

IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BERMAIN ANAK USIA DINI DI SALATIGA

AA. Agnessa Wardhani
Maria Melita Rahardjo

Fakultas FKIP Progdi PG-PAUD Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan Kurikulum Merdeka Bermain Anak Usia Dini di KB-TK Realfunrainbow Salatiga sudah terlaksana. Penelitian ini dilakukan karena melihat perkembangan pada dunia pendidikan Anak Usia Dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) melakukan perbaikan pada dunia pendidikan salah satunya adalah Kurikulum. Perbaikan dilakukan karena terjadinya Learning Loss pada dunia pendidikan Indonesia. Metode Penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis fenomenologi. Hipotesis yang diajukan bahwa KB-TK Realfunrainbow Salatiga sudah menerapkan Kurikulum Merdeka Bermain Anak Usia Dini. Namun, berdasarkan data yang didapat dari hasil wawancara dan observasi tidak semua kelas menerapkan Kurikulum Merdeka Bermain Anak Usia Dini.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Kurikulum, Merdeka Bermain, Learning Loss*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pada tahun 2019 Bapak Nadiem Anwar Makarim telah ditunjuk untuk menjadi Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (KEMENDIKBUD RISTEK) (Kemendikbud.go.id) 2019. Setelah dilantik menjadi Menteri Pendidikan Bapak Nadiem Anwar Makarim merencanakan akan memperbaiki sistem Pendidikan di Indonesia. Namun pada akhir tahun 2019 mulai adanya wabah yang bernama Corona Virus 2019 (COVID – 19). Peningkatan penyebaran wabah ke Indonesia mulai pesat Bulan Maret 2020. COVID – 19 ini dinilai membahayakan karena penyebaran yang sangat cepat. Karena itu sekolah dan perguruan tinggi melakukan penutupan dan pembelajaran jarak jauh melalui daring dari rumah. Dalam pembelajaran daring ini Bapak Nadiem menilai adanya krisis pembelajaran. Krisis pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran melalui rumah ini mengakibatkan kehilangan pembelajaran (*Loss Learning*). Hal ini dilihat dari pencapaian kompetensi literasi dan numerasi siswa. Untuk menanggulangi *Learning Loss* ini pemerintah terutama Menteri Pendidikan berupaya menjalankan beberapa kebijakan. Salah satu kebijakannya adalah Kurikulum (Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran) 2022.

Kurikulum yang berlangsung saat ini adalah Kurikulum – 2013 (K–13). Kurikulum ini sudah digunakan sejak 2013 – 2019. Sebelum adanya K–13 beban pelajaran yang besar dan mengharuskan menuntaskan pembelajaran menjadi kurangnya pendidikan di Indonesia. Hal ini disebabkan karena menuntaskan pembelajaran dinilai lebih penting daripada memahami pembelajaran. Ketuntasan pemahaman ini menjadi beban tersendiri untuk siswa. Siswa merasa tidak memiliki cukup waktu untuk menuntaskan pemahaman pembelajaran sebanyak itu. Sama dengan siswa PAUD, walaupun pada K – 13 tidak menuntut untuk anak PAUD dapat baca, tulis, dan menghitung namun pada saat masuk jenjang SD secara alamiah harus dapat membaca dan menulis karena isi dari pembelajaran SD yang sudah cukup tinggi. Kurikulum yang dirancang seperti ini terlalu terpacu pada standar yang tinggi, namun tidak cukup memberikan kesempatan pada siswa untuk benar – benar memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan, tidak hanya campur tangan pada setiap sekolah atau wilayah tertentu saja. Peserta didik diharapkan dapat

mempelajari materi–materi yang sesuai dengan hakikatnya (**Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran, 2022**).

Pertanyaan Penelitian

Bagaimana implementasi Merdeka Bermain di KB-TK Realfunrainbow Salatiga yang sudah lolos menjadi program sekolah penggerak (PSP) di Salatiga.

