

Pengaruh Media Sosial terhadap Gaya Hidup Peserta Didik Di Mts Lembang Bau Desa Bonea Timur Kecamatan Bontomanai Kepulauan Selayar

Dita Wahyuni, Amirah Mawardi
Universitas Muhammadiyah Makassar
ditawahyuni485@gmail.com, amirah@unismuh.ac.id

ABSTRAK

Tujuan pada penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui penggunaan media sosial peserta didik di MTs Lembang Bau Desa Bonea Timur Kecamatan Bontomanai Kepulauan Selayar. (2) untuk mengetahui gaya hidup peserta didik di MTs Lembang Bau Desa Bonea Timur Kecamatan Bontomanai Kepulauan Selayar.(3)untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media sosial terhadap gaya hidup peserta didik di MTs Lembnag Bau Desa Bonea Timur Kecamatan Bontomanai Kepulauan Selayar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jumlah populasi 72 siswa dan sampel berjumlah 56 siswa yang diperoleh dari teknik random sampling. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pengamatan, wawancara, kuesioner atau angket, dan dokumentasi. sedangkan teknik analisis menggunakan uji regresi linear sederhana. Hasil analisis ini membuktikan bahwa media sosial memiliki pengaruh terhadap gaya hidup peserta didik di MTs Lembang Bau Desa Bonea Timur Kecamatan Bontomanai Kabupaten Kepulauan Selayar dengan pengaruh sebesar 87,09 dihasilkan dari perhitungan yang menggunakan rumus regresi sederhana dan juga variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat sebesar 75,85% yang diperoleh dari perhitungan koefisien determinasi.

Kata kunci : *Media sosial; Gaya Hidup dan peserta didik*

PENDAHULUAN

Secara umum media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan. Dalam komunikasi massa, media mengacu pada sarana dasar komunikasi massa, yang membantu dalam penyebaran pesan terkait berita tertentu, pendidikan, olahraga, hiburan, dan promosi barang dan jasa, kepada sekelompok besar orang, dalam waktu yang sangat singkat. Seiring perkembangan zaman, ilmu pengetahuan komunikasi dan informasi semakin canggih sehingga menghasilkan teknologi cetak (mekanik), lalu muncul teknologi audio/radio (elektronik), teknologi film (gabungan antara mekanik dan elektronik) dan selanjutnya

lahir teknologi audio visual/televisi, tele/ video dan telematika yang bersifat interaktif (elektronik).

Pada dasarnya media sosial memiliki fungsi sebagai pengatur kesediaan informasi dan sebagai alat komunikasi digital yang dapat diakses di segala penjuru dunia seperti; memperluas interaksi sosial manusia menggunakan teknologi internet serta web, akan menghasilkan komunikasi dialogis antara banyak audiens, melaksanakan transformasi manusia yang tadinya pemakaian isi pesan berganti jadi pesan itu sendiri, membangun personal branding untuk para pengusaha maupun tokoh masyarakat, dan sebagai media komunikasi antara pengusaha maupun tokoh masyarakat dengan para pengguna media sosial yang lain.

METODOLOGI

a. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif karena data atau informasi yang dihasilkan dalam bentuk angka-angka dengan menggunakan analisis statistik .

b. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel yang biasanya ditentukan secara acak untuk diambil data-datanya, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif . melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui berapa besar pengaruh antar dua variabel. Variabel independen (pengaruh media sosial) merupakan variabel yang mempengaruhi

berubahnya atau munculnya variabel dependen(terikat). Variabel dependen (gaya hidup) merupakan variabel yang terpengaruh atau disebut juga akibat karena adanya variabel independen.

c. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas objek-objek yang ditemukan dalam suatu penelitian. Populasi adalah wilayah generasi yang terdiri atas objek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

2. Sampel

Sampel adalah bagian jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada di populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik simple random sampling.

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data terbagi menjadi tiga bagian sebagai berikut;

1. Pengamatan (observasi)

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja dan hal-hal yang lainnya. Dalam observasi penelitian ini, peneliti dapat secara langsung diamati oleh peneliti. Dalam proses pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi berperan

serta dan observasi tanpa berperan serta atau tanpa berpartisipasi dari segi perencanaannya dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.

