

PENGARUH MODEL *GAME-BASED LEARNING* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PELAJARAN PPKn DI MTs

Resa Rosilani^{1*}, Supriadi²

¹ Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Institut Pendidikan Indonesia Garut.

Email: resarosilan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis permainan terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di madrasah tsanawiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain posttest only control group design yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan pembelajaran berbasis permainan dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi keaktifan belajar peserta didik. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan independent sample t test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik. Keaktifan belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis permainan berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis permainan, keaktifan belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, peserta didik

Abstract

This study aims to determine the effect of the implementation of a game-based learning model on students' learning activeness in the subject of Pancasila and Civic Education at Islamic junior high school level. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a post-test only control group design involving two classes, namely an experimental class that received game-based learning and a control class that received conventional instruction. Data were collected through questionnaires and observations of students' learning activity. Data analysis was conducted using normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing through an independent sample t - test. The results indicate that there is a significant effect of the game-based learning model on students' learning activity. The level of learning activity in the experimental class was higher than that in the control class. Therefore, the game-based learning model has a positive effect on students' learning activeness in Pancasila and Civic Education.

Keywords: game-based learning, learning activeness, Pancasila and Civic Education, students

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan masyarakat Indonesia sebagaimana tercermin dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 alinea keempat yang menegaskan tujuan negara untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya

manusia yang berkarakter, berpengetahuan, serta mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pendidikan, nilai-nilai kebangsaan, moral, dan sosial dapat ditanamkan secara sistematis kepada generasi muda sebagai bekal dalam menghadapi tantangan kehidupan di masa depan. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Mata pelajaran ini memiliki kedudukan strategis dalam kurikulum karena berfungsi membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik agar mampu memahami serta mengamalkan nilai-nilai Pancasila, demokrasi, hak asasi manusia, serta tanggung jawab sebagai warga negara.

Menurut Aziz Wahab dalam (Magdalena et al., 2020), Pendidikan Kewarganegaraan merupakan media pengajaran yang bertujuan meng-Indonesiakan peserta didik secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Oleh karena itu, program Pendidikan Kewarganegaraan memuat konsep-konsep dasar ketatanegaraan, politik, dan hukum negara, serta berbagai teori umum lain yang relevan dengan pembentukan warga negara yang demokratis dan berkarakter. Sejalan dengan pandangan tersebut, merujuk pada Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan melaksanakan hak dan kewajibannya agar menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter kebangsaan dan penguatan nilai-nilai moral serta sosial. Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan memiliki kesadaran akan pentingnya persatuan dan kesatuan, menghargai keberagaman, serta mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Namun demikian, praktik pembelajaran PPKn di sekolah masih sering didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Pola pembelajaran seperti ini cenderung menempatkan peserta didik sebagai objek pembelajaran, sehingga keaktifan, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar menjadi rendah. Rendahnya keaktifan belajar berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Keaktifan belajar peserta didik merupakan salah satu indikator penting keberhasilan proses pembelajaran. Peserta didik yang aktif tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara mental, emosional, dan sosial melalui kegiatan bertanya, mengemukakan pendapat, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman sebaya. Perilaku positif peserta didik, seperti partisipasi aktif, tanggung jawab, dan kerja sama secara konsisten, terbukti mendukung peningkatan hasil akademik (Irsyadiyah & Pratama, 2025). Sebaliknya, peserta didik yang pasif cenderung kurang memahami materi secara mendalam dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Permasalahan rendahnya keaktifan belajar juga ditemukan di MTs Darussalam. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar peserta didik menunjukkan partisipasi yang rendah dalam pembelajaran PPKn. Peserta didik jarang mengajukan pertanyaan, kurang menanggapi pendapat teman, serta tampak kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi ini berimplikasi pada hasil belajar PPKn yang masih berada di bawah

Kriteria Ketuntasan Minimal pada beberapa kelas. Temuan tersebut menunjukkan perlunya upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada keaktifan peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman, peserta didik yang termasuk dalam generasi Z memiliki karakteristik yang dekat dengan teknologi digital, media interaktif, dan dunia permainan. Karakteristik ini menuntut guru untuk mampu menyesuaikan strategi dan model pembelajaran agar selaras dengan gaya belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan adalah *Game-Based Learning*. Model ini memanfaatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Metode *Game-Based Learning* mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, mendorong partisipasi aktif, serta mempermudah pemahaman materi melalui proses pembelajaran yang menyenangkan (Noviyanti & Sari, 2025).