Tujuan

- a. Mengetahui perkembangan Kurikulum dari Kurikulum 2013 dan di kembangkan menjadi Kurikulum Merdeka dan untuk anak usia dini menjadi Merdeka Bermain.
- b. Mengetahui konsep Merdeka Bermain untuk Pendidikan Anak Usia Dini.

Manfaat Penelitian

- a. Membantu penulis dalam memahami bentuk baru dari Kurikulum Merdeka Bermain untuk Anak Usia Dini.
- b. Memberi informasi dan pengetahuan kepada penulis tentang Kurikulum Merdeka Bermain untuk Anak Usia Dini yang tidak di dapat di bangku kuliah.
- c. Sebagai bahan masukan dan penelitian lanjutan tentang Merdeka Bermain untuk Anak Usia Dini.

KAJIAN TEORI

Pengertian Merdeka Bermain

Untuk merancang kegiatan Belajar Bermain untuk Anak Usia Dini, guru merujuk pada capaian pembelajaran (CP). Dalam tanya jawab Kurikulum no. 17 rujukan pada CP untuk PAUD karena sudah memadukan rujukan STPPA, standar isi, dan standar penilaian. Dalam perancangannya terdapat tujuan dan alur pembelajaran. Satuan PAUD dapat mengembangkan tujuan dan alur pembelajarannya sendiri (**Tanya Jawab Kurikulum Merdeka – hal 18**). pengembangan di sesuaikan dengan karakteristik dari satuan, kebutuhan, minat anak, kondisi lingkungan sekitar dan keterkaitannya dengan CP. Dalam tanya jawab kurikulum no. 21 menjelaskan kemendikbud tidak memberi contoh untuk alur, karena mempertimbangkan flexibilitas untuk di ganti atau di modifikasi agar mengakomodasi kebutuhan dan minat anak (**Tanya Jawab Kurikulum Merdeka-hal 19**). Kemendikbud hanya memberi contoh untuk tujuan pembelajaran saja, yang dituliskan dalam buku panduan guru.

Upaya Kemendikbud dalam membenahan pembelajaran terlebih untuk paud mengutamakan untuk anak pembelajaran yang sesuai dengan kodratnya, yaitu bermain. Hal ini sesuai dengan filosofi Ki Hajar Dewantara sebagai Bapak Pendidikan Indonesia. Dalam buku panduan guru pengembangan pembelajaran Ki Hajar Dewantara menuliskan di bukunya dasar-dasar pendidikan yang mengatakan “ pendidikan, yaitu tuntunan dalam tumbuhnya anak-anak”. Dewantara juga menyebutkan dalam bukunya ada 3 aliran yang memiliki cara pandang yang berbeda terhadap anak. salah satunya “anak sebagai kertas dengan tulisan, namun tulisan suram”. Pandangan guru terhadap anak yang diharapkan dalam pembelajaran dengan paradigma baru ini di harapkan sejalan dengan pandangan Bapak Dewantara. Dewantara melihat anak sebagai kertas yang sudah memiliki tulisan, namun suram. Harapan Dewantara guru tersebut membantu anak untuk menebalkan tulisan tersebut (**Rahardjo dan Maryati, 2021**).

Ki Hajar Dewantara memberi gambaran tentang anak yang memiliki kodrat hidupnya masing-masing. Dewantara mengandaikan padi tidak akan menjadi jagung, maupun sebaliknya. Dengan cara pemikiran ini guru memiliki tugas mengenali kodrat anak agar dapat menyiapkan lingkungan yang memelihara dan menuntun tumbuh anak-anak sehingga anak dapat tumbuh dengan baik (**Dewantara 2011: 21**).

Tujuan Merdeka Bermain

- a. Untuk mengatasi krisis pembelajaran di Indonesia.
- b. Sebagai alternatif Kurikulum yang berorientasi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil namun tetap berlandaskan pada keragaman.
- c. Sebagai alternatif pilihan Kurikulum untuk satuan pendidikan.