2. Wawancara (Interview)

Dalam melakukan wawancara, selain harus membawa instrument sebagai pedoman untuk wawancara maka pengumpulan data atau penelitian dapat menggunakan alat bantu tape recorder, atau alat bantu lain yang dapat membantu pelaksanaan wawancara menjadi lancar.

3. Angket (kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa didapatkan dari responden.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengambilan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumentasi. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya disusun oleh seseorang atau lembaga, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang di selidiki.

e. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian terutama apabila penelitian tersebut bermaksud mengambil kesimpulan dari masalah yang diteliti. Untuk menganalisis data digunakan suatu metode atau cara untuk menganalisis. Metode menganalisis data digunakan untuk mengubah atau menganalisis data hasil penelitian agar dapat diinterpretasikan, sehingga laporan mudah untuk dipahami.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah penelitian selesai mengumpulkan seluruh data yang diperlukan. Kegiatan dalam analisis data meliputi:

1. Mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden,
2. Metabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden,
3. Menyajikan data tiap variabel yang diteliti, (biasanya dalam bentuk tabel)
4. Melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah.
5. Melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis (penelitian mengajukan hipotesis).

Hasil penelitian ini akan dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif. Dengan menggunakan regresi sederhana didasarkan pada fungsional maupun kausal (sebab akibat) satu variabel bebas dengan satu variabel terikat. Rumusan permasalahan regresi sederhana untuk mengetahui hubungan positif dan negatif adalah sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksi

a = harga Y ketika X = 0 (harga konstan)

b = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Bila (+) arah garis naik dan bila (-) maka arah garis turun.

X = subjek pada variabel Independen yang mempunyai nilai tertentu.

Uji hipotesis adalah pengujian data statistik untuk mengetahui data yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Dalam hipotesis ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS dimana peneliti akan memberikan analisis yang lebih terukur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan Teori

1. Sejarah Media Sosial

Sejarah sosial media diawali pada era 70-an, yaitu ditemukannya sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan surat elektronik ataupun mengunggah dan mengunduh perangkat lunak, semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem. Pada tahun 1995 lahirlah situs GeoCities, GeoCities melayani web hosting (layanan penyewaan penyimpanan data-data website agar website dapat diakses dari manapun). GeoCities merupakan tonggak awal berdirinya website-website.

2. Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.

3. Manfaat Media Sosial

a. Media Sosial Untuk Bersosialisasi

Manfaat media sosial tentu sesuai dengan namanya yaitu untuk bersosialisasi. Sosialisasi ini dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, tanpa batas waktu dan ruang, tetapi terbatas pada koneksi, sinyal dan kuota internet. Hal inilah tujuan utama dari

media sosial dan sukses menyedot banyak pengguna yang ingin bersosialisasi dan berkomunikasi dengan kerabatnya.

b. Media Sosial Menggantikan Fungsi Buku Diary

Generasi 80-90an pasti sudah tidak asing lagi dengan buku diary. Buku ini biasanya berisi curhatan-curhatan dari si pemilik tentang perasaannya. Bisa berisi curhatan sedih, curhatan jatuh cinta, atau curhatan yang menyenangkan. Saat ini fungsi diary sudah hampir punah dan dapat digantikan oleh media sosial.

c. Media Sosial Dapat Mempertemukan Teman Lama

Masih ada hubungannya dengan bersosialisasi, media sosial bisa membawa kita untuk bertemu teman lama, teman masa kecil, partner bisnis yang lost contact bahkan bisa bertemu saudara kandung yang telah lama berpisah.

d. Media Sosial Menemukan Teman Baru

Ini salah satu manfaat media sosial yang sangat menarik. Dari hasil bermain di media sosial, bisa mendapatkan teman-teman baru yang mungkin cocok dengan pengguna media sosial.

e. Sebagai Media Penghibur

Media sosial banyak menyediakan hiburan yang menarik bagi semua orang. Misalnya mendengarkan music, streaming video, cerita-cerita lucu, gambar-gambar lucu, dan juga kutipan-kutipan menarik yang dapat membuat rileks dan bisa melupakan galau, jenuh dan pusing sejenak.