Penerapan *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PPKn diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui berbagai aktivitas seperti kuis interaktif, simulasi peran, dan permainan edukatif yang relevan dengan materi kewarganegaraan. Selain meningkatkan partisipasi, model ini juga berpotensi mengubah persepsi peserta didik terhadap PPKn sebagai mata pelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menarik dan menantang. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan tidak hanya untuk mengatasi permasalahan rendahnya keaktifan belajar peserta didik, tetapi juga untuk memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran PPKn yang inovatif dan kontekstual.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di MTs Darussalam. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap penerapan model *Game-Based Learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian pembelajaran inovatif, khususnya terkait penerapan model *Game-Based Learning* dalam pembelajaran PPKn. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan berorientasi pada keaktifan peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik, serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu secara objektif dan terukur. Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Lebih lanjut, (Sugiyono & Lestari, 2021) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, menggunakan instrumen penelitian, serta analisis data bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimenta, dengan desain Posttest-Only Control Group Design. Menurut Bryman dalam buku (Yama dkk., 2024) ‘Studi quasi eksperimental memungkinkan peneliti untuk membandingkan kelompok yang menerima perlakuan atau intervensi dengan kelompok kontrol tanpa menggunakan randomisasi yang sepenuhnya.’ Selanjutnya, (Sugiyono, 2019;76) menyatakan bahwa Posttest-Only Control Group Design merupakan “Desain eksperimen yang hanya melakukan pengukuran setelah perlakuan diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tanpa adanya pretest.”

Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *Game-Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian ini tidak menggunakan pretest, sehingga pengukuran difokuskan pada observasi keaktifan belajar peserta didik selama dan setelah pembelajaran berlangsung.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Game-Based Learning*, sedangkan variabel terikatnya adalah keaktifan belajar peserta didik. Keaktifan belajar didefinisikan sebagai tingkat keterlibatan peserta didik secara fisik, mental, dan sosial selama proses pembelajaran (Hafizah et al., 2025). Operasionalisasi variabel disusun agar setiap variabel dapat diukur secara konkret dan sistematis, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono dalam (Soemadi, 2023). Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTs Darussalam. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan kelompok kelas (Suriani et al., 2023). Dari enam kelas yang ada, dua kelas dipilih sebagai sampel, yaitu kelas VIII-E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-F sebagai kelas kontrol.

Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi dan angket. Observasi yang digunakan berupa rubrik penilaian yang dilakukan secara terstruktur untuk mengukur tingkat keaktifan belajar peserta didik, sebagaimana dijelaskan oleh Creswell dalam (Ardiansyah et al., 2023). Angket disusun menggunakan skala Likert untuk memperoleh data pendukung mengenai keaktifan belajar peserta didik (Siyoto & Sodik, 2021).

Analisis data dilakukan secara kuantitatif. Sebelum pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya untuk memastikan terpenuhinya asumsi statistik. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji independent sample t test dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di MTs yang beralamat di Jalan Kiai Haji Yusuf Tazirrie Nomor 400, Kecamatan Wanaraja, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44183.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap keaktifan belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan model *Game-Based Learning* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran

konvensional. Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest only control group design*, sehingga pengukuran keaktifan belajar dilakukan melalui observasi dan angket setelah pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari distribusi skor keaktifan belajar peserta didik yang disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

Group Statistics

KELAS		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NILAI	Kelas_Eksperimen	27	20.52	1.451	.279
	Kelas_Kontrol	27	17.30	2.109	.406

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada uji hipotesis, diperoleh nilai rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 20,52 dengan standar deviasi 1,451, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 17,30 dengan standar deviasi 2,109. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan tersebut selanjutnya diperkuat melalui uji statistik inferensial menggunakan uji Independent Samples t-Test.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Samples t-Test

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
NILAI	Equal variances assumed	2.964	.091	6.541	52	<.001
	Equal variances not assumed			6.541	46.110	<.001

Hasil uji *Independent Samples t-Test* diatas memperoleh nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,091 ($p > 0,05$), sehingga data dinyatakan homogen dan analisis menggunakan asumsi varians sama (*equal variances assumed*). Hasil uji t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 ($p < 0,05$), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game-Based Learning berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model Game-Based Learning menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini

menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif.

