

PENGEMBANGAN MODUL PADA MATERI SEGIEMPAT DAN SEGITIGA BERBASIS ETNOMATEMATIKA KELAS VII SMP

Nila Wati, Rezky Ramadhona, Linda Rosmery Tambunan

nila06575@gmail.com

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Maritim Raja Ali Haji

Abstract

The era of globalization that is felt today is not a few students who are increasingly forgetting culture so that the need for education and culture. Lack of learning resources with a cultural context or often referred to as ethnomathematics. The purpose of this study is to describe modules on ethnomathematics-based rectangles and triangles which are valid for learning mathematics in junior high schools. This research is a type of research and development (R&D). The data in this study were collected using a questionnaire method and documentation. The research instrument used was the expert validation sheet. manual module. The quality of the module is assessed based on the validity aspect. The validity aspect is through the material expert validation sheet and the media expert validation sheet using the Method of Summated Ratings (MSR). The results showed that the modules on the material of ethnomathematics based rectangles and triangles met the assessment criteria 68.80% were in the valid category.

Keywords: Development, Module, Ethnomathematics, Quadrilateral and Triangle.

I. Pendahuluan

Memuat hal-hal yang melatar belakang Pendidikan pada dasarnya memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu. Terhadap individu untuk mengembangkan bakat serta kepribadian manusia. Menurut Yanti dkk dalam Sari (2018: 197) bahwa “Pendidikan merupakan media yang sangat berperan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam rangka mencerdaskan sumber daya manusia di Indonesia”. Pendidikan yang bermutu ataupun berkualitas diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan mampu bersaing di era globalisasi.

Era globalisasi yang dirasakan saat ini, tidak sedikit lagi masyarakat atau peserta didik yang semakin lama semakin melupakan budaya yang mampu mengubah sikap peserta didik (Ginting, 2017: 358). Menurut Miftakhudin(2019: 510) bahwa “Dampak globalisasi memberikan efek yang buruk karena dapat merubah gaya hidup, prilaku, sikap, moral dan budaya yang menjadi identitas setiap negara”. Oleh karena itu, tugas Pendidikan semakin berat. Bukan hanya membentuk insan yang berkualitas tetapi juga ikut membentuk akhlak mulia dalam segala tindakan baik itu dari segi gaya hidup, prilaku, moral, dan budaya.

Pendidikan dan budaya memiliki peran yang sangat penting dalam menumbuhkan dan mengembangkan nilai luhur bangsa kita (Wahyuni 2013: 2013). Pendidikan dan budaya tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu. Budaya merupakan kesatuan yang utuh dan menyeluruh di lingkungan masyarakat. Dengan demikian, konsepsi Pendidikan selanjutnya harus dikombinasikan dengan bauran budaya.

Oleh karena itu, Pendidikan sebagai proses pembudayaan berperan untuk mengintegrasikan nilai-nilai kebudayaan di lingkungan sekitarnya. Sehingga insan yang berkompentensi dengan perkembangan zaman tidak melupakan kebudayaan di lingkungan sekitarnya. Hal ini, melalui pembelajaran matematika dapat mengintegrasikan nilai-nilai kebudayaan.

Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada disetiap sekolah pada jenjang Pendidikan SD, SMP/MTs dan SMA/SMK. Menurut (Hariastuti, 2017: 25) pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran yang wajib diberikan dari jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah di Indonesia. Pembelajaran matematika tidak hanya dipelajari disekolah saja, tetapi matematika secara tidak langsung telah dikenal sebelumnya dalam lingkungan masyarakat. Masyarakat telah mengenal matematika dalam aktifitas kesehariannya seperti menghitung, mengukur, membilang dan lain-lain. Kebiasaan ini merupakan budaya yang berkaitan dengan matematika yang lebih dikenal dengan etnomatematika.

