasi-aplikasi hiburan, games, dan media sosial semakin membuat peserta didik kecanduan. Penggunaan smartphone yang secara terus-menerus dapat berakibat pada ketergantungan,

sehingga ketika suatu individu tidak menggunakan smartphone dalam beberapa waktu atau hari yang terjadi adalah hilangnya rasa percaya diri dan gelisah seperti ada yang hilang dari individu (Sukatno, 2020).

Penggunaan perangkat smartphone memberikan tawaran informasi terhadap siswa seperti menonton film, mendengarkan musik, mengakses permainan (games) dengan mudah, chatting dan browsing yang cukup menyita banyak waktu bagi mereka, sehingga menyebabkan waktu belajar akan berkurang dan dapat mengganggu konsentrasi belajar, sehingga realitas tersebut dapat mengganggu motivasi belajar para pelajar baik di rumah maupun di sekolah. Berdasarkan uraian tersebut saya juga mencari tau dari penelitian terdahulu, salah satunya dari Rahma (2015) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa smartphone menjadi salah satu faktor yang dapat menurunkan tingkat aktivitas belajar siswa SMA di Rengat Barat.

Perkembangan teknologi saat ini tidak hanya dirasakan oleh masyarakan perkotaan saja, tetapi daerah pedesaan pun juga sudah bisa merasakan perkembangan tersebut. Seperti halnya pada daerah Kampung Pasirsalam, Desa Cilograng, Kecamatan Cilograng, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Penggunaan smartphone sudah menjadi hal yang biasa dilakukan oleh masyarakat, apalagi saat ini di Kampung Pasirsalam sebagian besar masyarakatnya sudah menikmati jaringan wifi, ada yang bersifat pribadi penggunaannya ataupun dengan hanya membeli vouchernya saja dari mulai harga Rp. 2.000 sudah bisa menikmatinya. Jaringan wifi dikenal dapat memudahkan penggunanya dalam mendapatkan jaringan internet, namun di pedesaan ini sering terjadi juga masalah yang dapat mengganggu wifi tersebut seperti halnya dari wifinya itu sendiri yang melebihi kapasitas perangkat penggunaannya dan juga faktor luar seperti hujan dan juga karena banyak pepohonan dan ada pohon yang tumbang, seringkali terjadi pemadaman listrik dalam jangka waktu yang cukup lama. Walaupun demikian, dengan kehadiran wifi tersebut tentunya memudahkan masyarakat dalam menggunakan berbagai aplikasi dalam smartphone yang perlu jaringan internet dalam penggunaannya, seperti halnya aplikasi yang sering digunakan yaitu media sosial, e-commerce, e-learning, dan games. Dan berdasarkan observasi awal, karena masa pandemi masih berlanjut, di daerah pedesaan pun tentunya berdampak pada proses pembelajaran yang tidak bisa dilakukan secara normal

sehingga para guru dan siswa pun perlu memanfaatkan smartphone sebagai alat media pembelajaran, salah satunya proses pembelajaran di tingkat SMA yang menjadikan smartphone sebagai media belajar. Di Kp. Pasirsalam saya menemukan banyak remaja terutama di sekitaran tempat penjualan voucher wifi, yang pemanfaatan smartphonenya ada yang sedang bermain games, dan ada juga yang sedang mengerjakan tugas sekolah mereka.

Maka dari itu, berdasarkan obsevasi awal dengan adanya temuan tersebut, Penulis tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar para pelajar tingkat SMA di Kp. Pasirsalam, Desa Cilograng, Kecamatan Cilograng, Kab. Lebak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar para pelajar tingkat SMA. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "apakah ada pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa tingkat SMA di Kampung Pasirsalam?" Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengatahui seberapa besar pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa-siswi yang sekolah di tingkat SMA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kampung Pasirsalam, Desa Cilograng, Kecamatan Cilograng, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa yang tinggal di Kampung Pasirsalam dan masih sekolah di tingkat SMA, berjumlah 21 orang, yang mana 4 orang bersekolah di SMAN 1 Bayah dan 17 orang besekolah di SMAN 1 Cilograng. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu semua populasi dengan jumlah 21 siswa, karena menggunakan teknik sampling jenuh sebagai pengambilan sampelnya jadi dalam penelitian ini semua populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2012).

Jenis variabel yang digunakan adalah variabel bebas (independent variable) yaitu smartphone (X) dengan 3 indikator penelitian: intensitas penggunaan dan kepemilikan smartphone, dampak negatif penggunaan smartphone, dampak positif

penggunaan smartphone. Sedangkan variabel terikat (dependent variable) yakni motivasi belajar (Y) yang memiliki 5 indikator penelitian yakni ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, mandiri dalam belajar. Adapun teknik pengumpulan data adalah lewat angket (kuisioner) dan data mengenai jenis kelamin diperoleh melalui lembar skala pada kolom identitas. Metode analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana menggunakan Statistical Packages for Social Science (SPSS).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1 Uji Validitas

Suatu item soal di nyatakan valid apabila r hitung > r tabel. Hasil uji validitas masing-masing variabel penggunaan smartphone dan motivasi belajar menggunakan SPSS 25 adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Validitas Penggunaan Smartphone