Karakteristik Merdeka Bermain

Terdapat beberapa karakteristik dari Merdeka Bermain untuk paud seperti:

1. Bermain bermakna untuk anak usia dini, merupakan bermain yang menyenangkan, bermain yang memiliki tujuan dan dapat mengembangkan anak secara holistik.
2. Merdeka Bermain, artinya anak dapat memilih permainan atau kegiatan yang ingin di lakukan, memiliki inisiatif dalam bermain dan dapat mengeksplor kegiatan yang disukai.
3. Berpusat pada anak, artinya anak diberikan kesempatan untuk memimpin dirinya sendiri dalam proses pembelajaran.
4. Fase Fondasi, artinya diharapkan anak menerima pembelajaran yang berkelanjutan, agar dalam fase fondasi ini dapat menanamkan nilai-nilai baik dan tertuang dalam profil pelajar pancasila (**Kemendikbud, 2022**).

Karakteristik Bermain dalam Merdeka Bermain

Dalam penyajian kegiatan bermain ada karakteristik yang harus dipenuhi dalam bermain itu belajar dalam Merdeka Bermain, yaitu (**Rahardjo dan Mariyati, 2021**):

1. Motivasi Intrinsik, artinya kegiatan bermain yang datang dari anak.
2. Partisipasi Aktif, artinya anak dapat melibatkan dirinya secara penuh dalam kegiatan bermain baik secara fisik dan mental.
3. Menyenangkan.
4. Nonliteral atau Tersirat, artinya anak bermain dengan imajinasinya sesuai dengan porsinya.
5. Kontrol atau Pengaturan Intrinsik, artinya anak yang membuat aturan dalam kegiatan bermainnya.
6. Orientasi pada Proses, artinya anak memiliki proses yang berbeda-beda, jangan hanya mengandalkan hasil.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang di gunakan oleh peneliti adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. **Sugiyono, 2013** dalam bukunya " Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D " mengatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memandu peneliti untuk mengumpulkan data melihat dari masalah yang ada di lingkungan sosial. Sama dengan dalam buku " Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan " yang di tulis oleh **Muri Yusuf, 2014** mengatakan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mencari makna dari suatu kejadian. Sejalan dengan tujuan dan fokus masalah penelitian, peneliti ini ingin melihat lebih dalam tentang Merdeka Bermain. Maka peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi.

Tempat Penelitian: Lokasi penelitian yang di tetapkan dalam penelitian ini adalah KB Realfun Rainbow di Salatiga untuk kelompok usia 2 – 4 tahun. Lembaga ini bertempat di

JL. Penggalang no. 2 Sidorejo, Salatiga, Jawa Tengah (belakang SMP Negeri 9 Salatiga dan belakang GPD Salatiga).

Teknik Pengumpulan Data

- a. **Observasi:** teknik observasi digunakan untuk melakukan pengamatan pada kelas. Hal ini untuk melihat perilaku yang tidak muncul pada metode lain.
- b. **Wawancara:** teknik ini digunakan untuk memperoleh data dari pemahaman narasumber.
- c. **Dokumentasi:** teknik ini digunakan untuk mendapatkan peristiwa atau kejadian yang tidak di utarakan oleh narasumber secara langsung.
- d. **Triangulasi:** teknik ini di gunakan untuk memperoleh data untuk mendapatkan temuan dan interpretasi data yang lebih akurat.

