

Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto

Yuni Prihartini¹, Wildan Nurul Fajar²

¹Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

²Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

DOI:

[10.30595/pssh.v30i.2255](https://doi.org/10.30595/pssh.v30i.2255)

Diterima:

April 15 2026

Disetujui:

Mei 20, 2026

Diterbitkan:

Juli 24, 2026

Kata kunci:

Bahan ajar digital, flipbook, canva, ilmu pengetahuan sosial, hasil belajar, siswa SMP kelas VII.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan bahan ajar digital flipbook berbasis Canva yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas VII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto. Model pengembangan mengacu pada tiga prosedur utama, yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan. Uji coba produk dilakukan melalui uji alpha oleh ahli materi dan ahli media, kemudian dilanjutkan dengan uji beta dalam dua tahap. Uji beta 1 melibatkan 10 siswa kelas VIII sebagai kelompok kecil, sedangkan uji beta 2 melibatkan 30 siswa kelas VII sebagai kelompok besar. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket validasi ahli, angket respons siswa, serta tes berupa pretest dan posttest. Produk yang dihasilkan berupa flipbook digital yang dapat diakses melalui tautan dan QR Code sebagai sumber belajar pendukung IPS. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak, dengan skor ahli materi 83,33%, ahli media 83,89%, beta 1 85,30%, dan beta 2 82,84%. Efektivitas produk terlihat dari peningkatan rata-rata pretest 33,67 menjadi 80,67 pada posttest, dengan gain score 0,708. Dengan demikian, flipbook berbasis Canva dapat menjadi media pembelajaran IPS yang interaktif, mudah diakses, menarik, mandiri, dan terarah. Media ini juga membantu siswa memahami materi masa Pra-Aksara secara lebih visual, sistematis, dan sesuai kebutuhan pembelajaran.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Penulis Korespondensi:

Wildan Nurul Fajar

Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,

Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jalan KH. Ahmad Dahlan, Kembaran, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia

Email: wildannurulfajar@ump.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya pada penyediaan dan pemanfaatan bahan ajar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif. Kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran merupakan indikator keberhasilan belajar, sehingga pemanfaatan teknologi diharapkan mampu mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa (Nisa et al., 2020). Sejalan dengan hal tersebut, Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi digital, platform e-learning, dan berbagai sumber belajar berbasis teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna (Kemendikbudristek, 2022).

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), bahan ajar memiliki peran penting dalam membantu siswa mencapai kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Bahan ajar yang disusun secara sistematis dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar, tidak hanya bergantung pada informasi yang diberikan guru (Jayani & Ruffaida, 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Ngulmi Khamidah et al., 2019). Salah satu inovasi yang berkembang adalah penggunaan flipbook digital, yaitu bahan ajar elektronik yang menyajikan materi secara visual dan interaktif sehingga lebih menarik bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi memungkinkan transformasi bahan ajar dari bentuk cetak menjadi digital yang lebih kaya akan unsur multimedia. Buku digital dapat mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga mampu menyajikan informasi secara lebih dinamis dibandingkan buku konvensional (Saputra et al., 2021). Selain itu, kemajuan teknologi juga menghadirkan augmented reality (AR) yang memungkinkan objek virtual ditampilkan secara real-time dalam lingkungan nyata dan berpotensi dimanfaatkan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa (Sari et al., 2022).

Meskipun demikian, hasil wawancara dengan guru IPS dan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto pada 18 Januari 2024 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi masa Pra-Aksara masih rendah. Pembelajaran masih didominasi penggunaan buku teks dan lembar kerja siswa, sementara pemanfaatan media digital belum optimal. Guru juga menghadapi berbagai kendala dalam mengembangkan bahan ajar digital, seperti keterbatasan waktu, keterampilan teknis, dan pengalaman dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi. Akibatnya, pembelajaran IPS cenderung berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar kognitif siswa. Pada mata pelajaran IPS, rata-rata ketuntasan belajar siswa masih berada pada angka 62,5, sedangkan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 75,00. Temuan ini menunjukkan perlunya inovasi bahan ajar yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS.

Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah bahan ajar digital flipbook berbasis Canva. Canva for Education menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembuatan bahan ajar interaktif secara mudah dan dapat diakses secara gratis oleh guru maupun siswa melalui akun belajar. Penggunaan media berbasis teknologi sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan integrasi perangkat digital dalam proses pendidikan (Sudarman et al., 2020). Selain itu, minat belajar yang tinggi merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa (Dewi et al., 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa bahan ajar digital flipbook pada mata pelajaran IPS efektif digunakan dalam pembelajaran. Flipbook yang dikembangkan menggunakan Canva dan Heyzine mampu menyajikan materi secara menarik melalui integrasi gambar, video, musik, dan elemen multimedia lainnya sehingga meningkatkan minat belajar siswa (Salsabila et al., 2022). Penggunaan media yang menarik juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa (Reizal et al., 2020). Namun demikian, penelitian mengenai pengembangan bahan ajar digital flipbook berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi masa Pra-Aksara di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar digital flipbook berbasis Canva yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang bertujuan menghasilkan bahan ajar digital flipbook berbasis Canva yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada tahapan pengembangan media pembelajaran yang meliputi tiga prosedur utama, yaitu perencanaan, desain, dan pengembangan.

Tahap perencanaan dilakukan melalui analisis kebutuhan pembelajaran, identifikasi karakteristik siswa, analisis kurikulum, serta penentuan materi yang akan dikembangkan dalam bahan ajar digital. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi masa Pra-Aksara pada mata pelajaran IPS kelas VII. Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan bahan ajar, menentukan struktur isi flipbook, menyusun tampilan visual, memilih elemen multimedia, serta merancang instrumen penilaian. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat produk bahan ajar digital flipbook berbasis Canva yang kemudian dikemas dalam bentuk tautan dan QR Code agar mudah diakses oleh siswa.

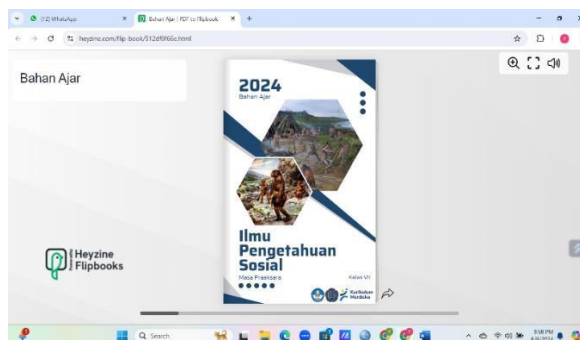
Uji kelayakan produk dilakukan melalui uji alpha dan uji beta. Uji alpha melibatkan ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas isi, kesesuaian materi, tampilan, desain, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan bahan ajar. Setelah produk direvisi berdasarkan masukan ahli, dilakukan uji beta dalam dua tahap. Uji beta 1 dilakukan pada kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa kelas VIII, sedangkan uji beta 2 dilakukan pada kelompok besar yang melibatkan 30 siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi awal mengenai kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan ajar digital. Observasi digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran IPS di kelas. Angket digunakan untuk memperoleh data kelayakan produk dari ahli materi, ahli media, dan respons siswa. Sementara itu, tes digunakan untuk mengetahui efektivitas produk melalui pemberian pretest dan posttest kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital flipbook berbasis Canva.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data hasil validasi ahli materi, ahli media, dan respons siswa dianalisis menggunakan skor rata-rata dan persentase untuk menentukan kategori kelayakan produk. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar revisi produk. Efektivitas bahan ajar dianalisis berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai pretest dan posttest serta perhitungan gain score. Produk dinyatakan layak apabila hasil validasi ahli dan respons siswa berada pada kategori baik atau sangat baik, sedangkan produk dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan bahan ajar digital flipbook berbasis Canva.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital flipbook berbasis Canva pada materi masa Pra-Aksara untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII. Produk dikembangkan sebagai sumber belajar pendukung yang dapat diakses secara digital melalui tautan dan QR Code. Bahan ajar ini memuat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, dilengkapi tampilan visual, gambar, dan elemen pendukung agar siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari. Penggunaan format digital memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas.



