

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA
KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS TEMA 5
PAHLAWANKU
SISWA KELAS IV SDIT BINA INSAN KAMIL DEPOK**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Uhamka
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Disusun Oleh:

Afifah Devayani 1601025258

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

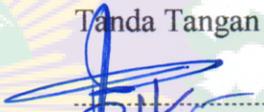
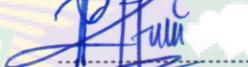
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Tema 5 Pahlawanku Siswa Kelas IV SDIT Bina Insan Kamil Depok.

Nama : Afifah Devayani

NIM : 1601025258

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Sabtu
Tanggal : 22 Agustus 2020

Tim Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Ika Yatri, M.Pd		11/9/20
Sekretaris : Nurafni, M.Pd		11/9/2020
Pembimbing : Dr. Lelly Qodariah, M.Pd		10/09/2020
Penguji I : Dr. Ishaq Nuryadin, M.Pd		25-08-2020
Penguji II : Muhib Rosyidi, S.Tr.I, MA.Hum		11/9/2020

Disahkan oleh,

Dekan




Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

NIDN. 0317126903

ABSTRAK

Affah Devayani: 1601025258. “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berupa Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Tema 5 Pahlawanku Siswa Kelas IV SDIT Bina Insan Kamil Depok*. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS Tema 5 Pahlawanku kelas IV SDIT Bina Insan Kamil Depok. Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa yang mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar, yang biasanya guru memberikan materi dengan metode ceramah di gantikan dengan siswa menemukan sendiri dengan benda-benda disekitarnya. Skripsi ini bertujuan: yaitu, untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial tema 5 pahlawanku siswa kelas IV SDIT Bina Insan Kamil Depok. Penelitian ini merupakan penelitian berjenis kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Bina Insan Kamil Depok. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IVA SDIT Bina Insan Kamil Depok. Sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas IVA yang diambil dengan teknik *Non-Probability sampling* jenis *sampling jenuh*. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan test hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang akan menjawab permasalahan yang diangkat oleh peneliti, yaitu: apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar IPS Tema 5 Pahlawanku Siswa Kelas IV SDIT Bina Insan Kamil Depok. Pengaruh pada penelitian ini ditunjukkan dengan membandingkan rata-rata nilai *Pre-test* dengan nilai *Post-Test*.

Dapat dilihat dari perhitungan uji-t diperoleh $T_{hitung} = 5,157$ dan $T_{tabel} = 2,093$. Karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan dk 19 dan tingkat signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil *post-test* lebih tinggi dari rata-rata hasil *pre-test*. Berdasarkan data yang ada, diperoleh rata-rata hasil *Pre-test* sebesar 61,25 dan rata-rata hasil *Post-test* sebesar 79. Perhitungan N-Gain hasil pretest dan posstest, maka didapatkan nilai N-Gain pada hasil $0,30 < N-Gain < 0,70$ dan didapat pada kriteria sedang yaitu 0,45. Artinya dalam penelitian menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS.

Kata Kunci: Pengaruh, Media Kartu Bergambar, Hasil Belajar

ABSTRACT

Afifah Devayani: 1601025258. "The Influence of the Use of Learning Media in the form of a Picture Card Against Social Science Learning Outcomes Theme 5 of My Hero Students Grade IV SDIT Bina Insan Kamil Depok. Essay. Jakarta: Primary School Teacher Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

This study aims to determine whether or not there is an effect of the use of learning media in the form of picture cards on social studies learning outcomes for the fourth grade My Hero Theme of SDIT Bina Insan Kamil Depok. This research is motivated by students who experience difficulties in the teaching and learning process, which is usually the teacher provides material with the lecture method in exchange for students discovering themselves with the objects around them. This thesis aims: that is, to find out whether there is an influence of the use of pictorial card media on the learning outcomes of social science theme 5 of my hero grade IV SDIT Bina Insan Kamil Depok. This research is a quantitative type of research with ex post facto method. This research was conducted at SDIT Bina Insan Kamil Depok. The population in this study was class IVA SDIT Bina Insan Kamil Depok. While the sample used is class IVA taken with Non-Probability sampling technique saturated sampling type. The data collection of this study used a test of learning outcomes.

Based on the results of research that will answer the issues raised by researchers, namely: is there any influence of the use of pictorial card media on social studies learning outcomes Theme 5 of my hero grade IV SDIT Bina Insan Kamil Depok. The influence in this study was shown by comparing the average value of the Pre-test with the Post-Test value.

Can be seen from the t-test calculations obtained $T_{hitung} = 5.157$ and $T_{table} = 2.093$. Because $T_{count} > T_{table}$ with dk 19 and a significance level of 5%, it can be concluded that the average post-test results are higher than the average pre-test results. Based on available data, the average pre-test results were 61.25 and the average post-test results were 79. The N-Gain calculation of the pretest and posstest results, the N-Gain value was obtained at 0.30 $< N$ -Gain < 0.70 and obtained in the medium criteria is 0.45. This means that the research concludes that there is an influence in the use of picture card learning media on social studies learning outcomes.