No. Pernyataan	R Hitung	R Tabel (N=21, 5%)	Uji Validitas (Nilai R Hitung > Nilai R Tabel)
1	0.844	0.433	Valid
2	0.655	0.433	Valid
3	0.744	0.433	Valid
4	0.639	0.433	Valid
5	0.601	0.433	Valid
6	0.489	0.433	Valid
7	0.513	0.433	Valid
8	0.691	0.433	Valid
9	0.772	0.433	Valid
10	0.526	0.433	Valid
11	0.532	0.433	Valid

Tabel 2. Uji Validitas Motivasi Belajar

No. Pernyataan	R Hitung	R Tabel (N=21, 5%)	Uji Validitas (Nilai R Hitung > Nilai R Tabel)
1	0.442	0.433	Valid
2	0.477	0.433	Valid
3	0.550	0.433	Valid
4	0.621	0.433	Valid
5	0.659	0.433	Valid
6	0.625	0.433	Valid
7	0.688	0.433	Valid
8	0.550	0.433	Valid
9	0.652	0.433	Valid
10	0.742	0.433	Valid
11	0.498	0.433	Valid
12	0.600	0.433	Valid

2 Uji Realibilitas

Hasil pengujian realibilitas pada variabel penggunaan smartphone dan motivasi belajar dengan menggunakan SPSS 25 adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Realibilitas Variabel X= Penggunaan Smartphone

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,669	,673	11

Suatu variabel dapat dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0,6 (Ghozali, 2011). Berdasarkan tabel diatas dapat dapat dilihat nilai Cronbach Alpha variabel penggunaan smartphone 0,669 > 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan smartphone reliabel. Sedangkan nilai Cronbach Alpha variabel

motivasi belajar 0,815 > 0,6 maka dapat disimpulkan bahwa variabel motivasi belajar reliabel.

3 Uji Normalitas

Uji normalitas data penelitian dilakukan melalui uji Liliefors dengan nilai pada kolom Kolmogorov-Smirnov & Shapiro Wilk. Untuk analisis pengujian menggunakan program SPSS 25. Normal artinya jika nilai signifikansi lebih besar dari Alpha (α = 0,05), sedangkan tidak, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari nilai Alpha (α = 0,05).

Dari hasil analisis program SPSS 25, dengan uji normalitas Pada data skor variabel motivasi belajar (Y), kolom Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari harga Alpha (α) = 0,05 atau 0,200 > 0,05. Dan pada kolom Shapiro Wilk diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,357. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari harga Alpha (α) = 0,05 atau 0,357 > 0,05. Dengan demikian, Ha diterima, dan itu berarti data berdistribusi normal Selanjutnya uji normalitas variabel penggunaan smartphone pada kolom Kolmogorov-Smirnov adalah diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,137. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari harga Alpha (α) = 0,05 atau 0,137 > 0,05. Dan pada kolom Shapiro Wilk diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) = 0,789. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) lebih besar dari harga Alpha (α) = 0,05 atau 0,789 > 0,05 Dengan demikian, Ha diterima, dan itu berarti data berdistribusi normal. Berikutnya adalah rangkuman hasil uji normalitas data dari ketiga variabel yakni X (skor penggunaan smartphone) dan Y (skor motivasi belajar):

Tabel 4. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penggunaan Smartphone	,167	21	,130	,973	21	,789
Motivasi Belajar	,118	21	,200*	,951	21	,357

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

4 Uji Linieritas

Pengujian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur apakah arah garis regresi variabel bebas (independen) terhadap variabel terikat (dependen) linier atau tidak. Uji linieritas dalam penelitian ini menggunakan metode Analysis of Variance (ANOVA), yaitu dengan melihat nilai Fhitung deviasi dari linieritas. Sementara untuk kriteria yang digunakan dalam uji linieritas adalah Alpha 5 % (0,05). Maka jika nilai deviation from linier sig. > 0.05, maka ada hubungan yang linier secara signifikan, begitu pun sebaliknya jika nilai deviation from linier sig. < 0.05, maka tidak ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel independent dengan variabel defendent. Bisa juga dengan membandingkan nilai F hitung dengan F tabel. Jika nilai F hitung < F tabel, maka ada hubungan yang linier secara signifikan, begitu pun sebaliknya Jika nilai F hitung > F tabel, maka tidak ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel independent dengan variabel defendent. Berdasarkan hasil uji linieritas pada "ANOVA Table" diketahui bahwa nilai deviation from linier variabel smartphone dengan variabel motivasi belajar siswa sebesar 0,384. Karena nilai signifikansi 0,384 > dari α = 0,05 maka terdapat hubungan yang linier antara variabel penggunaan smartphone (X) dengan variabel motivasi belajar (Y). Dan pada perbandingan F hitung & F tabel diketahui bahwa nilai F hitung pada hasil hitung tabel ANOVA yaitu 1,229, sedangkan F tabel dengan tingkat signifikasi 5% yaitu 3,14. Maka F hitung=1,229 < F tabel=3,14 sehingga ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel independent

dengan variabel defendent. Dengan demikian, asumsi linieritas terpenuhi. Berikut tabel hasil penghitungan SPSS 25 :

Tabel 5. Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar * Penggunaan Smartphone	Between Groups	(Combined)	483,810	11	43,983	1,118	,441
		Linearity	,592	1	,592	,015	,905
		Deviation from Linearity	483,218	10	48,322	1,229	,384
	Within Groups		354,000	9	39,333		
	Total		837,810	20			

5 Uji Hipotesis

Hasil pengolahan hipotesis data disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 6.