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengertian Merdeka Bermain

Dari hasil wawancara informan 1 mengatakan "*anak-anak tidak ada batasan dengan guru, jadinya mereka bebas bereksplorasi, dan lebih banyak di.. du.. di luar ruangan kelas*". menurut informan 2 mengatakan "*anak-anak bisa memilih permainan sesuai dengan yang di inginkan*". Dan informan 3 mengatakan "*semuanya nanti menggunakan loose part sebagai salah satu bahan ajarnya. Nah di situ juga di gaungkan yang namanya merdeka bermain di mana merdeka bermain ini adalah semua pembelajaran. ini berpusat anak sehingga kita mengakomodir semua kebutuhan anak*". Menurut ke – 3 informan dari hasil wawancara bila penulis rangkum pemahaman Merdeka Bermain menurut informan, Merdeka Bermain adalah anak mendapat kebebasan untuk memilih kegiatan atau permainan yang diminati, memberikan anak waktu untuk bereksplorasi, anak menggunakan bahan ajar loose parts, dan pembelajarannya berpusat pada siswa. Dari pernyataan informan 1, 2, dan 3 selaras dengan esensi dari Kurikulum Merdeka PAUD (Kemendikbud Ristek) 2022. Anak mendapat kebebasan dalam bermain dan memberikan waktu untuk anak bereksplorasi hal ini terdapat dalam Esensi Kurikulum Merdeka Paud dalam esensi Merdeka Bermain, yang mengatakan memberikan kesempatan belajar yang sama untuk setiap anak dan memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi. namun dalam Merdeka Bermain memang membebaskan anak untuk memilih permainan atau kegiatannya begitu saja, namun juga dapat yang dapat mengembangkan diri anak saat berproses dalam belajarnya. Hal ini belum lengkap di nyatakan oleh informan tentang konsep bebas dalam bermain untuk anak. Bebas menurut para informan merupakan dalam kegiatannya. Namun pada kenyataannya dalam sesi observasi yang nampak dalam kegiatan dalam kelas informan 2 anak di minta untuk mengikuti kegiatan inti yang telah di persiapkan oleh guru. Anak di minta untuk menyelesaikan kegiatan yang di berikan oleh guru. Hal ini bertentangan dengan konsep yang di pahami tentang Merdeka Bermain oleh informan dalam wawancara. Di dalam Merdeka Bermain terdapat bermain yang bermakna. Untuk dapat bermain yang bermakna ini terdapat beberapa syarat seperti motivasi intrinsik, partisipasi aktif, menyenangkan, nonlital, kontrol/peraturan intrinsik, dan orientasi pada proses (**Rahardjo dan Maryati**) **2021**. Semua itu tidak muncul saat penulis melakukan observasi ke dalam kelas informan 2. Kemudian guru mengatakan bahwa anak dapat bereksplorasi. mengutip dari **Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)** eksplorasi merupakan penjelajahan lapangan. Penjelajahan lapangan untuk melihat lebih banyak pengetahuan dapat di lakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. di dalam kelas informan 1 dan 2 saat observasi anak memang mendapat kesempatan untuk bermain bebas dengan mainan yang sudah ditata dan disiapkan oleh guru, dengan cara itu juga anak juga sudah melakukan ekplorasi dengan mainannya.

Peran Guru dan Keadaan Kelas

menurut Informan 2 mengatakan "*Peran guru sangat penting, karena nanti guru yang akan menyiapkan beberapa macam permainan untuk anak-anak supaya anak-anak dapat mengembangkan potensi sesuai dengan apa yang mereka inginkan*". Dan menurut informan 3 mengatakan "*bukan sebagai peran utama karena peran utamanya anak-anak, mereka hanya menjadi motivator, guru juga sebagai fasilitator anak dimana fasilitator dan motivator ini mereka yang bisa menumbuhkan dan bisa mengembangkan skill yang di miliki anak*". Dari pernyataan informan penulis menyimpulkan bahwa, keadaan kelas sebelum dan sesudah Merdeka Bermain tidak jauh berbeda. Informan menjelaskan hal ini dikarenakan sebelumnya sekolah sudah menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan kegiatan di kelas guru menyiapkan beberapa kegiatan atau permainan untuk anak. menurut **Condruta, B.E., 2012 dalam jurnal pendidikan manajemen perkantoran mengatakan fasilitator dalam dunia pendidikan** adalah guru memberi ijin siswa untuk menentukan kebutuhan dan tujuan pembelajaran mereka dan memanfaatkan berbagai sumber (**Rahmawati dan suryadi, 2019**). Dalam penjelasan tersebut, dapat dijelaskan bahwa guru bukanlah pemeran utama dalam kelas melainkan anak. hal ini sama dengan pemikiran Ki Hajar Dewantara yang menganggap anak sebagai kertas dengan tulisan namun masih suram (**Rahardjo dan Maryati**) 2021. Dari pemahaman yang sejalan dengan Dewantara ini maka tugas pendidik menjadi tuntunan bagi siswa untuk menebalkan tulisan tersebut. Dari hasil observasi yang di lakukan penulis terlihat guru memberikan tuntunan untuk anak-anak saat anak berkegiatan.

Kendala Menerapkan Merdeka Bermain

Informan 2 mengatakan "*untuk kendalanya mungkin untuk set up kelas, karena kita menyiapkan banyak macam permainan jadi kita banyak waktu yang kita butuhkan untuk menyiapkan ragam main anak, kita juga membutuhkan tenaga yang lebih untuk mencari macam-macam mainan*". Dan informan 3 mengungkapkan bahwa "*jadi orang yang adaptif, setiap mendapat sesuatu yang baru, kita cari solusinya*". Dari hal ini penulis dapat menyimpulkan informan 2 masih merasa sedikit repot karena memerlukan waktu untuk menyiapkan kelas dan permainan anak untuk hari berikutnya. Sedangkan informan 3 dapat mengatakan tidak ada kendala yang berarti dikarenakan mengajak semua untuk menjadi orang yang terbuka dengan ilmu baru dan bila menemukan kesulitan akan di cari solusinya bersama-sama. penulis tidak menyertakan kendala dari informan 1, dikarenakan kelas dari informan 1 belum sepenuhnya menerapkan Merdeka Bermain. Hal ini di sampaikan oleh informan 1 kelasnya untuk usia 1½-3 tahun dan alasannya disampaikan oleh informan 3, yang mengatakan "*rainbow sendiri sudah sekolah penggerak kita tau bahwa fondasi awal itu di fase awal itu dari usia 5-6 tahun. Untuk merdeka bermainnya kita menerapkan bahkan dari usia 4 dari usia 4½ jadi dari usia TK A dan TK B, meskipun dari pemerintah masih usia*". peraturan Kemendikbud 146 tahun 2014 Pasal 2 nomor 1 (a) menjelaskan bahwa layanan pendidikan anak usia dini untuk usia sejak lahir dan sampai dengan 6 tahun (**Permendikbud, 2014**). Namun pada Keputusan Menteri terbaru tentang Merdeka Bermain untuk anak usia dini menambahkan tentang alokasi durasi belajar anak usia 3-4 paling sedikit 360 menit perminggu dan untuk usia 4-6 tahun paling sedikit 900 menit perminggu (**Kepmen, 2022**). Hal ini menandakan tidak ada batasan untuk anak mendapatkan pendidikan yang berbeda. Ternyata terdapat kesalahan konsep dalam pemahaman dalam usia penerapan untuk Merdeka Bermain PAUD ini. bukan tidak di anjurkan sama sekali, namun Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) hanya menjelaskan dan menambahkan pada keputusan terbarunya tentang alokasi waktu belajar anak di sekolah.

PENUTUP

Kesimpulan

Pelaksanaan Merdeka Belajar, Merdeka Bermain merupakan suatu konsep dan kurikulum. peserta didik ditempatkan sebagai pusat dalam proses belajar. pelaku utama

pengajaran dan perencanaan Merdeka Bermain adalah murid. Kemerdekaan siswa dalam menentukan kegiatan atau belajarnya adalah suatu kegiatan belajar dimana terjadi interaksi dinamis antara guru dan anak atau antara anak dengan anak lainnya.

