

Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantu Reward terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Tanty Susanti¹, Ervina Eka Subekti², Masudah³

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang

e-mail: tanty94susanti@gmail.com¹, ervinaeka@upgris.ac.id²,
masudahh75@gmail.com³

Abstrak

Bermula dari permasalahan hasil belajar yang rendah, penulis berinisiatif mencari solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan model project based learning berbantu reward. Jenis metode yang akan digunakan adalah kuantitatif eksperimen. Desain penelitian yang digunakan berupa pre- experimental dengan sistem one group pretest posttest design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 28 peserta didik kelas IID SDN Bugangan 03. Analisis data dilakukan dengan menggunakan beberapa uji statistik antara lain, teknik pengambilan sampel jenuh, teknik pengumpulan data menggunakan tes, dan teknik analisis data berupa uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis yang berbantu SPSS versi 25. Pada pretest mendapatkan nilai rata-rata 61.61 dan posttest memperoleh nilai rata-rata 87.11. Berdasarkan hasil uji t-test nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran Project Based Learning berbantu reward terhadap hasil belajar peserta didik Kelas II.

Kata kunci: *Projek Based Learning, Reward, Hasil Belajar.*

Abstract

Starting from the problem of low learning outcomes, the author took the initiative to find a solution to improve student learning outcomes through the use of a project based learning model assisted by rewards. The type of method that will be used is quantitative experiment. The research design used was pre-experimental with a one group pretest posttest design system. The population in this study was 28 class IID students at SDN Bugangan 03. Data analysis was carried out using several statistical tests, including saturated sampling techniques, data collection techniques using tests, and data analysis techniques in the form of normality, homogeneity and hypothesis testing. which was assisted by SPSS version 25. The pretest got an average score of 61.61 and the posttest got an average score of 87.11. Based on the results of the t-test, the sig (2-tailed) value is $0.000 < 0.05$, meaning that H_0 is rejected and H_1 is accepted. The results of the research show that there is an influence of

the Project Based Learning learning model assisted by rewards on the learning outcomes of Class II students.

Keywords : *Project Based Learning, Reward, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Model pembelajaran berbasis proyek melibatkan pembelajaran dengan menyajikan suatu masalah sebagai langkah awal. Tujuannya adalah untuk memperoleh pengalaman baru berdasarkan pengetahuan dan mengintegrasikannya ke dalam kegiatan dunia nyata (Anwar et al., 2021). Hal ini menjadikan pokok bahasan terpadu secara menyeluruh yang bertujuan agar peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (Durrotunnisa & Nur, 2020). Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih model yang sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga siswa merasa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Menurut Rianda & Sayekti, (2023) Model pembelajaran Project Based Learning menempatkan proyek sebagai inti pembelajaran, mendorong kerja sama dan kreativitas peserta didik. Dengan fokus pada proyek, model ini meningkatkan hasil belajar melalui pengalaman praktis dan kolaboratif. Peserta didik belajar secara aktif sambil mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Aktivitas pembelajaran dalam dunia pendidikan berkaitan erat dengan adanya teori belajar. Salah satu teori yang banyak digunakan adalah teori belajar Behavioristik. Teori ini menekankan bahwa manusia secara signifikan dipengaruhi oleh peristiwa di lingkungannya, yang kemudian memberikan pengalaman khusus yang memengaruhi pembelajaran individu. (Masruri & M. Misbah, 2023).

Selain model pembelajaran Project based Learning dapat pula ditambahkan adanya reward saat pembelajaran berlangsung agar anak dapat merasa diperhatikan dan mendapatkan pengakuan atas usaha yang telah mereka lakukan. Pemberian reward tidak hanya diartikan sebagai hadiah tetapi bisa dalam bentuk apresiasi seperti pujian, motivasi namun bisa juga dengan pemberian nilai tambah ketika siswa bisa aktif dan kondusif saat pembelajaran berlangsung. Terdapat seorang psikolog Burrhus Fredric Skinner (1904), yang menganut aliran behaviorisme, memperkenalkan konsep dari teori reward. Dalam pandangannya, jika suatu perilaku diikuti oleh sesuatu yang menyenangkan (reward), maka kemungkinan besar perilaku tersebut akan diulang. Dalam konteks pendidikan saat ini, masih banyak guru yang belum mengadopsi media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dan pembelajaran menjadi tidak menarik untuk diikuti. Akibatnya, peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan baik dan seringkali terjadi kesalah pahaman. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan perubahan dalam pendekatan pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat dipilih adalah mengadopsi model pembelajaran dengan memperhatikan latar belakang peserta didik serta memilih media pembelajaran yang inovatif. Sebagai contoh, penerapan Project Based Learning berbantu reward dapat memberikan ruang yang lebih besar bagi peserta didik untuk aktif dalam membangun pengetahuan mereka secara mandiri. Langkah ini menjadi penting untuk diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Bugangan 03 Semarang yang sebelumnya banyak siswa memperoleh nilai rendah pada mata pelajaran tersebut, dengan adanya