Etnomatematika dapat dijadikan sumber belajar untuk peserta didik. Melalui penerapan etnomatematika di dalam pembelajaran peserta didik tahu adanya pembelajaran matematika di dalam budaya. Sehingga budaya dapat dikenal pada kalangan peserta didik. Menurut Abi (2016: 2) peran etnomatematika sangatlah penting sebagai sarana untuk memotivasi, menstimulasi peserta didik, dapat mengatasi kejenuhan dan memberikan nuansa baru pada pembelajaran matematika. Hal ini, cocok untuk mengatasi kejenuhan dan memotivasi peserta didik saat proses pembelajaran matematika, karena peserta didik menganggap matematika pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan. Penerapan etnomatematika di dalam pembelajaran tentu saja merancang sebuah bahan ajar. Salah satu bahan ajar dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran adalah modul.

Modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis untuk membantu peserta didik melakukan proses belajar. Ketersediaan modul sebagai bahan ajar masih jarang ditemukan. Apalagi modul dengan konteks budaya di Kepulauan Riau. Faktanya sekarang belum ada yang membuat modul dengan konteks budaya di Kepulauan Riau. Merancang sebuah modul perlu memperhatikan karakteristik peserta didik sehingga membantu peningkatan kemampuan peserta didik dan berpengaruh secara positif dalam proses pembelajaran. Modul bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dan pendidik tidak lagi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Terkait dengan kurikulum 2013 peserta didik lebih aktif dari pada pendidik yang sesuai dengan tujuan modul.

Dengan demikian modul berbasis etnomatematika membantu peserta didik untuk mengenal nilai budaya yang ada di daerah asalnya agar tidak hilangnya nilai budaya akibat era globalisasi yang terus berkembang. Modul ini diharapkan dapat membantu pendidik menerapkan proses pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Adanya modul yang sesuai dengan karakteristik peserta didik diharapkan terjadinya peningkatan kemampuan peserta didik dan membawa pengaruh positif saat proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik dalam mengembangkan Pengembangan Modul pada Materi Segiempat dan Segitiga Berbasis Etnomatematika Kelas VII SMP agar peserta didik tahu nilai-nilai budaya di daerah lingkungan sekitarnya. Penulis akan mengadakan penelitian dengan judul Pengembangan Modul pada Materi Segiempat dan Segitiga Berbasis Etnomatematika Kelas VII SMP.

II. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini adalah Modul pada materi segiempat dan segitiga berbasis etnomatematika kelas VII SMP. Prosedur penelitian pengembangan modul merujuk pada model 4D yang terdiri atas tahapan *define* (analisis kurikulum, analisis peserta didik, materi, dan tujuan pembelajaran), *design* (penyusunan tes, pemilihan media, bentuk penyajian, rancangan awal, dan

penilaian teman sejawat), *development* (penilaian para ahli dan revisi), dan *disseminate* tidak dilakukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Instrumen pada penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi untuk mengukur kevalidan modul yang dikembangkan.

Angket uji validasi ahli media digunakan dengan indikator kegrafikan dan kebahasaan pada modul yang dihasilkan sebagai bahan ajar. Sedangkan angket uji validasi ahli materi digunakan dengan indikator cakupan kelayakan isi, kesesuaian dan kebutuhan bahan ajar, aspek penyajian dan aspek kebudayaan pada modul yang dihasilkan sebagai bahan ajar. Penilaian tersebut menggunakan *microsoft excel* dengan perhitungan *Method of Summated Ratings* (MSR).

Tabel 1. Presentase penilaian validitas

Interval	Kriteria	Keterangan
0% - 19,99%	Sangat Kurang	Tidak Valid
20 - 39,99%	Kurang	Kurang Valid
40% - 59,99%	Cukup	Cukup Valid
60% - 79,99%	Baik	Valid
80% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid

Sumber: Sugiyono (2012) dalam Indriyanti (2014: 53)

III. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa modul pada materi segiempat dan segitiga berbasis etnomatematika kelas VII SMP. Tahapan penelitian dan pengembangan modul menggunakan model pengembangan yang telah diadaptasi dari model pengembangan 4D. Namun penelitian ini dibatasi menjadi 3D yang terdiri dari tiga tahap yaitu, *define*, *design*, dan *development*.