Pada dasarnya setiap anak memiliki kebutuhan yang sama dalam belajar dimana kegiatan belajar dilakukan melalui bermain dengan cara yang menyenangkan. Anak sebagai pembelajar yang aktif dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui bermain. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan anak dalam belajar sesuai dengan kebutuhan masing – masing anak.

Berdasarkan hasil observasi, data lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di KB – TK Realfun Rainbow Salatiga belum sepenuhnya dilakukan dalam Merdeka Bermain. Guru menunjukkan memang ada kebebasan dalam menentukan kegiatan bermain anak. namun kebebasan tersebut hanya pada kegiatan pagi hari. Untuk kegiatan inti guru sudah menyediakan dengan kegiatan yang lain.

Hal ini menjadi bahan pertimbangan karena hanya dilakukan pada kelas kecil usia satu setengah tahun sampai empat tahun. hal ini dikarenakan anak usia kecil masih membutuhkan bimbingan secara intensif dalam pengembangan bakat dan minatnya. Namun sekolah dan guru tetap mengupayakan untuk memberikan pengajaran yang berpusat pada anak dengan cara memperhatikan kebutuhan setiap anak, tidak memaksa mengikuti kegiatan yang sudah di tetapkan oleh guru, dan sebagai ganti memberikan kegiatan lain atau membiarkan anak memilih kegiatannya.

Selain itu, guru juga mempertimbangkan dengan anak dapat bermain bermakna untuk perwujudan “ Merdeka Belajar, Merdeka Bermain “, untuk kelas dengan usia kecil hal paling sederhana yang dilakukan adalah mulai melibatkan anak dalam diskusi. Diskusi dilakukan antara guru dan anak maupun diskusi besar yang melibatkan teman – temannya. Pelaksanaan pembelajaran di KB – TK Realfun Rainbow Salatiga, secara keseluruhan kegiatan disesuaikan dengan kurikulum yang berdasarkan pada tahap perkembangan dan minat anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraena, Y., Felicia, N., Ginanto, D.E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapip, L., Wideaswati, D. (2021). Kajian Akademik: Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran.
- Dewantara, K.H. (2011). Karya Ki Hajar Dewantara bagian pertama Pendidikan. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Kemendikbud Ristek. (n.d). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. Dikutip dari ult.kemendikbud.go.id
- Kemendikbud Ristek. 2022. Keputusan Kemendikbud Ristek RI nomor 262/M/2022 tentang perubahan atas keputusan Kemendikbud Ristek tentang pedoman penerapan Kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Republik Indonesia. Kemendikbud Ristek.
- KBBI. (2016, april). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, KBBI online. Dikutip dari <https://KBBI.Kemendikbud.go.id>
- Kemendikbud Ristek. (2022). Esesnsi Kurikulum Merdeka: Makna dan Implikasi dalam Pembelajaran [presentasi powerpoint]. Diakses dari https://docs.google.com/presentation/d/1-bQQ7_UG2iFOPd_jymRgaSzCEx5EV3i_FFFHYMcFaO.
- Permendikbud no 146. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI NO. 146 tahun 014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Republik Indonesia. Kemendikbud.
- Pemerintah Indonesia. 2003. Undang-Undang RI no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Republik Indonesia. Indonesia.

- Pengelola web Kemendikbud. (2019, 23 oktober). Resmi dilantik, mendikbud Nadiem lakukan serah terima jabatan dengan mendikbud Muhadjir [web log comment]. Dikutip dari <https://www.kemendikbud.gi.id/main/blog/2019/10>
- Rahardjo, M.M., & Maryati, S. (2021). Buku Panduan Guru: Pengembangan Pembelajaran. Republik Indonesia: Kemendikbud Ristek.
- Rahmawati, M. & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. Jurnal Pendidikan manajemen perkantoran, 4, 49-54.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, CV.
- Yusuf, M. (2014). Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan penelitian gabungan. Jakarta: Prenadamedia grup.