model Project Based Learning berbantu Reward diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang rendah. Penelitian ini didasari oleh peneliti sebelumnya Anengsih & Jamaludin, (2023) dengan menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Hasil ini juga didukung oleh penelitian bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 5B SDN Sumampir (Fitriyani et al., 2022).

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif eksperimen, sebuah metodologi yang menekankan pengumpulan dan analisis data berbasis angka dan pengukuran numerik. Dengan fokus pada statistik dan analisis kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menyajikan temuan dalam bentuk angka dan grafik yang jelas, mendukung keakuratan dan objektivitas analisis. Dengan demikian, temuan dari penelitian ini dapat berkontribusi secara signifikan dalam menyelesaikan masalah atau mengembangkan teori di bidang terkait (Lingkungan et al., 2023).

Pendekatan kuantitatif dalam penelitian menuntut penggunaan angka dari pengumpulan hingga penyajian data, umumnya digunakan untuk menguji hipotesis secara sistematis dan obyektif. Fokus pada analisis numerik memungkinkan peneliti untuk menafsirkan dan memvalidasi temuan dengan ketelitian yang tinggi (fitri, wulandari et al., 2023). Uji hipotesis ini berperan untuk menentukan keberhasilan penelitian. Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah eksperimen. Menurut Meidi (2023), Penelitian eksperimen adalah upaya ilmiah untuk mengidentifikasi dampak perlakuan terhadap variabel lain dalam situasi yang ditentukan. Melalui eksperimen ini, para peneliti dapat menelusuri hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel yang diteliti. Sejalan yang disampaikan oleh Siti (2021) bahwa Penelitian eksperimen melibatkan pemberian perlakuan berbeda pada suatu kelompok untuk menguji pengaruhnya. Dengan memberikan perlakuan yang berbeda, penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh yang terjadi pada kelompok tersebut. Hasilnya diharapkan dapat memenuhi tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan jenis penelitian eksperimen dan dilaksanakan di ruang kelas II D. Variabel independent pada penelitian ini berupa model pembelajaran Project Based Learning berbantu Reward dan variabel dependen berupa hasil belajar peserta didik kelas II D SDN Bugangan 03 Semarang. Hasil belajar ini diperoleh dari data pretest dan data posttest materi kalimat aktif dan pasif. Desain penelitian yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah one- group pretest-posttest design, sebuah desain pre-eksperimental. Penelitian ini melibatkan satu kelompok eksperimen untuk menjalankan suatu percobaan pretest (O1) untuk mengetahui keadaan awal, dilanjutkan pemberian suatu perlakuan (X), dan diadakan posttest (O2) untuk mengetahui hasil akhir. (Khoiriyyah et al., 2022). Desain yang akan digunakan seperti pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Desain penelitian dengan satu kelompok

Kondisi Awal	Tindakan	Kondisi Akhir
O1	X	O2

Tabel 1. Desain penelitian dengan satu kelompok O1 X O2 Populasi dalam penelitian menjadi sumber data kunci untuk meraih hasil yang signifikan. Asrulla (2023), menyatakan populasi adalah kumpulan obyek atau subyek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang kemudian digeneralisasikan untuk mendapatkan kesimpulan. Penelitian akan dilaksanakan dengan siswa kelas IID SDN 03 Bugangan Semarang yang berjumlah 28 peserta didik, terdapat 16 peserta siswi dan 12 peserta siswa dalam penelitian ini. Sampel yang diambil merupakan bagian representatif dari keseluruhan populasi. Menurut Nurhadiyati (2020), Sampel merujuk pada sebagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yang disebut sebagai teknik sampling jenuh, Dimana sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Anggraini et al, 2023). Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dalam bentuk pilihan ganda. Tes ini dilaksanakan pada awal pembelajaran untuk mendapatkan data pretest dan akhir pembelajaran untuk mendapatkan data posttest peserta didik.

Hasil tes yang diperoleh menunjukkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN Bugangan 03 Semarang. Analisis data merupakan tahapan penting untuk mengumpulkan data, mengolah data, dan menyajikan data agar membantu peneliti menjawab permasalahannya. Dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS Versi 25. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pertama, uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang didapatkan berdistribusi normal. Kriteria data berdistribusi normal jika nilai signifikansi (sig.) $> \alpha$ dengan nilai $\alpha=0.05$. Sebaliknya data berdistribusi tidak normal, jika nilai signifikansi (sig.) $< \alpha$ dengan nilai $\alpha=0.05$. Kedua, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh bervariasi homogen. Kriteria data bervariasi homogen, jika nilai signifikansi (sig.) $> \alpha$ dengan nilai $\alpha=0.05$.

Sebaliknya data bervariasi tidak homogen, jika nilai signifikansi (sig.) $< \alpha$ dengan nilai $\alpha=0.05$. Ketiga, uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh model pembelajaran Project Based Learning berbantu Reward terhadap hasil belajar peserta didik kelas II D SDN Bugangan 03 Semarang. Peneliti menggunakan uji paired sample t – test. Hipotesis yang dilakukan adalah sebagai berikut. H0= Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar. H1= Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar. Kriteria uji hipotesis adalah jika nilai sig. (2-tailed) $< \alpha$ dengan nilai $\alpha = 0.05$ maka H0 ditolak dan H1 diterima. Pengambilan data pretest dilaksanakan pada saat awal pembelajaran dan pengambilan data posttest dilaksanakan pada akhir pembelajaran setelah peserta didik mendapatkan penjelasan tentang materi kalimat aktif dan pasif menggunakan model pembelajaran Project Based Learning berbantu Reward. Pada akhir penelitian, dilakukan evaluasi terhadap hasil pretest dan posttest. Berikut adalah standar kategori indikator ketercapaian hasil belajar siswa.

Table 2. Indikator Ketercapaian Hasil Belajar

Skor Tes hasil Belajar	Kategori
86 -100	Tinggi
76 - 85	Sedang
66 - 75	Cukup
≤ 65	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar ”. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2023 kelas II D yang berjumlah 28 peserta didik dalam satu kelas. Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian experiment. Berikut adalah data sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran tersebut. Data sebelum diberi perlakuan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (post-test).

Tabel 3. Pretest dan Posttes Hasil Belajar Peserta Didik

	N	Nilai Minimu m	Nilai Maksimum	Rata-rata	Simpangan Baku
Pre-test	28	50	80	61.61	13.417
Post-test	28	60	100	87.11	16.193

Sebelum menerapkan model pembelajaran Project Based Learning Berbantu Reward, peserta didik mencapai nilai rata-rata hasil belajar sebesar 61.61, dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 80. Setelah menerapkan model pembelajaran tersebut, hasil belajar peserta didik meningkat nilai rata-rata menjadi 87.11, dengan nilai terendah 60 dan tertinggi 100. Jadi, diperoleh peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 25.5 hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anengsih & Jamaludin, (2023) dengan menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. Hasil ini juga didukung oleh penelitian bahwa model pembelajaran Project Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas 5B SDN Sumampir (Fitriyani et al., 2022).

Sebelumnya akan dilaksanakan pengujian prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji t-test untuk menarik kesimpulan hipotesis penelitian. Dari data uji normalitas diperoleh data yang bisa dikatakan berdistribusi normal karena nilai signifikansi (sig.) lebih dari 0,05. Dimana nilai tersebut yaitu $0.173 > 0.05$. Dengan menggunakan metode Levena Statistic diperoleh nilai signifikansi (sig.) sebesar 0.858. Hal ini menunjukkan nilai signikan (sig.) lebih dari 0.05. Jadi, data penelitian dapat dikatakan homogen. Berdasarkan data uji-t tersebut, diperoleh hasil sig (2-tailed) sebesar 0.000. Dimana kriteria uji hipotesis

menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Penggunaan model Project Based Learning berbantu Reward pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IID di SDN Bugangan 03 dapat dikatakan meningkat. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran berbasis proyek dapat memicu motivasi siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan memberikan ruang kepada peserta didik untuk terlibat langsung dan mengasah kreativitas mereka saat pembuatan suatu proyek, Kegiatan pembelajaran juga terlihat lebih kondusif karena siswa fokus dalam menyelesaikan proyek. Pembuatan suatu proyek akan menumbuhkan rasa tanggung jawab kepada setiap kelompok untuk dapat menyelesaikan sebaik mungkin, terlebih hasil dari proyek yang mereka telah buat akan mendapatkan apresiasi dari guru. Kreativitas dan kerjasama antar setiap anggota kelompok sangat dibutuhkan agar proyek dapat cepat selesai, setelah proyek selesai dibuat setiap anggota kelompok dapat mempersentasikan hasil kerjasama mereka di depan kelas. Dalam proses pembuatan proyek dan persentasi, guru memberikan apresiasi berupa reward kepada siswa. Reward yang diberikan guru saat pembelajaran antara lain berupa pujian, penambahan nilai keaktifan serta pemberian hadiah kecil berupa bintang yang nantinya dapat dikumpulkan pada porofolio keaktifan siswa. Pembelajaran seperti ini sangat dibutuhkan di era sekarang, terlebih adanya kemajuan teknologi serta kategori siswa yang masuk ke dalam Generasi Z perlu adanya inovasi baru dalam sebuah pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami, Guru tidak hanya focus pada penyampian materi seperti metode ceramah, namun harus menambahkan model yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik. Ketiaka pembelajaran sudah disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik hal ini dapat meningkatkan antusias siswa dan kondisi kelas menjadi lebih kondusif. Dari hasil menerapkan model pembelajaran tersebut peneliti memperoleh data nilai rata-rata siswa yang mengalami peningkatan dari sebelumnya berkategori rendah menjadi kategori tinggi sampai melebihi batas nilai ketuntasan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis diatas, peneliti menyimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran Project Based Learning berbantu Reward terhadap hasil belajar peserta didik Kelas II Sekolah Dasar. Model pembelajaran Project Based Learning dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk menuangkan kreativitas dalam bentuk sebuah proyek. Pemberian reward bisa berupa pujian, apresiasi atau hadiah kecil dari setiap aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran sehingga antusias siswa dapat meningkat. Hasil penelitian uji t-tes diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil uji tersebut, menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran Project Based Learning berbantu Reward yang dapat memberikan dampak kenaikan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 25,5 dari yang sebelumnya 61,61 dengan kategori rendah menjadi 87,11 dengan kateogri tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N. D., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAdi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 528–533.

- Anengsih, A., & Jamaludin, U. (2023). Penerapan Project Based Learning Pada Pembelajaran Pantun Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 264–270. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4472>
- Anggraini, L. G., Asmin, A., & Mulyono, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 741–751. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4383>
- Anwar, Y., Fadillah, A., & Syam, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 11 Samarinda. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 399. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i3.1753>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Baunsele, A. B., Wora, T. W., Sooai, A. G., & Nitsae, M. (2023). Pemanfaatan Media Gambar untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 143–150. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.295>
- Dayana, R. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Diorama Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 106–114
- Deviana Mila., Ervina Eka Subekti., Kuswandari Kuswandar (2021). Peningkatan Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Tema 9 Melalui Model Discovery Learning Berbantu Media Powerpoint bagi Siswa Kelas V SDN 2 Tanggung. *Jurnal Paedagoogy*, 8 (3), 345-350
- Fitriyani, F., Houtman, H., Suroyo, S., & Saabighoot, Y. A. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v8i1.1349>
- Handayani, L. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning pada Masa Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMP Negeri 4 Gunungsari. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 168. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2726>
- Khoiriyah, N., Qomaria, N., Ahied, M., Rendy, D. B., Putera, A., & Sutarja, M. C. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Steam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 3(2), 55–66. <https://doi.org/10.35719/vektor.v3i2.61>
- Lingkungan, P., Sma, K. X., & Palembang, N. (2023). *PENERAPAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI PELESTARIAN DAN*. IX(2), 13–22.
- Masruri, E. M. H., & M. Misbah, M. M. (2023). Studi Literatur: Efektivitas Penerapan Project Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 301–317. <https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.9297>
- Meidi, H., Kania, D., & Elan. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Civic Skills Peserta Didik (Penelitian Eksperimen di kelas

- X SMKN 1 Jayakarta Kabupaten Karawang). *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 400–405. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.493>
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Puspitasari, V. & A. W. (2023). Analisis penerapan project based learning (PJBL) pada pembelajaran ipas siswa kelas 4 dengan kurikulum merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 27(2), 58–66.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Siti, R. (2021). PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF (Pendekatan Penelitian Kualitatifdan Kuantitatif). *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*, 16(1), 1–13.