Keywords: Influence, Media Card illustrated, Learning Outcomes

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORETIS	
A. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. Fungsi Media Pembelajaran	9
3. Manfaat media Pembelajaran	10

4.	Ciri-Ciri Media Pembelajaran	12
5.	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
6.	Pemilihan Media Pembelajaran	15
B.	Kartu Bergambar	
1.	Pengertian Media Kartu Bergambar	16
2.	Kriteria Pemilihan Kartu Bergambar	17
3.	Kelebihan dan Kelemahan Kartu Bergambar Sebagai Media Pembelajaran	18
C.	Hasil Belajar	
1.	Pengertian Belajar	19
2.	Pengertian Hasil Belajar	20
3.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar ..	21
D.	Ilmu Pengetahuan Sosial	
1.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	23
2.	Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	24
E.	Penelitian Yang Relevan	25
F.	Kerangka Berpikir	26
G.	Hipotesis Penelitian	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A.	Tujuan Penelitian	29
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	29
C.	Metode Penelitian	30
D.	Populasi dan Sampel	30
E.	Prosedur Pengumpulan Data	32
F.	Teknik Pengumpulan Data	32
G.	Teknik Analisis Data	35
1.	Deskripsi Data	35
2.	Pengujian Persyaratan Analisis	35
a.	Uji Normalitas	35
b.	Uji Homogenitas	37

3. Pengujian Hipotesis	38
4. Uji N-Gain	39
H. Hipotesis Statistika	40

BAB IV DESKRIPSI DATA DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data dan Analisis Data	
1. Gambaran Umum dan Objek Penelitian	41
2. Deskripsi Data Penelitian	42
3. Analisis Data	49
B. Pembahasan	52
C. Keterbatasan Masalah	55

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	56
B. Saran	57

DAFTAR PUSTAKA	58
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	60
-----------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia apalagi pada era globalisasi yang menuntut kesiapan setiap bangsa untuk bersaing secara bebas. Pada era globalisasi hanya bangsa-bangsa yang berkualitas yang mampu bersaing atau berkompetisi di pasar bebas. Memasuki era 4.0 dimana teknologi informasi berkembang pesat dan dimanfaatkan dalam segala aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi informasi adalah dalam bidang pendidikan.

Pendidikan adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi ke generasi di mana pun di dunia ini. Perkembangan teknologi yang sangat canggih menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang efisien dan efektif. Teknologi dalam pembelajaran dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar bagi peserta didik. Teknologi merupakan bagian alat untuk menyajikan materi agar lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian materi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga memudahkan untuk tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan, memudahkan penyampaian materi pembelajaran, proses pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik, efisien dan efektif, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran tidak hanya mencakup media elektronik, namun bisa berupa media sederhana yang dibuat oleh pendidik. Salah satu media sederhana tersebut adalah kartu bergambar. Kartu bergambar merupakan kartu berukuran kecil yang berisi teks, gambar, tanda simbol atau kombinasi. Kartu bergambar dimanfaatkan untuk mengembangkan pembendaharaan kata-kata peserta didik, mengingat dan menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, serta memberikan rangsangan atau petunjuk kepada peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Dengan demikian, ruang lingkup IPS pada dasarnya adalah mempelajari manusia pada konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Tujuan Pendidikan IPS adalah untuk membantu tumbuhnya pola berpikir ilmuwan sosial, mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat dalam rangka membantu tumbuhnya warga negara yang baik.

Namun kenyataannya, proses pembelajaran IPS di sekolah/ madrasah selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan/ materi pelajaran

sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar bersifat kaku dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar lebih aktif. Selain itu, cara belajar peserta didik masih menggunakan hafalan yang hanya bertahan dalam waktu yang sementara. Pembelajaran hanya dianggap sebagai sebuah proses memindahkan informasi dari pendidik dan tidak ada reaksi dari peserta didik.

Dalam melaksanakan pembelajaran IPS pun menemui berbagai hambatan-hambatan yaitu seperti hambatan keahlian dan akademik, fasilitas pendidikan, mutu buku pendidikan dan administrasi serta manajemen. Ada pula masalah dalam implementasinya adalah ketersediaan alat dan bahan belajar di sebagian besar sekolah, ikut mempengaruhi proses belajar mengajar IPS. Pembelajaran IPS dilaksanakan masih berpusat pada pendidik yang hanya diisi dengan ceramah, kurangnya media pembelajaran yang mendukung, sehingga membuat peserta didik cepat merasa bosan.

Dengan mencermati kondisi demikian, peneliti akan meneliti salah satu Sekolah Dasar di Depok, Jawa Barat. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, ada pula beberapa permasalahan yaitu proses pembelajaran di sekolah dinilai kurang bervariasi, pendidik belum banyak menggunakan media pembelajaran karena rata-rata pendidik yang mengajar sudah tua dan kesulitan untuk penggunaan atau membuat media pembelajaran.