f. Penyaluran Hobi

Ada banyak grup dan akun media sosial yang menjadi tempat berkumpulnya para pengguna dengan minat dan hobi yang sejenis. Ada komunitas kendaraan bermotor, komunitas hobi unik, komunitas kolektor, komunitas suporter, komunitas pencinta music, dan bahkan ada pula komunitas karyawan dengan jenis pekerjaan yang sama. Dalam komunitas ini, para pengguna media sosial dapat saling berbagi pengalaman, tips dan banyak hal yang mengenai hobi dan kesamaan minat mereka.

g. Memberi Berbagai Macam Informasi Terupdate

Media sosial berisi segudang informasi, berita, ilmu, pengetahuan, dan kabar terkini, malah informasi-informasi tersebut lebih cepat menyebar melalui media sosial dibandingkan media elektronik, seperti televisi dan radio.

h. Mempopulerkan Diri

Media sosial juga bisa saja membuat seseorang dikenal banyak oleh banyak public, baik karena disengaja maupun tidak sengaja, popular semacam ini biasanya dikarenakan orang itu memiliki hal unik yang menarik perhatian.

i. Media Sosial Untuk Meminta Bantuan

Pengguna media sosial sangat banyak, jumlahnya ratusan juta dan cukup lebih beberapa ratusan atau beberapa puluh ribu penggunanya berdomisili di sekitar. Hal ini bisa dimanfaatkan untuk meminta bantuan. Contohnya adalah ketika ada saudara kehilangan dompet bisa meminta bantuan pengguna media sosial untuk membantu dan masih banyak contoh yang lainnya.

j. Media Sosial Untuk Mencari Uang

Manfaat yang satu ini sedang ramai-ramainya dinikmati oleh pengguna media sosial. Tidak adanya pajak yang dipungut dari promosi dan marketing pada media sosial, membuat para pengguna media sosial dapat mencari uang dengan leluasa dengan menggunakan media sosial. Hanya bermodalkan media sosial dan teknik marketing yang baik, maka pembeli akan datang dengan sendirinya.

4. Pengertian Gaya Hidup

Gaya hidup adalah pola atau cara individu menunjukkan keaktualisasian dirinya kepada lingkungan sekitarnya. Individu mampu menunjukkan kualitas dirinya dengan cara yang unik yang menyimbolkan status dan perasaan individu bagi lingkungan

sekitarnya. Gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Arti secara umum gaya hidup seseorang dapat dilihat dari aktifitas-aktifitas yang dilakukan setiap hari, apa yang mereka pikirkan terdapat segala hal di sekitarnya dan seberapa jauh dia peduli dengan hal itu dan juga apa yang dipikirkan tentang dirinya dan juga dunia luar. Gaya hidup seseorang dapat dilihat dari kehidupannya sehari-hari, misal dari cara berpakaianya, tempat- tempat yang menjadi tempat santai mereka, kebiasaan dan lain-lain sebagainya.

Pandangan gaya hidup dalam islam terbagi menjadi dua yaitu gaya hidup islami dan gaya hidup jahiliyah. Gaya hidup islam memiliki landasan yaitu tauhid, inilah gaya hidup orang beriman yang bersifat mutlak dan kuat, Sedangkan gaya hidup jahiliyah yaitu syirik, dan itulah gaya hidup orang kafir yang bersifat relatif dan rapuh. Dalam menjalani hidup dan kehidupan gaya hidup yang islami sudah seharusnya menjadi kehidupan bagi kita sebagai umat islam. Sebagaimana dalam firman Allah SWT dalam QS. Al- An'am /6 :32,

وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَعِبٌ وَلَهُمْ وَلِلدَّارِ الْآخِرَةِ خَيْرٌ لِّلَّذِينَ يَتَّقُونَ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Terjemahannya;

“Dan tidaklah kehidupan dunia ini, selain dari main-main dan senda gurau belaka, dan sungguh kampung akhirat itu lebih baik bagi orang-orang yang bertakwa. Maka tidakkah kamu mengerti?”.