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,452[a]	,214	,198	3,61541

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Smartphone

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/ hubungan (R) yaitu sebesar 0,452 dan dijelaskan besarnya persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut koefisien determinasi yang merupakan hasil dari penguadratan R. Dan output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R2) sebesar 0,214, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Penggunaan Smartphone) terhadap variabel terikat (Motivasi Belajar) adalah sebesar 21,4 %. Sedangkan 78,6% dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Tabel 7.

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	147,081	1	147,081	7,692	,002[b]
	Residual	586,491	19	15,342		
	Total	600,571	20			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Smartphone

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai F hitung = 7,692 dengan tingkat signifikasi sebesar 0,002 < 0,05, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel penggunaan smartphone (X) terhadap variabel motivasi belajar (Y).

Tabel 8.

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	10,203	5,454		2,809	,059
	Penggunaan Smartphone	,535	,199	,527	4,534	,002

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Dari tabel di atas diketahui nilai constant (a) sebesar 10,203 sedangkan nilai penggunaan smartphone (b /koefisien regresi) sebesar 0,535, sehingga persamaan reaksinya dapat ditulis Y = a+bX, maka Y = 10,203+0,535X. Konstanta sebesar 10,203, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel motivasi belajar sebesar 10,203. Koefisien regresi X sebesar 0,535 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai penggunaan smartphone, maka nilai motivasi belajar bertambah sebesar 0,535. Koefisien regresi trsebut bernilai positif , sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Pengujian keputusan dalam uji regresi sederhana adalah berdasarkan nilai signifikasi sebesar 0,002 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan smartphone (X) berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar (Y). Sedangkan berdasarkan nilai t diketahui nilai t hitung sebesar 3,735 dan nilai t tabel itu dari rumus t tabel = (a/2 : n-k-1) maka (0,05/2 : 21-2-1) = 0,025 : 18, kemudian melihat pada distribusi nilai t tabel dari perbandingan tersebut didapat nilai t tabel sebesar 2,101. Sehingga nilai t hitung 3,735 > t tabel 2,101, maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan smartphone (X) berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar (Y).

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar siswa tingkat SMA di Kp. Pasirsalam yaitu pada nilai uji t diperoleh nilai t hitung > t tabel dengan nilai t hitung sebesar 3,735 dan t tabel sebesar 2,101. Maka hal ini menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan smartphone terhadap motivasi belajar para siswa yang sekolah pada tingkat SMA di Kp. Pasirsalam. Sedangkan nilai R square di peroleh sebesar 0,214 yang berarti bahwa variabel bebas pengunaan smartphone mempengaruhi variabel motivasi belajar sebesar 21,4 % sedangkan sisanya sebesar 78,6 % dipengaruhi faktor lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Jadi dalam teori David McClelland yang menjelaskan bahwa ada kebutuhan seseorang terhadap motivasi yaitu kebutuhan akan prestasi (need for achievement), yang mana dalam penelitian ini kebutuhan tersebut yaitu terkait penggunaan smartphone sebagai dorongan untuk motivasi belajar dalam hal capaian prestasi itu terdapat pengaruh yang signifikan pada para siswa tingkat SMA di Kp. Pasirsalam. Adapun saran pada penelitian ini yaitu:

a) Penelitian selanjutnya di harapkan dapat mencari dan menggunakan variabel yang lain lagi karena masih banyak variabel yang dapat mempengaruhi motivasi belajar seperti fasilitas, penampilan guru saat pengajar, dan lain-lain.

b) Penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan di tempat yang berbeda dan menggunakan sampel yang lebih banyak lagi agar hasil pengolahan data yang diperoleh lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, M. F. (2018). *Pengaruh Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas 8 MTs. Walisongo Sugihwaras Bojonegoro* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

Damsar. (2011). *Pengantar Sosiologi Pendidkan*. Jakarta: Kencana.

Kuntari, Septi. (2019). Relevansi Pendidikan IPS dalam Arus Globalisasi. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika,* 5(1), 25-34.

Nashar, H. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran* . Jakarta: Delia Press.

Ghozali, Imam. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Rahma, A. (2015). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap aktifitas kehidupan siswa (studi kasus MAN 1 Rengat Barat). *Jom Fisip*, 2 (2).

Rahmawati, Vina., dkk. (2014). "*Teori David McClelland*", Diakses pada 20 Maret 2022, http://www.academia.edu/9480878/TEORI_DAVID_McCLELLAND.

Sobon, Kosmas. dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran, 3*(2).

Sukatno. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di SMK Negeri 1 Batang Angkola. *Ristekdik (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*, 5(2).

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta