

Mengembangkan Kedisiplinan dan Kreatifitas Anggota Ekstrakurikuler Videografi Melalui Program VIPER CAMP

Idang Ramadhan

Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Yogyakarta

Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281

Email koresponden : idangramadhan.2023@student.uny.ac.id

ARTIKEL INFO

Riwayat Artikel

Artikel masuk : 2024-02-09

Artikel direview : 2024-06-20

Artikel diperbaiki : 2024-06-28

Artikel diterima : 2024-06-30

Kata Kunci

disiplin, kreatif, ekstrakurikuler, videografi, viper camp

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya mengembangkan kedisiplinan dan kreatifitas anggota Ekstrakurikuler Videografi melalui program VIPER CAMP. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah pembina dan anggota ekstrakurikuler videografi SMK Pawyatan Daha 2 Kediri. Pemilihan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program VIPER CAMP dapat meningkatkan kedisiplinan dan kreatifitas anggota ekstrakurikuler videografi melalui latihan, pembinaan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas terkait produksi video. Program ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pendidikan di luar ruang kelas dan dapat dijadikan sebagai model yang efektif dalam mengembangkan kedisiplinan dan kreatifitas anggota ekstrakurikuler videografi. Disarankan untuk melanjutkan dan memperluas implementasi program VIPER CAMP dalam pendidikan ekstrakurikuler serta membagikan temuan dan pengalaman program kepada institusi pendidikan lainnya.

Kata kunci: disiplin, kreatif, ekstrakurikuler, videografi, viper camp



PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, produksi video telah menjadi salah satu bentuk media komunikasi yang kuat dan efektif. Umumnya media ini dimanfaatkan untuk keperluan hiburan, dokumentasi, serta pembelajaran (Nimah, 2013). Minat terhadap videografi sebagai media ekspresi kreatif semakin meningkat di kalangan generasi muda. Menurut (Setiasih & Puspitasari, 2020), alasan mengapa remaja menyukai foto dan video kreatif adalah karena mereka ingin mengekspresikan diri, mendapatkan perhatian, tampil baik, dan merasa didukung melalui unggahan di media sosial. Oleh karena itu, ekstrakurikuler videografi di sekolah memiliki peran yang semakin penting dalam mengasah keterampilan teknis serta memfasilitasi ekspresi ide-ide kreatif siswa melalui media visual. Namun, dalam pengelolaan ekstrakurikuler seperti ini, seringkali ditemui tantangan dalam mempertahankan tingkat kedisiplinan anggota serta dalam menggali potensi kreatif mereka secara maksimal. Kedisiplinan yang rendah dapat menghambat kemajuan proyek-proyek videografi dan mengganggu kerja sama tim, sedangkan kurangnya kreatifitas dapat menghasilkan karya yang monoton dan kurang menarik bagi penonton.

Salah satu tantangan utama dalam mengelola ekstrakurikuler videografi adalah memastikan bahwa anggota memiliki pemahaman yang kuat akan pentingnya kedisiplinan dalam proses produksi video. Menurut (Gordon, 1996), disiplin merujuk pada perilaku dan keteraturan yang sesuai dengan aturan dan keputusan, atau perilaku yang dikembangkan melalui latihan yang berkelanjutan. Secara sederhana, disiplin dapat dimaknai sebagai perilaku yang melibatkan ketaatan pada aturan dengan teratur dan sadar serta dilakukan dengan tanggung jawab penuh. Kedisiplinan yang baik diperlukan untuk memastikan pengiriman proyek tepat waktu, pemenuhan tanggung jawab individu, dan kohesi tim yang efektif. Selain itu, pembangunan kreatifitas juga merupakan aspek krusial dalam menghasilkan karya-karya yang inovatif dan memikat. Menurut (Munandar, 1986), kreatifitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang belum ada sebelumnya, memberikan gagasan baru yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah, atau melihat hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Terkadang, anggota mungkin mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide-ide segar dan memecahkan masalah kreatif dalam proses produksi video.