Gambar 1. Tampilan halaman Judul



Gambar 2. Tampilan daftar isi dan deskripsi singkat



Gambar 3. Tampilan Teks aktivitas pembelajaran dalam bahan ajar

Gambar 1,2, dan 3 menunjukkan tampilan bahan ajar digital flipbook berbasis Canva yang dikembangkan dalam penelitian ini. Produk dirancang dengan tampilan visual yang menarik, susunan materi yang sistematis, serta akses digital yang mudah digunakan oleh siswa. Penyajian materi dalam bentuk flipbook diharapkan dapat mengurangi ketergantungan siswa pada bahan ajar cetak dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Kelayakan produk diuji melalui validasi ahli materi, validasi ahli media, serta uji beta kepada siswa. Hasil validasi dan uji coba produk disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi dan Uji Coba Bahan Ajar Digital Flipbook Berbasis Canva

No	Aspek Penilaian	Skor Rata-rata	Presentase	Kategori
1	Ahli materi	3,29	83,33%	Sangat layak
2	Ahli media	3,33	83,89%	Sangat layak
3	Uji beta 1	3,46	85,30%	Sangat layak
4	Uji beta 2	3,31	82,84%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli materi memperoleh skor 3,29 dengan persentase 83,33% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa isi materi dalam bahan ajar telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kebutuhan materi IPS kelas VII. Materi masa Pra-Aksara yang disajikan dalam flipbook dinilai dapat mendukung pemahaman siswa karena disusun secara runtut, jelas, dan sesuai dengan capaian pembelajaran.

Validasi ahli media memperoleh skor 3,33 dengan persentase 83,89% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek tampilan, desain, keterbacaan, penggunaan warna, tata letak, dan kemudahan akses telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Canva sebagai platform pengembangan bahan ajar memberikan kemudahan dalam penyusunan desain visual sehingga produk yang dihasilkan lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis teknologi.

Setelah melalui validasi ahli, produk diuji kepada siswa melalui uji beta. Uji beta 1 dilakukan pada kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa kelas VIII dan memperoleh skor 3,46 dengan persentase

85,30%. Selanjutnya, uji beta 2 dilakukan pada kelompok besar yang melibatkan 30 siswa kelas VII dan memperoleh skor 3,31 dengan persentase 82,84%. Kedua hasil uji beta tersebut berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap bahan ajar digital flipbook berbasis Canva karena media tersebut mudah digunakan, menarik, dan membantu siswa memahami materi IPS. Efektivitas bahan ajar digital flipbook berbasis Canva dianalisis melalui perbandingan nilai pretest dan posttest. Hasil peningkatan belajar siswa disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pretest, Posttest, dan Gain Score Siswa

No	Komponen Penilaian	Nilai
1	Rata-rata pretest	33,67
2	Rata-rata posttest	80,67
3	Selisih rata-rata nilai	47,00
4	Gain score	0,708

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata pretest siswa sebelum menggunakan bahan ajar digital flipbook berbasis Canva adalah 33,67. Setelah menggunakan produk, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,67. Selisih peningkatan nilai sebesar 47,00 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Selain itu, nilai gain score sebesar 0,708 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, bahan ajar digital flipbook berbasis Canva tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi masa Pra-Aksara.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa bahan ajar digital interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa (Ngulmi Khamidah et al., 2019). Penggunaan bahan ajar digital memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi karena siswa tidak hanya memperoleh informasi melalui teks, tetapi juga melalui tampilan visual dan elemen multimedia. Hal ini mendukung pendapat Saputra et al. (2021) bahwa buku digital mampu mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, dan video sehingga penyampaian materi menjadi lebih dinamis dibandingkan bahan ajar cetak.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital flipbook berbasis Canva dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang efektif. Produk ini mampu menjawab kebutuhan guru dan siswa terhadap bahan ajar yang lebih interaktif, mudah diakses, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Dengan kategori sangat layak pada validasi ahli, respons positif siswa, serta peningkatan hasil belajar yang tinggi, bahan ajar digital flipbook berbasis Canva dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran IPS kelas VII, khususnya pada materi masa Pra-Aksara.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, bahan ajar digital flipbook berbasis Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan dapat diakses melalui tautan dan QR Code sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan bahan ajar secara fleksibel, baik di dalam maupun di luar kelas.

Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar digital flipbook berbasis Canva berada pada kategori sangat layak. Validasi ahli materi memperoleh persentase 83,33%, validasi ahli media memperoleh persentase 83,89%, uji beta 1 memperoleh persentase 85,30%, dan uji beta 2 memperoleh persentase 82,84%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, media, tampilan, kemudahan penggunaan, dan respons siswa.

Bahan ajar digital flipbook berbasis Canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi masa Pra-Aksara. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 33,67 menjadi 80,67 pada posttest, dengan nilai gain score sebesar 0,708 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, bahan ajar digital flipbook berbasis Canva dapat digunakan sebagai

alternatif media pembelajaran IPS yang interaktif, menarik, mudah diakses, dan mampu mendukung peningkatan pemahaman siswa secara lebih mandiri dan terarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Almahera, A. F., Jauhari, ., & Nafi'ah, U. (2023). E-modul Sejarah sebagai inovasi bahan ajar digital berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 3(2). <https://doi.org/10.17977/um063v3i2p94-103>
- Benitha, A., & Novaliyosi, N. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Realistic Mathematics Education (Rme) Pada Materi Aljabar Untuk Siswa Kelas Vii Smp/Mts. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(2), 279–286. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i2.121>
- Dewi, dan Arief. 2021. Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu. Indonesia*
- Irmawati, I., Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01). <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738>
- Janah, M., Elmunsyah, H., & Nidhom, A. M. (2023). E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Flipbook Digital Pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio Dan Video Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa SMK. *PETIR*, 16(1). <https://doi.org/10.33322/petir.v16i1.1725>
- Jayani, I., & Ruffaida, F. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Pasta Labu Kuning (Cucurbita Moschata) untuk Substitusi Tepung Terigu dengan Penambahan Tepung Angkak dalam Pembuatan Mie Kering. *Jurnal Pancaran Pendidikan*, 8(1), 274–282. <http://eprints.uns.ac.id/5605/>
- Kemendikbudristek (2022). Permendikbud No.16 tentang standar proses pelaksanaan pembelajaran: Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nisa, K., Mariani N., & Suwondo. (2020). The Development Of Student Worksheet (Lkpd) Based Science Literacy Of The Topic Of Biodiversity On 10th Grade In Senior High School. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.15294/jbe.v10i2.46245>
- Prayugha, A. W., & Zuli, F. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Promosi
- Reizal, H., Agustiningih, & Utama, F. S. (2020). Class elementary school. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 54–65. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2879>
- Salsabila, S., Sudarman, S., & Riyadi, R. (2022). Pengembangan E-modul Flipbook berbasis Infografis pada Mata Pelajaran IPS SISWA Kelas VII di SMPN 05 Samarinda. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, 4(2), 71–79. <https://doi.org/10.30872/prospek.v4i2.2235>
- Saputra, R. H., Waziana, W., Baba, J. A., Magribi, M. R., & Putra, A. D. (2021). Rancang Bangun Perpustakaan Buku Digital (E-Book) Berbasis Web. *Jurnal El-Pustaka*, 2(2), 58–70. <https://doi.org/10.24042/el-pustaka.v2i2.10175>
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Sari, R., Anggreni, F., & Kunci, K. (2023). Penyusunan E-Modul Menggunakan Heyzine Pada KKG MI Se-Kota Langsa. *Jurnal Pendidikan Masyarkat Dan Pengapdian*, 03(2), 291–299.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Penelitian Rnd Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Salemba Empat