Tahap *define*: 1) Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 2 Tanjungpinang adalah kurikulum 2013. Analisis kurikulum dilakukan dengan melihat silabus sekolah; 2) Analisis peserta didik dilakukan dengan cara observasi secara langsung menggunakan catatan peneliti terkait hal-hal yang perlu dianalisis. Hasil yang diperoleh berdasarkan analisis peserta didik menggunakan catatan peneliti yaitu peneliti mengetahui bahwa cara belajar yang dapat memotivasi peserta didik adalah dengan menggunakan objek dilingkungan sekitar; 3) Analisis materi dilakukan dengan identifikasi materi pembelajaran yang akan dipilih dalam penelitian dengan cara mengumpulkan sumber-sumber relevan dan menyusun secara sistematis untuk dijadikan modul. Setelah dilakukannya analisis materi, materi yang peneliti pilih adalah materi segiempat dan segitiga; 4) Tujuan pembelajaran diperoleh berdasarkan dari analisis kurikulum dan analisis materi. Hasil yang diperoleh dari analisis tujuan pembelajaran adalah Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK). Tujuan pembelajaran yang sudah terbentuk menjadi Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) adalah sebagai berikut: a) Mengenal dan mendefinisikan sifat-sifat segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga. b) Menghitung rumus keliling dan luas segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga. c) menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga. d) menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan keliling dan luas segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga. Berdasarkan tahap *define*, solusi yang didapatkan adalah peneliti ingin memanfaatkan etnomatematika dalam kegiatan pembelajaran dengan mengembangkan modul sebagai bahan ajar yang berisi materi segiempat dan segitiga.

Tahap *design*: 1) Penyusunan tes kriteria yang dilakukan adalah menghasilkan lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk menilai kevalidan dari modul yang dikembangkan. 2) Pembuatan bahan ajar berupa modul menggunakan *Microsoft Word* yang disimpan melalui *PDF*. 3)

Pemilihan bentuk penyajian pada penelitian ini adalah bertujuan untuk mendesain sebuah modul yang disesuaikan dengan kurikulum dan materi pembelajaran. Bentuk penyajian yang dipilih dalam pembuatan modul meliputi penentuan judul modul, menentukan desain modul dan penyusunan modul (perumusan kompetensi dasar; perancangan dari sisi media; penyusunan topik materi). 4) Rancangan awal yang dilakukan adalah untuk mengembangkan modul sebelum dilakukan validasi dengan mengumpulkan bahan visual seperti cover modul, kata pengantar modul, daftar isi, peta konsep, glosarium, pendahuluan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, contoh soal, latihan soal, evaluasi, rangkuman, uji kompetensi, kunci jawaban, dan daftar pustaka. Rancangan awal dilakukan untuk menghasilkan produk awal (*prototype*).

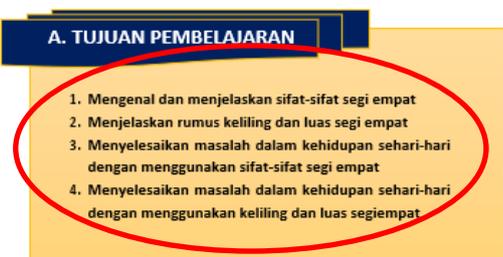
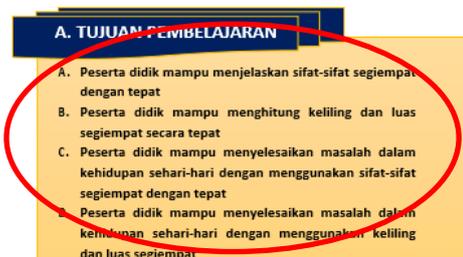
Penilaian ahli materi dari modul yang dikembangkan dilakukan oleh dua validator yaitu dua dosen pendidikan matematika UMRAH. Daftar validator ahli materi modul yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Identitas Validator Ahli Materi