Berdasarkan ayat diatas menegaskan bahwa kehidupan dunia sesungguhnya tidak hanya lain hanyalah permainan dan hiburan. Kehidupan dunia orang-orang kafir dikira ada kehidupan lain dan tidak ada amalan yang dikerjakan demi mendapatkan perkenan Allah di dalamnya, hanyalah satu permainan dan merupakan suatu hal yang tidak berguna. Sedangkan negeri akhirat adalah kehidupan yang sesungguhnya, dan lebih bermanfaat bagi orang-orang yang takut kepada Allah dan menjalankan perintah-perintah-Nya.

5. Faktor Yang Mempengaruhi Gaya Hidup

Gaya hidup seseorang bisa berubah karena dua faktor; yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

- a. Faktor internal individu yaitu sikap, pengalaman dan pengamatan, kepribadian, konsep diri, motif, dan persepsi.
 1. Sikap berarti suatu keadaan jiwa dan keadaan pikiran yang dipersiapkan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu objek yang diorganisasikan melalui pengalaman dan mempengaruhi secara langsung pada perilaku.
 2. Pengalaman dapat mempengaruhi pengamatan sosial dalam tingkah laku, pengalaman dapat diperoleh dari semua tindakannya di masa lalu dan dapat dipelajari.
 3. Kepribadian adalah konfigurasi karakteristik individu dan cara berperilaku yang menentukan perbedaan perilaku dari setiap individu.
 4. Konsep diri sudah menjadi pendekatan yang dikenal amat luas untuk menggambarkan hubungan antara konsep diri sebagai image merek.
 5. Adanya motif kebutuhan untuk merasa aman dan kebutuhan terhadap prestise, ada beberapa contoh tentang motif. jika motif seseorang terhadap kebutuhan akan prestise itu besar maka akan membentuk gaya hidup yang cenderung mengarah kepada gaya hidup hedonis.
 6. Persepsi adalah proses dimana seseorang memilih, mengatur, dan menginterpretasikan informasi untuk membentuk suatu gambar yang berarti mengenai dunia.
- b. Faktor eksternal yang mempengaruhi berubahnya gaya hidup ada 4 yaitu; kelompok referensi, keluarga, kelas, sosial, dan kebudayaan.

1. Kelompok referensi adalah kelompok yang memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap sikap dan perilaku seseorang.
2. Keluarga memegang peranan terbesar dan terlama dalam pembentukan sikap dan perilaku individu.
3. Kelas sosial adalah sebuah kelompok yang relatif homogen dan bertahan lama dalam sebuah masyarakat, yang tersusun dalam sebuah urutan jenjang, dan para anggota dalam setiap jenjang, dan tingkah laku yang sama.
4. Kebudayaan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan yang diperoleh individu sebagai anggota masyarakat.

6. Indikator Gaya Hidup

Indikator gaya hidup modern dan bebas sebagai berikut:

- a. Aktivitas (activity) terdiri dari: hobi, liburan, dan olahraga.

Aktivitas adalah kegiatan, kesibukan, dinamis, mampu bereaksi dan beraksi yang dilakukan individu.

- b. Minat (interest) terdiri dari: pekerjaan, komunitas, rekreasi, mode.

Minat adalah topik dalam tingkat kegairahan yang menyertai perhatian khusus maupun terus-menerus kepadanya. Interest dapat berupa prioritas dalam hidup konsumen tersebut. Minat merupakan apa yang konsumen anggap menarik untuk meluangkan waktu dan mengeluarkan uang. Minat merupakan faktor pribadi konsumen dalam mempengaruhi proses pengambilan keputusan.

- c. Pendapat (opinion) terdiri dari: diri mereka sendiri, isu sosial, dan budaya.