Sebagai dampak dari proses pembelajaran di atas, hasil rata-rata pembelajaran IPS peserta didik masih di bawah nilai KKM atau nilai rata-rata yang telah ditetapkan oleh sekolah adalah 75, sedangkan hasil rata-rata

pembelajaran IPS adalah 69. Oleh karena itu, perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih nyata, agar dapat menumbuhkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu tindakan yang akan dilakukan peneliti adalah penggunaan media pembelajaran berupa kartu bergambar dengan kecerdasan spasial visual terhadap hasil belajar IPS.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan misalkan puzzle, gambar, video dan lain-lain. Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV. Peneliti memilih media kartu bergambar karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik usia 7-12 tahun yang berada dalam tahap operasional konkrit yaitu dimana anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual, anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkrit. Media kartu bergambar juga termasuk media visual yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Dengan menggunakan kartu bergambar sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi serta hasil belajar.

Penelitian merupakan sebuah proses kegiatan mencari kebenaran terhadap suatu fenomena atau fakta yang terjadi dengan cara yang terstruktur dan sistematis. Agar penelitian dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang

diinginkan, maka penelitian ini harus menggunakan metode yang cocok. Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditentukan, dikembangkan, atau dibuktikan. Maka dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode penelitian *ex post facto*. Penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang bertujuan menemukan sebab yang memungkinkan perubahan perilaku, gejala atau fenomena yang disebabkan oleh suatu peristiwa, perilaku, atau gejala yang menyebabkan perubahan pada variabel bebas yang secara keseluruhan sudah terjadi.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berupa Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Tema 5 ‘Pahlwanku’ Siswa Kelas IV SDIT Bina Insan Kamil Depok*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik menganggap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang membosankan, sehingga proses pembelajaran berlangsung tidak optimal.
2. Pemberian materi pembelajaran yang hanya diisi dengan ceramah dan monoton.
3. Kesulitan dan kurang keterampilan penggunaan atau pembuatan media pembelajaran selama proses pembelajaran.
4. Hasil belajar masih di bawah KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media berupa kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS dalam tema 5 “pahlawanku” siswa kelas IV SDIT Bina Insan Kamil Depok.

D. Rumusan Masalah

Rumusan penelitian dalam masalah ini adalah **“Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa kartu bergambar terhadap hasil belajar tema 5 ‘pahlawanku’ siswa kelas IV DIT Bina Insan Kamil Depok”**.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Diharapkan hasil penelitian ini mampu membantu peserta didik untuk lebih memotivasi dalam meningkatkan hasil belajarnya di sekolah.

b. Bagi pendidik

Diharapkan hasil penelitian ini mampu menambah informasi bagi pendidik tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa kartu bergambar terhadap hasil belajar peserta didik sehingga guru dapat memberikan bantuan dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, terutama kepada peserta didik yang hasil belajarnya rendah di sekolah sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

c. Bagi sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini mampu meningkatkan kualitas belajar mengajar di.

d. Peneliti lain

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi guru dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan belajarnya di sekolah.

2. Manfaat teoretis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran kartu bergambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Ibrahim, A., & Asrul Haq Alang, M. d. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu.
- Ilhamdi. (2017). Pengaruh Media Gambar Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sdn 2 Sembung Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat Tahun Pelajaran 2017/2018. <http://eprints.unram.ac.id/10520/1/ILHAMDI.pdf>. Diakses pada tanggal 21-01-2020 pukul 22.18 WIB.
- Jannah, M., & Hasmawati. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas IX IPS SMA Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* , 1, 14. <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/2985>. Diakses pada tanggal 19-01-2020 pukul 21.09 WIB.
- Kunandar. (2015). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Lestari, Fitri R. (2015). Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd N Kotagede 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2012/2013. <http://eprints.uny.ac.id/15016/1/skripsi%20ria%20fita%20lestari.pdf>. Diakses pada tanggal 24-12-2019 pukul 18.28 WIB.
- Majid, A. (2017). *Penilaian Autentik Proses Dan Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Martono, N. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Muslich Anshori, S. I. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Mularsih, K. d. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Parwati, N. N., & Apsari, P. P. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Prasetya, S. P. (2014). *Media Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Ombak.

Pratita, D. (2014). Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di SMP. *Jurnal Parameter* , 25, 92. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/parameter/article/download/6631/4762> /. Diakses pada tanggal 19-01-2020 pukul 21.09 WIB.

Santrianawati. (2017). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

Sapriya. (2016). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Silalahi, U. (2018). *Metodologi Penelitian Analisis Data Dan Interpretasi Hasil Untuk Penelitian Sosial Kuantitatif*. Bandung: PT Refika Aditama.

Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer-Power Point-Internet-Interactive Video*. Jakarta: Kata Pena.

Widia Renny, I., & Marpaung, P. d. (2013). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Bioterdidik* , 2. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/sosbud/article/view/542>. Diakses pada tanggal 18-01-2020 pukul 20.20 WIB.