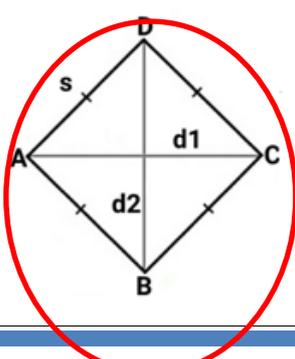
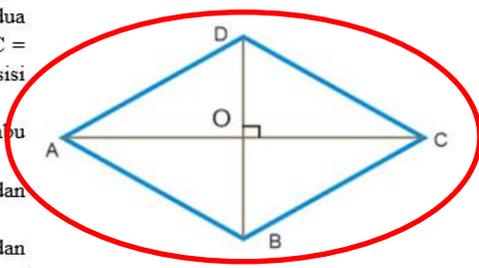
Ahli media	Nama validator ahli media	Jabatan
I	Lect. Nur Asma Riani S., M.Pd. NIP. 198712302019032010	Dosen pendidikan matematika UMRAH
II	Lect. Mariyanti Elvy, S.Pd., M.Pd. NIP. 199202092019032020	Dosen pendidikan matematika UMRAH

Menurut ahli materi I, modul yang dikembangkan disarankan untuk memperbaiki definisi suatu konsep pada modul dikarenakan materi pada modul berbasis budaya. Menurut ahli materi II, modul yang dikembangkan disarankan untuk memperbaiki tujuan pembelajaran, typo, kalimat, dan interaktif. Hasil dari revisi berdasarkan saran validator ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Tujuan Pembelajaran Harus Mengandung “ABCD”

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui dan menjelaskan sifat-sifat segi empat 2. Menjelaskan rumus keliling dan luas segi empat 3. Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat segi empat 4. Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan keliling dan luas segiempat 	 <p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> A. Peserta didik mampu menjelaskan sifat-sifat segiempat dengan tepat B. Peserta didik mampu menghitung keliling dan luas segiempat secara tepat C. Peserta didik mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat segiempat dengan tepat D. Peserta didik mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan keliling dan luas segiempat

Tabel 4. Contoh Gambar yang Berbeda dengan Persegi

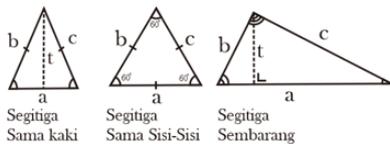
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>g sisi ejajar i dua sama</p>	 <p>luas = sisi itu dan dan onal.</p> <p>TINGKAT RUMUS LUAS KETERANGAN</p>

Tabel 5. Gunakan Gambar Benda Budaya Lokal Berbentuk Segitiga

Sebelum Revisi

Ada jenis segitiga berdasarkan panjang sisinya, yaitu segitiga sama sisi dan segitiga sebarang.

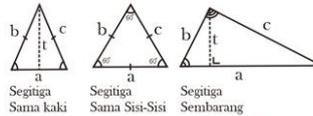
- Segitiga sama kaki adalah segitiga yang mempunyai dua panjang.
- Segitiga sama sisi adalah segitiga yang mempunyai tiga sisi
- Segitiga sebarang adalah segitiga yang ketiga sisinya tidak



Segitiga Sama kaki Segitiga Sama Sisi-Sisi Segitiga Sembarang

Terdapat tiga jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya

Sesudah Revisi



Segitiga Sama kaki Segitiga Sama Sisi-Sisi Segitiga Sembarang

Adapun contoh segitiga dalam budaya lokal adalah



segitiga sama kaki

segitiga sama sisi

segitiga sebarang

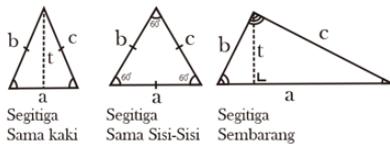
b). Jenis-jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya

Tabel 6. Gunakan Gambar Benda Budaya Lokal Berbentuk Segitiga

Sebelum Revisi

Ada jenis segitiga berdasarkan panjang sisinya, yaitu segitiga sama sisi dan segitiga sebarang.

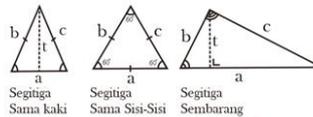
- Segitiga sama kaki adalah segitiga yang mempunyai dua panjang.
- Segitiga sama sisi adalah segitiga yang mempunyai tiga sisi
- Segitiga sebarang adalah segitiga yang ketiga sisinya tidak



Segitiga Sama kaki Segitiga Sama Sisi-Sisi Segitiga Sembarang

Terdapat tiga jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya

Sesudah Revisi



Segitiga Sama kaki Segitiga Sama Sisi-Sisi Segitiga Sembarang

Adapun contoh segitiga dalam budaya lokal adalah



segitiga sama kaki

segitiga sama sisi

segitiga sebarang

b). Jenis-jenis segitiga berdasarkan besar sudutnya

Berdasarkan lembar validasi yang diberikan kepada kedua validator ahli materi hasil yang didapatkan menggunakan perhitungan MSR yaitu 62,45% dengan kriteria valid.

Penilaian ahli media dari modul yang dikembangkan dilakukan oleh dua validator yaitu dua dosen pendidikan matematika UMRAH. Daftar validator ahli media modul yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Identitas Validator Ahli Media

Ahli media	Nama validator ahli media	Jabatan
I	Lect. Okta Alpindo, S.Pd., M.Pd. NIP. 199210182018031001	Dosen pendidikan matematika UMRAH
II	Lect. Rindi Antika, M.Pd. NIP. 199103072019032022	Dosen pendidikan matematika UMRAH

Menurut ahli media I, modul yang dikembangkan masih terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu: kode kurikulum 2013 naikkan ke pojok kanan atas sedangkan untuk validator ahli media II, menyarankan untuk menampilkan gambar jangan ada yang dimiringkan. Hasil dari revisi berdasarkan saran validator ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator Ahli Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

Berdasarkan lembar validasi yang diberikan kepada kedua validator ahli media hasil yang didapatkan menggunakan perhitungan MSR yaitu 75,14% dengan kriteria valid.

Data yang diperoleh dari lembar validasi dianalisis dengan statistika deskriptif. Berdasarkan hasil lembar validasi yang diperoleh, modul dinyatakan berkriteria valid, dengan memperoleh nilai 68,80%. Hal ini dikarenakan modul yang dikembangkan memenuhi kriteria penilaian yang ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modul pada materi segiempat dan segitiga berbasis etnomatematika kelas VII SMP yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berupa modul pada materi segiempat dan segitiga berbasis etnomatematika kelas VII SMP meliputi beberapa proses yaitu *Define*, *Design*, dan *Development*.

Deifine (pendefinisian) merupakan tahap pertama yang akan dilakukan terdiri dari analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan pembelajaran. Analisis kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Analisis peserta didik dilakukan secara observasi langsung. Peneliti mengetahui bahwa bahan ajar yang digunakan adalah buku paket dan LKS. Penggunaan media pembelajaran belum optimal karena keterbatasan bahan ajar yang

digunakan. Peserta didik lebih tertarik pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan objek ataupun gambar. Peserta didik belum terbiasa belajar mandiri. Oleh karena itu, diperlukan modul berbasis etnomatematika. Analisis materi yang diajarkan yaitu bangun datar (segiempat dan segitiga) pada semester 2. Tujuan pembelajaran mengacu pada indikator pencapaian kompetensi.

Design (perancangan) merupakan tahap kedua yang meliputi menyusun tes kriteria, pemilihan media, dan pemilihan bentuk penyajian. Menyusun tes kriteria meliputi kisi-kisi penilaian teman sejawat, kisi-kisi penilaian ahli materi, dan kisi-kisi penilaian ahli media. Kegiatan pada tahap ini menghasilkan lembar validasi para ahli (ahli media dan ahli materi) mengenai pengembangan modul pada materi segiempat dan segitiga berbasis etnomatematika. Tahap selanjutnya peneliti menetapkan pengembangan modul pada materi segiempat dan segitiga berbasis etnomatematika yang dapat dibaca. Pemilihan media yaitu media cetak modul yang bisa di *save* melalui *PDF*. Pemilihan bentuk penyajian seperti menentukan judul modul, menentukan desain modul, dan penyusunan modul (perumusan kompetensi dasar, perancangan dari sisi media, penyusunan topik materi, dan rancangan awal). Kegiatan rangkaian pada tahap ini, menghasilkan modul pada materi segiempat dan segitiga berbasis etnomatematika yang berupa rancangan awal produk yang pada tahap selanjutnya divalidasi oleh para ahli yang direvisi sesuai dengan saran validator.

Development (pengembangan) merupakan tahap ketiga yang dilakukan validasi ahli yang meliputi dua aspek yaitu aspek materi dan aspek media. Aspek materi berkaitan dengan kelayakan isi, kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar, kelayakan penyajian, dan aspek budaya pada modul pada materi segiempat dan segitiga berbasis etnomatematika. Aspek media berkaitan dengan kegrafikan dan kelayakan Bahasa pada modul pada materi segiempat dan segitiga berbasis etnomatematika. Kegiatan dari rangkaian pada tahap ini, direvisi sesuai dengan saran dari ahli materi dan media.

Kevalidan pengembangan bahan ajar berupa modul pada materi segiempat dan segitiga berbasis etnomatematika kelas VII SMP yang dikembangkan memenuhi kriteria dari aspek materi dengan kategori valid dan aspek media dengan kategori valid. Hasil analisis data dari lembar validasi ahli materi dan ahli media menggunakan MSR yang hasil penilaiannya dinyatakan dengan kriteria valid.

V. Daftar Pustaka

- Abi, A. M. (2016). Integrasi etnomatematika dalam kurikulum matematika sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 1(1),1–6.
- Ginting, M. (2017). Peran globalisasi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional*, 1(2), 562-564.
- Hariastuti, R. M. (2017). Permainan tebak-tebak buah manggis: sebuah inovasi pembelajaran matematika berbasis etnomatematika. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 25-35.
- Indriyanti, N. (2014). Pengaruh Kualitas Produk Wisata terhadap Keputusan Pengunjung untuk Berkunjung ke Museum Seni Rupa dan Keramik di Jakarta. *Skripsi*. Program Studi Manajemen Resort dan Leisure Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Miftakhudin, Purwoko, R. Y., & Yuzianah, D. (2019). Integrasi Etnomatematika pada Pengembangan E -Modul dengan Pendekatan Saintifik Untuk Menstimulasi Berpikir Logis Siswa SMP. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 510–515.
- Sari. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Web Dengan Pendekatan

Etnomatematika Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Raden Intan. Lampung.

Wahyuni, A., Aji, A., Tias, W., & Sani, B. (2013). Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa: *Penguatan Peran Matematika Dan Pendidikan Matematika Untuk Indonesia Yang Lebih Baik, 1*, 111–118.

VI. Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang sudah ikut membantu dalam penyusunan artikel penelitian ini. Terimakasih kepada Ibu Assist Prof. Rezky Ramadhona, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing I, Ibu Assist. Prof. Dra. Linda Rosmery Tambunan, M.Si. selaku dosen pembimbing II. Bapak Assist. Prof. Febrian, S.Pd.,M.Sc. sebagai dosen penguji I dan Ibu Lect. Mirta Ferta, S.Pd., M.Sc. selaku dosen penguji II.