Opini adalah pandangan dan perasaan konsumen dalam menanggapi isu-isu global, ekonomi dan sosial. Opini digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran,

harapan dan evaluasi, seperti kepercayaan mengenai maksud orang lain, antisipasi sehubungan dengan peristiwa masa yang akan datang dan pertimbangan konsekuensi yang memberi ganjaran atau hukuman dari jalannya tindakan alternatif.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh terkait pengaruh media sosial terhadap gaya hidup peserta didik di MTs Lembang Bau Desa Bonea Timur Kecamatan Bontomanai Kepulauan Selayar yaitu:

1. Penggunaan media sosial peserta didik di MTs Lembang Bau Desa Bonea Timur Kecamatan Bontomanai Kepulauan Selayar terdapat pada kategori “sedang” berada pada interval 10,35-11,65 dengan nilai rata-rata 11,05 dengan jumlah 60,71%
2. Gaya hidup peserta didik di MTs Lembang Bau Desa Bonea Timur Kecamatan Bontomanai Kepulauan Selayar terdapat Pada Kategori “sedang” berada pada interval 7,05- 8,95 dengan rata-rata 8,5%
3. Pengaruh penggunaan media sosial terhadap gaya hidup peserta didik di MTs Lembang Bau sebesar 0,8709 dengan menggunakan teknik analisis korelasi determinasi (R^2) menunjukkan bahwa koefisien media sosial terhadap gaya hidup sebesar 0,7585 atau 75,85% .Berdasarkan nilai signifikan dan nilai t hitung $>$ t tabel dengan jumlah thitung 9,484 dan ttabel 2,004. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media sosial terhadap gaya hidup peserta didik.

KESIMPULAN

1. Penggunaan media sosial peserta didik di MTs Lembang Bau Desa Bonea Timur Kecamatan Bontomanai Kepulauan Selayar terdapat pada kategori “sedang” berada pada interval 10,35-11,65 dengan nilai rata-rata 11,05 dengan jumlah 60,71%
2. Gaya hidup peserta didik di MTs Lembang Bau Desa Bonea Timur Kecamatan Bontomanai Kepulauan Selayar terdapat Pada Kategori “sedang” berada pada interval 7,05- 8,95 dengan rata-rata 8,5%

3. Pengaruh penggunaan media sosial terhadap gaya hidup peserta didik di MTs Lembang Bau sebesar 0,8709 dengan menggunakan teknik analisis korelasi determinasi (R^2) menunjukkan bahwa koefisien media sosial terhadap gaya hidup sebesar 0,7585 atau 75,85%. Berdasarkan nilai signifikan dan nilai t hitung $>$ t tabel dengan jumlah t hitung 9,484 dan t tabel 2,004. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media sosial terhadap gaya hidup peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Al- Quran dan terjemahan

- Anang Sugeng Cahyono, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. Jurnal.*
- Astitha, A., Mawardi, A., & Nurhidaya, M. (2020). *Pola Pembinaan Karakter Melalui Ekstrakurikuler Peserta Didik Di Sma Muhammadiyah 1 Makassar. Pilar, 11*(1).
- Azwar, S. *Metode Penelitian.* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) h. 109
- Is, S. S., & Malli, R. (2022). Peranan TK/TPA Binaan Pimpinan Daerah Muhammadiyah Sinjai dalam Mempertahankan Budaya Kearifan Lokal Baca Tulis Alquran “Mallepu” di abad 21. *FIKROTUNA, 15*(01).
- Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung pustaka setia, 2011), h.183
- Maolani.rukaesih dan cahyana.lucu, *Metodologi Penelitian Pendidikan*,(Jakarta: rajawali pers, 2016), h. 154
- Muslimin, A. A., & Idawati, I. (2022). Dinamika Sosial dalam Pembelajaran IPS di Masa Pandemi COVID-19 Terhadap Peserta Didik. *Gema Wiralodra, 13*(1), 198-214.
- Pewangi, M., Ferdinan, F., Alamsyah, A., & Pratama, S. (2022). Evaluasi Program Penjaminan Mutu Standar Isi Pembelajaran Pada Tahapan Masukan (Antecedents)(Suatu Pendekatan Model Stake’s Countenance Evaluatif di Universitas Muhammadiyah Makassar). *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 10*(1), 97-114.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D* (cet, 23 , bandung: alfabeta, 2016),h81
- Sugiyono, (2010) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D bandung alfabeta.*
- Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R dan b* (cet, 23; bandung: alfabeta, 2016).h 39
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R & D* (cet, 23:Bandung: alfa beta, 2016) h. 61