

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS XII PEMASARAN PADA PEMBELAJARAN PRODUKTIF PEMASARAN DI SMK NEGERI 1 PURBALINGGA

Widiyaningrum[✉], Harnanik

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2016
Disetujui Agustus 2016
Dipublikasikan
Oktober 2016

Keywords:
Situation learning;
Stimulation of the
environment

Abstrak

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, kreativitas, inovasi dan produktivitas. SMK N 1 Purbalingga merupakan SMK yang sudah menerapkan Kurikulum 2013, akan tetapi kreativitas siswa kelas XII Pemasaran masih rendah. Siswa masih memiliki kreativitas yang rendah pada materi penataan produk dan promosi produk. Kreativitas dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi. Faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu situasi yang mengadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan, situasi yang memungkinkan dan mendorong banyak pertanyaan, situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian, situasi yang menekankan inisiatif diri, kedwibahasaan. perhatian dari orang tuastimulasi dari lingkungan sekolah, motivasi diri. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jumlah responden 38 siswa. metode pengumpulan datamenggunakan angket, dan metode analisis data menggunakan analisis faktor untuk mengetahui faktor dominan yang mempengaruhi kreativitas. Hasil penelitian menunjukkan terdapat dua faktor dominan yang mempengaruhi kreativitas, yaitu keadaan saat pembelajaran dan rangsangan dari lingkungan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar siswa dipengaruhi oleh keadaan saat pembelajaran dan rangsangan dari lingkungan.

Abstract

Curriculum 2013 is a curriculum that aims to enhance the activity, creativity, innovation and productivity. SMK N 1 Purbalingga is already implementing vocational curriculum in 2013, but the creativity of students of class XII Marketing is still low. Students still have the creativity that is low on product structuring materials and promotional products. Creativity can be affected by factors affecting. Factors that influence the creativity that is the situation that presents the incompleteness and openness, a situation that enables and encourages a lot of questions, the situation is encouraging in order to produce something, a situation that encourages responsibility and independence, a situation that emphasizes self-initiative, bilingualism. attention from parents stimulation of the school environment, self-motivation. This study uses a quantitative approach with a number of respondents 38 students. data collection methods using questionnaires and data analysis methods using factor analysis to determine the dominant factors that affect creativity. The results showed that there are two dominant factors that affect creativity, which is the current state of learning and stimulation from the environment. It can be concluded that the creativity of student learning is influenced by the current state of learning and stimulation from the environment.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung C6 Lantai 1 FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: widiyatutwuri@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Tujuan dari Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui pengetahuan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi (Kemendikbud, 2013). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Martin Prosperity Institut tahun 2011 tentang Creativity and Prosperity diperoleh hasil bahwa dalam hal kreativitas, Indonesia berada pada urutan kedua terendah dimana urutan paling bawah adalah negara Kamboja.

Kreativitas menurut Drevdhal dalam Ali (2009: 59) adalah kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang. Menurut Munandar (2009: 35) ciri-ciri anak yang kreatif adalah selalu ingin tahu, memiliki minat luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas kreatif.

Kurikulum 2013 sesuai untuk mengembangkan kreativitas siswa karena pada Kurikulum 2013 memiliki empat kompetensi inti yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan, sehingga sikap siswa sangat dinilai.

Penelitian yang dilakukan oleh Dyers, J.H. etal tahun 2013 tentang Inovators DNA Havard Business memperoleh hasil bahwa 2/3 dari kemampuan kreativitas seseorang diperoleh melalui pendidikan dan 1/3 sisanya berasal dari genetik (Kemendikbud, 2013). Diharapkan pendidikan di Indonesia akan dapat menumbuhkan kreativitas anak bangsa. Maka dari itu, di dalam Kurikulum 2013 kreativitas merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan.

Masalah yang ada pada siswa yaitu (1) kemampuan bertanya siswa yang masih rendah, (2) kreativitas dalam mendisplay produk masih rendah, (3) kemampuan dalam mempromosikan

dan menjual produk masih rendah, sedangkan Clark menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas yaitu (1) situasi yang mengadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan, (2) situasi yang memungkinkan dan mendorong banyak pertanyaan, (3) situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, (4) situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian, (5) situasi yang menekankan inisiatif diri, (6) kedwibahasaan. (7) perhatian dari orang tua, (8) stimulasi dari lingkungan sekolah, (9) motivasi diri.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah faktor dominan apa saja yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa kelas XII Pemasaran pada pembelajaran Produktif Pemasaran di SMK N 1 Purbalingga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor dominan apa saja yang mempengaruhi kreativitas.

Rogers dalam Ali (2009:59) mendefinisikan kreativitas merupakan proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman, maupun keadaan hidupnya. Kreativitas adalah kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu baru yang dihasilkan dari pengalaman-pengalaman individu.

Menurut Munandar (2009: 25) kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan baru antara unsur yang sudah ada sebelumnya. Belajar menurut Rifa'i (2012: 4) adalah proses paling penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. pengertian dari kreativitas belajar adalah kemampuan individu siswa untuk menciptakan gagasan baru dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku dalam pembelajaran. Teori Wallas dalam Utami Munandar (2009: 39) menyatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap yaitu

persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Indikator kreativitas menurut Jamaris dalam Sujiono (2010: 40) yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, elaborasi, keuletan dan kesabaran.

Clark dalam Ali (2009: 54) mengategorikan faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, faktor-faktor yang dapat mendukung perkembangan kreativitas adalah sebagai berikut: Situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan; Situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan; Situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu; Situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian; Situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, dan merasa, mengklarifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan; Kedwibahasaan; Perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya; Stimulasi dari lingkungan sekolah; Motivasi diri.

Indikator dari situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan adalah: mengidentifikasi dan memberi nama atau label perasaan, mengungkapkan perasaan, menunda pemuasan, mengendalikan dorongan hati, mengurangi stres. Indikator dari situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan adalah: aktif merespon, menciptakan masalah, menciptakan misteri. Indikator dari situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu adalah: mengenal, menghayati, memahami. Indikator dari situasi yang mendorong tanggung jawab dan kemandirian adalah: kesadaran, pemahaman, kepedulian, komitmen. Indikator dari situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, dan merasa, mengklarifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan adalah: kebebasan siswa dalam menentukan bahan kegiatan, pengarahan pada tingkat pemikiran anak didik, pemberian instruksi yang pelaksanaannya diserahkan

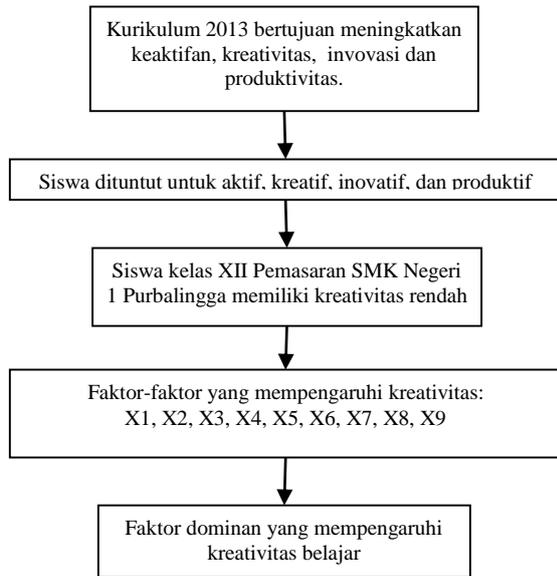
kepada para peserta didik, guru memberikan sejumlah persoalan, guru memberikan suatu kesimpulan. Indikator dari kedwibahasaan adalah: fonologi, sematik, tata bahasa, pragmatik. Indikator dari perhatian orang tua terhadap minat anaknya adalah: kebebasan, respek, kedekatan emosional yang sedang, prestasi, orang tua yang aktif dan mandiri, menghargai kreativitas. Indikator dari stimulasi dari lingkungan sekolah adalah: interaksi antara guru dan siswa, interaksi antara siswa dengan siswa, keteladanan perilaku guru, kualitas guru, fasilitas sekolah. Indikator dari motivasi diri adalah: tingkat perhatian siswa terhadap pembelajaran, tingkat relevansi pembelajaran dengan kebutuhan siswa, tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam mengerjakan tugas dan ujian, tingkat kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Azizah (2012) menyatakan bahwa dalam pembelajaran group investigation siswa dituntut untuk menyelesaikan masalah. Penyelesaian masalah yang dilakukan siswa dari memahami masalah sampai menyelesaikan masalah. Dengan menyelesaikan masalah yang ditugaskan maka kreativitas siswa dapat berkembang.

Putri (2013) menyatakan bahwa kreativitas belajar mempunyai hubungan positif dengan lingkungan keluarga.

Harnaik (2014) menyatakan bahwa pendekatan saintifik mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Salah satu tujuan dari penerapan Kurikulum 2013 adalah meningkatkan kreativitas. Maka dari itu pendekatan saintifik sesuai diterapkan pada pembelajaran kurikulum 2013 karena mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan teori di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif menggunakan analisis faktor karena penelitian ini bertujuan mencari faktor-faktor yang dominan terhadap kreativitas belajar siswa kelas XII Pemasaran SMK Negeri 1 Purbalingga.

Populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XII Pemasaran SMK Negeri 1 Purbalingga dengan jumlah siswa sebanyak 38 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Sampel Jenuh yaitu teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Teknik ini dipilih karena populasinya sedikit. Populasi dalam penelitian berjumlah 38 siswa, jadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 38 siswa atau bisa disebut dengan penelitian populasi.

Metode pengumpulan data menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Jenis kuesioner yang

digunakan dalam penelitian ini yaitu kuisisioner tertutup, dimana peneliti sudah menyediakan jawabannya dan responden tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan tanggapannya, menggunakan skala ordinal dengan lima pilihan jawaban. Sebelum angket digunakan, diuji validitas dan reliabilitasnya terlebih dahulu.

Metode analisis data menggunakan analisis faktor. Analisis faktor digunakan untuk mencari faktor dominan yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa. Analisis faktor dihitung dengan menggunakan SPSS 16. Analisis faktor dalam penelitian ini menggunakan model Principal Components Analysis dengan rumus

$$F_m = \ell_{p1}X_1 + \ell_{p2}X_2 \dots \ell_{mp}X_p$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis faktor dilakukan dengan dua tahapan. Analisis tahap 1 digunakan untuk mengetahui variabel yang layak. Variabel yang layak diteliti dapat diketahui dari hasil analisis menggunakan SPSS. Dari hasil *KMO and Bartlett's Test* diketahui bahwa angka *KMO and Bartlett's Test* adalah 0,757 (lebih dari 0,5), maka faktor dapat diprediksi dan bisa dianalisis lebih lanjut dan dari output taraf signifikansi adalah 0,000 (kurang dari 0,05) maka variabel secara keseluruhan bisa dianalisis lebih lanjut. Selain itu tahap 1 juga mengetahui variabel yang layak untuk mengikuti proses lebih lanjut. Dari hasil *Anti-Image Matrices* pada angka korelasi yang bertanda a terlihat bahwa nilai MSA untuk semua variabel sudah berada di atas 0,5. Dengan demikian sembilan variabel yang dapat dianalisis layak untuk mengikuti proses lebih lanjut.

Pada analisis tahap 2, data diolah untuk proses *Factoring* dan Rotasi. Berikut hasil analisis tahap dua:

Communalities

Communalities menerangkan berapa persen faktor atau variabel baru yang terbentuk dari analisis faktor dapat menerangkan varians dari variabel tersebut (Yamin, 2009: 186). Dalam

tabel *communalities* terdapat nilai initial, Nilai initial merupakan varian variabel sebelum dilakukan ekstrak. Semua nilai initial bernilai 1, hal ini berarti bahwa sebelum dilakukan ekstraksi variabel tersebut 100% membentuk faktor tersebut, karena faktor sebelumnya dilakukan ekstraksi adalah sama dengan variabel. Nilai *extraction* menggambarkan besarnya presentase varian suatu variabel yang dapat dijelaskan oleh faktor yang akan terbentuk.

Total Variance Explained

Total variance explained digunakan untuk mengetahui banyaknya faktor yang terbentuk dan menerangkan nilai persen dari varians yang mampu diterangkan oleh banyaknya faktor yang terbentuk. Faktor yang terbentuk harus memiliki nilai *eigenvalues* ≥ 1 . Dari hasil total variance explained terbentuk dua faktor, yaitu faktor pertama yang mempunyai *eigenvalue* sebesar 4,292 dan faktor kedua yang mempunyai *eigenvalue* sebesar 1,308. Terdapat tujuh faktor yang angka *eigenvalue* di bawah 1, artinya faktor tersebut tidak bisa dijadikan faktor baru. Dari output tersebut dapat diperoleh dua faktor masing-masing mempunyai *percentage of variance* sebesar 47,689 dan 14,529 sehingga *total percentage of variance* dua faktor tersebut adalah sebesar $47,689 + 14,529 = 62,218\%$. Dengan demikian 62,218% dari seluruh variabel yang ada dapat dijelaskan oleh 2 faktor yang terbentuk.

Componen Matrix

Componen Matrix digunakan untuk mendistribusikan variabel-variabel yang telah diekstrak ke dalam faktor yang telah terbentuk berdasarkan factor loading-nya. Variabel dimasukkan dalam faktor yang memiliki factor loading terbesar. Dari hasil *componen matrix* dihasilkan variabel yang masuk ke dalam faktor satu sebanyak delapan variabel dan variabel yang masuk ke dalam faktor dua terdapat satu variabel.

Roated Component Matrix

Roated component matrix adalah nilai loading factor dari setiap variabel (Yamin, 2009:

187). *Roated component matrix* menunjukkan distribusi variabel-variabel yang telah diekstrak ke dalam faktor yang telah terbentuk berdasarkan factor loading-nya setelah dilakukan proses rotasi. Nilai factor loading-nya dimungkinkan berubah setelah mengalami rotasi. Setelah dilakukan *roated component matrix*, hasil penempatan faktor berubah. Hasilnya, variabel yang masuk ke dalam faktor satu sebanyak lima variabel dan variabel yang masuk ke dalam faktor dua sebanyak empat variabel.

Component Transformation Matrix

Component transformation matrix menghasilkan bahwa kedua faktor yang terbentuk sudah tepat karena mempunyai korelasi lebih dari 0,5. Terlihat angka-angka yang ada pada diagonal antara *component 1* dengan *component 2* masing-masing memiliki nilai 0,787.

Dari sembilan faktor yang diteliti, setelah dilakukan analisis faktor menghasilkan dua faktor dominan yang terbentuk yaitu:

Faktor 1 diberi nama faktor keadaan saat pembelajaran dengan nilai *eigenvalue* 4,292 terdiri atas variabel situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan, situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan, situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian, kedwibahasaan.

Faktor 2 yang diberi nama faktor rangsangan lingkungan dengan nilai *eigenvalue* 1,308 terdiri atas situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, dan merasa, mengklarifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan; perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya; stimulasi dari lingkungan sekolah; dan motivasi diri.

Faktor 1 diberi nama faktor keadaan saat pembelajaran karena kelima variabel yang masuk ke faktor satu merupakan keadaan atau situasi yang ada pada saat pembelajaran. Sedangkan faktor 2 diberi nama faktor rangsangan

lingkungan karena keempat variabel yang ada pada faktor dua merupakan rangsangan yang diberikan dari lingkungan individu, variabel situasi yang menekan inisiatif diri merupakan rangsangan dari kelas, variabel perhatian orang tua terhadap minat anaknya merupakan rangsangan yang didapatkan individu dari keluarga, stimulasi dari lingkungan sekolah merupakan rangsangan yang diterima individu dari lingkungan sekolah, dan motivasi diri merupakan rangsangan yang ditangnya dari diri untuk dirinya sendiri.