Dalam konteks ini, penerapan program seperti VIPER CAMP menjadi penting. VIPER CAMP merupakan kegiatan latihan lapangan yang menjadi salah satu dari program yang direncanakan oleh pembina Ekstrakurikuler Videografi di SMK Pawayatan Daha 2 Kediri dengan tujuan untuk menumbuhkan karakter disiplin dan kreatif pada setiap anggota Ekstrakurikuler Videografi. Andrew F. Sikula menjelaskan latihan sebagai sebuah proses pendidikan singkat yang melibatkan penggunaan prosedur yang terstruktur dan terorganisir (Hasibuan, 2008). Program semacam ini dapat menjadi wadah yang terstruktur dan terpandu bagi anggota ekstrakurikuler videografi untuk mengembangkan keterampilan teknis mereka, meningkatkan kedisiplinan, dan merangsang kreatifitas mereka melalui berbagai kegiatan dan proyek-produk yang menantang. Dengan demikian, VIPER CAMP tidak hanya membantu meningkatkan kualitas hasil produksi video, tetapi juga membentuk karakter, sikap profesional, dan kepemimpinan yang berharga bagi para anggota, mempersiapkan mereka untuk tantangan industri kreatif di masa depan.

Banyak lembaga pendidikan di berbagai tingkat telah memperkenalkan kegiatan ekstrakurikuler videografi. Berdasarkan studi kepustakaan, terdapat beberapa penelitian serupa yang telah dilakukan seperti penelitian oleh (Sa'diyah, 2019) yang mengevaluasi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler broadcasting (videografi) terhadap pembentukan skill mata pelajaran produktif bidang multimedia di SMK Cendika Bangsa Malang dengan metode CIPP. Selanjutnya penelitian oleh (Kristanto et al., 2022) dengan menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang meliputi tahapan perencanaan, tindakan, pelaksanaan, dan refleksi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menghasilkan modul tentang dasar-dasar editing video dan pengetahuan pendukung

mengenai komposisi fotografi. Modul tersebut dapat digunakan oleh seluruh siswa SMA Tunas Harapan. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membangun kerjasama yang berkelanjutan dengan pihak mitra. Penelitian ini memiliki persamaan terkait eksplorasi manfaat dan dampak kegiatan ekstrakurikuler terkait videografi dalam lingkungan pendidikan.

Penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian sebelumnya, yakni terletak pada metode implementasi yang dilakukan melalui kegiatan latihan lapangan di tempat terbuka dan minim energi dan jauh dari pemukiman. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan upaya mengembangkan kedisiplinan dan kreatifitas anggota Ekstrakurikuler Videografi melalui program VIPER CAMP, selain itu juga menjelaskan bagaimana keterbatasan yang ada di lokasi latihan menjadi sebuah pembelajaran bermakna bagi anggota Ekstrakurikuler Videografi. Lebih lanjut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pandangan, informasi, dan motivasi bagi ekstrakurikuler lain dalam menerapkan latihan lapangan. Selanjutnya, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan saran yang berguna bagi sekolah dan pihak-pihak yang terkait dalam latihan lapangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan dan menjelaskan pengembangan kedisiplinan dan kreatifitas melalui program VIPER CAMP. Konsep ini sejalan dengan pendapat (Faisal, 2001) yang menyatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan untuk menyelidiki dan menjelaskan suatu fenomena atau realitas sosial melalui penguraian berbagai variabel yang terkait dengan isu dan unit penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3-4 Februari di Gazebo Wilis, yang terletak Desa Jugo, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Pemilihan lokasi ini didasari oleh dukungan positif yang diberikan oleh pimpinan sekolah. Selain itu, pertimbangan dalam memilih lokasi ini juga meliputi kesesuaian karakteristik lokasi yang minim energi listrik dan jauh dari pemukiman untuk mengembangkan kedisiplinan dan kreatifitas anggota. Penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* untuk memilih subjek, yaitu Pembina dan anggota Ekstrakurikuler Videografi. Metode ini memungkinkan pemilihan subjek berdasarkan ciri, karakteristik, kriteria, dan sifat tertentu sesuai dengan tujuan penelitian (Fauzy, 2019).

Prosedur penelitian terdiri dari tahap pra-lapangan, tahap lapangan, dan tahap analisis data, mengacu pada pandangan Mexy J. Moleong sebagaimana dibahas dalam (Sidiq & Choiri, 2019). Tahap pra-lapangan melibatkan penjajakan lapangan, penentuan fokus penelitian, perencanaan, perizinan, dan persiapan perlengkapan. Selama tahap lapangan, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Terakhir, pada tahap analisis data, semua data yang terkumpul selama tahap lapangan dianalisis. Data utama penelitian ini diperoleh dari pembina dan anggota ekstrakurikuler videografi melalui kegiatan VIPER CAMP. Data sekunder didapatkan melalui dokumentasi dan studi literatur berbantuan media elektronik dan cetak. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, kuesioner, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati pelaksanaan pendidikan multikultural melalui proyek kewarganegaraan, sementara kuesioner ditujukan pada siswa dan guru untuk memperoleh sudut pandang mereka mengenai pelaksanaan pendidikan multikultural dalam proyek kewarganegaraan. Pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang disusun sesuai dengan garis besar materi yang akan dicari datanya.

Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data yang mengacu pada model interaktif sebagaimana yang dijelaskan oleh (Miles & Huberman, 1994) yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu: 1) pengumpulan data; 2) reduksi data; 3) penyajian data; dan 4) pengambilan kesimpulan. Tahap pertama, yaitu pengumpulan data, melibatkan pencarian informasi dari para informan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang kemudian dikumpulkan dalam catatan penelitian. Tahap kedua, yaitu reduksi data, melibatkan proses seleksi, ringkasan, dan pengelompokan data untuk menyimpulkan informasi yang relevan dan menghilangkan topik yang tidak diperlukan. Tahap ketiga, yaitu penyajian data, bertujuan untuk memudahkan visualisasi hasil penelitian dari beragam data yang terkumpul. Terakhir, tahap pengambilan kesimpulan melibatkan pencarian dan pemahaman pola, kejelasan, serta sebab-akibat dari data yang telah dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembina menunjukkan kreatifitas dalam merencanakan dan melaksanakan program VIPER CAMP, yang tercermin dari persiapan, rundown kegiatan, materi dan penilaian yang dirancang dalam petunjuk teknis. Menurut pembina, pembekalan materi sekaligus praktik melalui latihan lapangan merupakan hal yang tepat untuk mengembangkan kreatifitas anggota dikarenakan karakteristik materi yang mengharuskan praktik agar lebih optimal. Hal ini sejalan dengan (Ramadhan, 2024), yang memaparkan bahwa tidak ada metode pembelajaran yang secara universal dianggap sebagai yang terbaik, karena pilihan metode pembelajaran sangat bergantung pada jenis materi yang akan diajarkan.

Data penelitian di lapangan menunjukkan adanya materi yang disampaikan oleh pembina adalah teknik pengambilan gambar. Menurut (Bonafix, 2011), Untuk menghasilkan gambar terbaik, para videografer perlu memiliki penguasaan yang baik terhadap kamera, termasuk pemahaman tentang bagian-bagian kamera dan teknik pengambilan gambar, sehingga kemampuan mereka dapat meningkat secara signifikan dan menghasilkan karya terbaik yang diakui. Metode latihan teknik pengambilan gambar meliputi praktik langsung dengan menggunakan kamera, analisis video profesional, diskusi kelompok untuk pertukaran informasi, latihan simulasi dengan peralatan khusus, dan pelatihan khusus dari para ahli. Dengan kombinasi metode ini, peserta dapat meningkatkan keterampilan teknis dalam pengambilan gambar, memperdalam pemahaman tentang teknik yang efektif, dan memperoleh pengalaman praktis yang diperlukan dalam produksi video.

Selain itu, materi manajemen energi baterai juga wajib diterapkan mengingat latihan ini terletak di lokasi yang minim sumber energi listrik, sedangkan baterai merupakan suatu kebutuhan yang tak terpisahkan dalam setiap aktivitas, terutama yang melibatkan penggunaan perangkat elektronik (Lesmana, 2022). Manajemen baterai kamera adalah aspek penting dalam fotografi dan videografi. Untuk memaksimalkan penggunaan kamera, fotografer dan videografer perlu memahami kapasitas baterai, menggunakan pengaturan daya yang efisien, membawa baterai cadangan, menjaga baterai tetap terisi, dan memperhatikan kondisi lingkungan. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, mereka dapat memastikan kamera selalu siap digunakan dan fokus pada pengambilan gambar tanpa khawatir kehabisan daya.

Tugas-tugas yang melatih kedisiplinan peserta VIPER CAMP mencakup berbagai aktivitas yang dirancang untuk mengembangkan tanggung jawab, ketekunan, dan keterampilan manajemen waktu. Beberapa contoh tugas yang dapat diberikan seperti; *deadline* ketat untuk menyelesaikan proyek video, menjaga peralatan dengan baik, mengikuti jadwal latihan dan produksi, serta berpartisipasi dalam sesi pelatihan. Selain itu, tugas-tugas seperti pemilihan ide kreatif, perencanaan produksi, dan kolaborasi tim juga dapat membantu melatih kedisiplinan peserta. Dengan memberikan tugas-tugas yang menuntut kedisiplinan, peserta VIPER CAMP dapat mengembangkan sikap profesional dan keterampilan manajemen yang penting dalam dunia produksi video. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Samsidar, 2019) yang menjelaskan bahwa pemberian tugas dapat meningkatkan

kedisiplinan anak. Lebih lanjut, pembelajaran yang lebih memperhatikan siswa dapat memberikan pengalaman bermakna bagi mereka (Pambudhi et al., 2023).

Tugas-tugas yang melatih kreatifitas peserta VIPER CAMP mencakup berbagai aktivitas yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan berani mengambil risiko. Beberapa contoh tugas yang dapat diberikan termasuk; *brainstorming* ide-ide kreatif, eksplorasi konsep, pengembangan naskah, pengambilan gambar dengan teknik yang unik, dan pengeditan video yang kreatif. Selain itu, tugas-tugas seperti membuat video dengan tema tertentu, membuat video dengan teknik stop motion atau time-lapse, dan membuat video dengan teknik animasi juga dapat membantu melatih kreatifitas peserta. Dengan memberikan tugas-tugas yang menuntut kreatifitas, peserta VIPER CAMP dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang penting dalam dunia produksi video. Hal ini sejalan dengan (Akmal, 2018) bahwa memberikan tugas dapat meningkatkan tingkat kreatifitas.

Pelaksanaan VIPER CAMP di Gunung Wilis mengalami beberapa kendala seperti:

- 1) Kondisi cuaca Gunung Wilis yang tidak menentu, gerimis dan angin kencang mengganggu pelaksanaan kegiatan di luar ruangan, seperti pengambilan gambar dan latihan. Oleh karena itu, perlu dipersiapkan rencana cadangan dan peralatan yang sesuai untuk mengatasi kondisi cuaca yang buruk;
- 2) Aksesibilitas Gunung Wilis yang terletak di daerah jauh dari pemukiman dapat mempersulit logistik, seperti pengiriman peralatan dan bahan makanan. Oleh karena itu, perlu dipersiapkan rencana transportasi dan logistik yang matang untuk memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan;
- 3) Keterbatasan sumber daya yang cukup, seperti peralatan kamera, perangkat lunak pengeditan video, dan peralatan pendukung lainnya. Keterbatasan sumber daya dapat mempengaruhi kualitas dan efektivitas kegiatan. Oleh karena itu, perlu dipersiapkan rencana pengadaan sumber daya yang matang untuk memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan;
- 4) Keselamatan anggota ketika melakukan kegiatan di luar ruangan, seperti hiking dan pengambilan gambar, dapat membawa risiko keselamatan bagi peserta. Oleh karena itu, perlu dipersiapkan rencana keselamatan yang matang dan memastikan bahwa peserta dilengkapi dengan peralatan keselamatan yang sesuai;
- 5) Komunikasi yang buruk dapat mempersulit koordinasi dan pelaksanaan kegiatan. Keterbatasan jaringan telekomunikasi di daerah Gunung Wilis dapat mempengaruhi komunikasi antara peserta dan staf. Oleh karena itu, perlu dipersiapkan rencana komunikasi yang matang dan memastikan bahwa peserta dan staf dilengkapi dengan peralatan komunikasi yang sesuai.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa program VIPER CAMP secara signifikan meningkatkan kedisiplinan anggota ekstrakurikuler videografi melalui latihan, pembinaan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas terkait produksi video. Selain itu, program ini juga berhasil meningkatkan kreatifitas para peserta melalui berbagai kegiatan kreatif, seperti *brainstorming*, eksplorasi konsep, dan kolaborasi tim. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pendidikan di luar ruang kelas, serta memberikan pandangan yang berharga dalam meningkatkan kualitas anggota ekstrakurikuler videografi melalui program-program

pengembangan keterampilan. Dengan demikian, program VIPER CAMP dapat dijadikan sebagai model yang efektif dalam mengembangkan kedisiplinan dan kreatifitas anggota ekstrakurikuler videografi.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, disarankan untuk melanjutkan dan memperluas implementasi program VIPER CAMP dalam konteks pendidikan ekstrakurikuler. Institusi pendidikan dapat mempertimbangkan untuk menyelenggarakan program serupa guna meningkatkan kedisiplinan dan kreatifitas anggota ekstrakurikuler, tidak hanya dalam bidang videografi, tetapi juga dalam bidang lainnya. Selain itu, penting untuk terus memantau dan mengevaluasi dampak program secara berkala guna memastikan efektivitasnya. Selanjutnya, kolaborasi dengan para profesional dan praktisi industri kreatif dapat menjadi langkah yang bermanfaat dalam memperkaya pengalaman peserta dan memperluas wawasan mereka. Terakhir, disarankan pula untuk membagikan temuan dan pengalaman dari program VIPER CAMP kepada institusi pendidikan lainnya agar manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak pihak. Dengan demikian, program-program pengembangan keterampilan seperti VIPER CAMP dapat menjadi sarana yang efektif dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tuntutan industri kreatif di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, A. (2018). Meningkatkan Kreativitas Melalui Metode Pemberian Tugas Melipat Kertas Pada Siswa Kelompok B TK Islam Ylpi Marpoyan Pekanbaru. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 79–92.
- Bonafix, D. N. (2011). Videografi: Kamera dan Teknik Pengambilan Gambar. *Humaniora*, 2(1), 845. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.4015>
- Faisal, S. (2001). *Format-Format Penelitian Sosial*. Raja Grafindo Persada.
- Fauzy, A. (2019). *Metode Sampling* (2 ed.). Universitas Terbuka.
- Gordon, T. (1996). *Mengajar Anak Berdisiplin Diri di rumah dan di sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hasibuan, M. S. P. (2008). *Manajemen sumber daya manusia*.
- Kristanto, D. D., Murdaningsih, R. P., & Andrian, Y. F. (2022). Pelatihan Ekstrakurikuler Editing Video Dengan Aplikasi Kinemaster di SMA Tunas Harapan Bogor. *Prosiding Sembadha*, 03(1), 10–14. <https://jurnal.pknstan.ac.id/index.php/sembadha/article/view/1792/916>
- Lesmana, M. A. (2022). *MONITORING CHARGING--DISCHARGING BATERAI LI-ION CD 18650 3, 7V MENGGUNAKAN NODEMCU BERBASIS INTERNET OF THINGS (IOT)*. Universitas Siliwangi.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2 ed.). SAGE Publications.
- Munandar, S. C. U. (1986). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah: petunjuk bagi para guru dan orang tua*. Gramedia.
- Nimah, Z. (2013). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Shalat Fardlu Pada Siswa Kelas II Mi Al-Mujahidin Gumalar Adiwerna Tegal [Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya]. *UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Pambudhi, T., Anggraini, R., Abrori, M. A., Erika, Asifin, N., & Ramadhan, I. (2023). Children are artists: supporting children's learning identity as artists: by Penny Hay, New York, Routledge, 2023, 200 pp., £ 96.00 (hardback), ISBN: 9781032347219. *Education 3-13*, 1–3. <https://doi.org/10.1080/03004279.2023.2277914>
- Ramadhan, I. (2024). Penggunaan Infografis untuk Meningkatkan Pemahaman Hierarki Konstitusi pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Pawyatan Daha 2 Kediri. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran*, 3(1), 333–339. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/seinkesjar/article/view/4532>
- Sa'diyah, N. S. (2019). *Evaluasi pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler broadcasting (videografi) terhadap pembentukan skill mata pelajaran produktif bidang multimedia di SMK Cendika*

- Bangsa Malang* [Universitas Negeri Malang]. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/128976>
- Samsidar. (2019). Meningkatkan Disiplin Anak Melalui Pemberian Tugas. *ECEIJ (Early Childhood Education Indonesian Journal)*, 2(3), 192–195.
- Setiasih, S., & Puspitasari, F. I. (2020). Kebutuhan remaja untuk mengirim foto atau video di Instagram. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 2(2), 461–472. <https://doi.org/10.24854/jpu38>
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan* (A. Mujahidin (ed.)). CV. Nata Karya.