Peningkatan keaktifan belajar pada kelas eksperimen terjadi karena model Game-Based Learning menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran. Peserta didik terlibat secara langsung dalam aktivitas permainan edukatif yang menuntut keterlibatan fisik, mental, dan sosial, seperti berdiskusi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, serta merespons tantangan dalam permainan. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Nasywa Hafizah et al., 2025) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar mencerminkan keterlibatan fisik, mental, dan sosial peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, karakteristik Game-Based Learning yang bersifat menyenangkan dan menantang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk aktivitas yang menarik dan tidak monoton. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis aktivitas dan interaksi.

Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru. Peserta didik cenderung berperan sebagai pendengar, sehingga kesempatan untuk berpartisipasi aktif menjadi terbatas. Kondisi ini menyebabkan keaktifan belajar peserta didik relatif rendah dan berdampak pada kurang optimalnya ketercapaian tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan *grand theory* konstruktivisme, yang menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses membangun pengetahuan secara aktif oleh peserta didik. Konstruktivisme memandang peserta didik sebagai subjek belajar yang aktif dalam mengonstruksi pemahamannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Rahmat sinaga (2018) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan upaya untuk mengaktifkan peserta didik dengan memberikan ruang seluas-luasnya dalam memahami apa yang telah dipelajari, melalui penerapan konsep-konsep yang telah diketahui dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendekatan konstruktivisme mendukung peningkatan keaktifan belajar yang pada akhirnya berkontribusi terhadap perkembangan kecerdasan dan keterampilan peserta didik.

Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan model *Game-Based Learning* memberikan dampak yang lebih besar dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut memperkuat pendapat Raharjo et al., (2024) yang mengatakan bahwa Penggunaan *game* dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk mengubah paradigma pembelajaran yang konvensional menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna dan adaptif. Implementasi Game-Based Learning menciptakan suasana belajar yang interaktif, di mana peserta didik berperan sebagai subjek aktif. Melalui elemen permainan, peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara lebih optimal sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Peserta didik

yang mengikuti pembelajaran dengan model *Game-Based Learning* menunjukkan tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi peserta didik dalam bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam kelompok, serta antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model *Game-Based Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

SARAN

Berdasarkan simpulan penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut. Pertama, bagi guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Game-Based Learning* sebagai variasi pembelajaran guna meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kedua, bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan model pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan materi yang lebih luas, jumlah sampel yang lebih besar, serta mengkaji variabel lain seperti hasil belajar, motivasi belajar, atau sikap peserta didik.

REFERENCE

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Irsyadiyah, L., & Pratama, A. (2025). *Involvement of Students ' Positive Behavior in Academic Achievement*. 1(1), 29–36.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negeri 3 pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 420–421. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nasywa Hafizah, Tiara Cantika Pebytabella P, Mutiya Sari, Rahmita Winanda, Rully Hidayatullah, & Harmonedi, H. (2025). Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 586–596. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1025>
- Noviyanti, N., & Sari, K. P. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Hak Dan Kewajiban Dengan Metode Gbl (Game Based Learning). *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 925–932. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4479>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Raharjo, A. D., Putri2, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Educational Research*, 1(3), 299–310. <https://doi.org/https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30>
- Rahmat sinaga, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 7(1), 79–88. <https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Rd. Roro Anggraini Soemadi. (2023). Pengaruh pemasaran digital dan kualitas produk terhadap keputusan pembelian fried chicken home delivery. *KINERJA: Jurnal Ekonomi Dan Manajemen*, 20(2), 189–197.
- Siyoto, S. S. M. K., & Sodik, A. M. . (2021). Dasar Metodologi. In *BMC Public Health*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Buku Metode Penelitian Komunikasi* (Sunarto (ed.)). ALFABETA, CV.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Yama P. Sumbodo, S.Ikom, M. I., Marzuki, S.Sos., M. P., apt. Sandi Mahesa Yudhantara, M. F., & Dr. Widiastuti, SS., M. H. (2024). *Metode penelitian* (Satu). PT Media Penerbit Indonesia.