Dari model yang dihasilkan dapat diketahui bahwa variabel situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan dan keterbukaan memiliki hubungan 54,9% terhadap faktor keadaan saat pebelajaran dan terhadap faktor rangsangan lingkungan memiliki hubungan 53,6%. Variabel situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan memiliki hubungan 87,6% dengan faktor keadaan dalam pembelajaran dan 29,2% dengan faktor rangsangan lingkungan. Variabel situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu memiliki hubungan dengan faktor keadaan dalam pembelajaran sebesar 73,9% dan 37,9% dengan faktor rangsangan lingkungan. Variabel situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian memiliki hubungan dengan faktor keadaan dalam pembelajaran sebesar 82,4% dan 1,1% dengan faktor rangsangan lingkungan. Variabel situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, dan merasa, mengklarifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan memiliki hubungan dengan faktor keadaan dalam pembelajaran sebesar 26,4% dan 64,3% dengan faktor rangsangan lingkungan. Variabel kedwibahasaan memiliki hubungan dengan faktor keadaan dalam pembelajaran sebesar 75,2 dan 12,4% dengan faktor rangsangan lingkungan. Variabel perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya memiliki hubungan dengan faktor keadaan dalam pembelajaran sebesar 1,8% dan 71,7%

dengan faktor rangsangan lingkungan. Variabel stimulasi dari lingkungan sekolah memiliki hubungan dengan faktor keadaan dalam pembelajaran sebesar 12,4% dan 83,4% dengan faktor rangsangan lingkungan. Variabel motivasi diri memiliki hubungan dengan faktor keadaan dalam pembelajaran sebesar 46,2% dan 53,5% dengan faktor rangsangan lingkungan.

SIMPULAN

Dari sembilan faktor yang diteliti dan dianalisis menggunakan analisis faktor terbentuk menjadi dua faktor dominan. Faktor pertama yang dihasilkan yaitu faktor keadaan saat pembelajaran terdiri atas variabel situasi yang menghadirkan ketidaklengkapan serta keterbukaan, situasi yang memungkinkan dan mendorong timbulnya banyak pertanyaan, situasi yang mendorong dalam rangka menghasilkan sesuatu, situasi yang mendorong tanggungjawab dan kemandirian, kedwibahasaan, dan faktor yang kedua yaitu faktor rangsangan lingkungan terdiri atas situasi yang menekankan inisiatif diri untuk menggali, mengamati, bertanya, dan merasa, mengklarifikasikan, mencatat, menerjemahkan, memperkirakan, menguji hasil perkiraan, dan mengkomunikasikan; perhatian dari orang tua terhadap minat anaknya; stimulasi dari lingkungan sekolah; dan motivasi diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2009. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azizah, M., Rustiana, A., & Pramusinto, H. (2012). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PELAJARAN PRODUKTIF. *Economic Education Analysis Journal*, 1(1).

- Harnanik, H. (2016). PENDEKATAN PEMBELAJARAN SAINTIFIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI KEGIATAN PRODUKSI PADA SISWA KELAS VII D SMPN 1 WINONG. *Dinamika Pendidikan*, 9(2).
- Kemendikbud. 2013. *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putri, C. (2013). PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR, PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT, DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN AKUNTANSI PADA SISWA KELAS X AKT SMK NEGERI 2 BLORA TAHUN AJARAN 2012/2013 (MOTIVASI BELAJAR SEBAGAI VARIABEL INTERVE. *Economic Education Analysis Journal*, 2(2).
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni, 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Yamin, Sofyan dan Heri Kurniawan. 2009. *SPSS Complete Teknik Analisis Statistik Terlengkap dengan Software SPSS*. Jakarta: Salemba Empat.