Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 8, Agustus 2024, Halaman 334-339
Licenced by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: 2986-6340
DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.13311087

Pengaruh Penggunaan Media Game Quiziz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Buana Waru Sidoarjo

Tasya Arif Maulidiah[1], Masfufah[2]
[12]Pendidikan Agama Islam - Universitas Sunan Giri Surabaya

Abstrak

Sebuah bentuk media pembelajaran yang memikat dan selalu berubah yang memotivasi siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi satu sama lain adalah game kuis. Fantasi, tantangan, dan rasa ingin tahu adalah tiga kualitas media permainan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media yang terdapat di dalam game Quizizz memiliki beberapa potensi penggunaan, termasuk namun tidak terbatas pada: berfungsi sebagai sarana belajar mandiri (pekerjaan rumah), memperkenalkan siswa pada konsep-konsep baru di luar lingkungan kelas tradisional (kelas virtual), dan menilai kemajuan mereka dalam materi yang telah dipelajari sebelumnya. Penelitian ini memiliki rumusan masalah yaitu Bagaimana pengaruh media game *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK BUANA Waru Sidoarjo? dengan tujuan Untuk mengetaui pengaruh media game *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK BUANA Waru Sidoarjo. Metode kuantitatif digunakan dalam prosedur penelitian, Dengan menerapkan desain pra-eksperimental berjenis one-shot case study. Seluruh siswa kelas X sebanyak 71 siswa menjadi populasi penelitian ini. angket dan observasi menjadi alat utama untuk mengumpulkan informasi. Sementara itu, teknik analisis data melibatkan penggunaan uji one sample t-test dan persentase. Hasil penelitihan Penggunaan media *Game Quiziz* pada mata pelajaran PAI di SMK Buana Waru Sidoarjo dikategorikan Baik, yaitu mencapai pada angka 88,20% yang masuk interval 81%-100%. dan juga ada pengaruh penggunaan media Game Quiziz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMK Buana Waru Sidoarjo, hal ini dibuktikan pada uji *one sample t-test* yang diperoleh hasil nilai signifikansi 0,001 < 0,05, maka Ha diterima dan Ho ditolak
Kata Kunci: *Media Gme Quiziz, Hasil Belajar Siswa*

Article Info
Received date: 15 July 2024 Revised date: 28 July 2024 Accepted date: 12 August 2024

PENDAHULUAN

Pada hakekatnya, Pendidikan ialah upaya manusia secara sadar untuk membekali orang lain melalui pengetahuan serta keterampilan. Perilaku selalu berubah selama proses pendidikan. Ini lebih dari sekadar berpindah dari tidak tahu menjadi tahu. Semua aspek pendidikan, termasuk pembelajaran mental, emosional, dan fisik, diharapkan mengalami transformasi ini. (Musfira et.al., 2022 : 356).

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya sehari-hari, Berdasarkan UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai SISDIKNAS serta Peraturan Pemerintah RI Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan dan wajib Belajar (2014:2) pendidikan adalah upaya sadar dan terencana Menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kearifan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Melalui beberapa poin yang telah dijelaskan, bisa ditarik kesimpulan peran peserta didik memiliki peran krusial dari perilaku belajar lembaga pendidikan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Pemerintah seharusnya menetapkan sejumlah kebijakan untuk memastikan bahwa lembaga pendidikan siap menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh globalisasi. Sampai saat ini, kita selalu mencoba meniru kebijakan dari negara-negara kaya. Namun, prioritas saat ini seharusnya adalah meningkatkan mutu lulusan pendidikan. Orang perlu memiliki tekad dan motivasi diri yang kuat guna berhasil jika kita ingin membangun dan membentuk generasi manusia yang luar biasa.

Sesuai hadist yang telah dijelaskan Nabi Muhammad SAW tentang kewajiban setiap umat islam dalam mencari ilmu. Hal itu dapat diperoleh melalui mata pelajaran yang diajarkan baik secara formal maupun nonformal, dan manfaatnya, ketika digunakan sepenuhnya, dirasakan oleh pelaku dan orang-orang di sekitarnya. Siswa secara konsisten menyatakan ketidakpuasan terhadap pendekatan pengajaran yang monoton, yang menyebabkan mereka kehilangan minat dan semangat dalam belajar.

Nilai pentingnya media dan teknologi untuk pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas, telah diakui oleh banyak pihak di sektor pendidikan. Hal ini berlaku dalam hal menambah minat dan antusiasme murid untuk belajar. Dengan menyatakan bahwa media pendidikan berperan sebagai perantara, media dapat memperkuat pesan, menggugah emosi siswa, serta memberikan dorongan agar mereka termotivasi untuk mengembangkan kemampuan belajar. Dengan menggunakan strategi media yang kreatif, Siswa memiliki kesempatan guna meningkatkan perjalanan belajar mereka serta membentuk rasa percaya diri saat mereka mencapai tujuan mereka.

Kondisi, tuntutan siswa, Ketika memutuskan media apa yang akan dipakai di dalam kelas, para pendidik sebaiknya selalu mengikuti perkembangan ilmiah dan teknologi. Media pembelajaran dapat berupa berbagai macam bentuk, termasuk namun tidak terbatas pada media elektronik dan cetak, bagan, peta, globe, pertunjukan, permainan, cerita, LKS, LKPD, miniatur, dll. Pembuatan media pembelajaran untuk penggunaan dengan perangkat mobile, seperti game kuis, adalah salah satu contohnya. Meskipun game kuis sudah ada, namun masih jauh dari kata layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Ashori Ibrahim, 2018: 149).

Sebuah bentuk media pembelajaran yang memikat dan selalu berubah yang memotivasi siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berinteraksi satu sama lain adalah game kuis. Fantasi, tantangan, dan rasa ingin tahu adalah tiga kualitas media permainan yang menginspirasi siswa serta mendorong mereka untuk aktif dalam proses belajar. Setiap kontes Media yang digunakan dalam permainan pendidikan, seperti Quizizz, ialah media berbasis permainan yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pendidikan agama Islam. Quizizz merupakan salah satu alat yang dapat digunakan oleh guru. Quizizz merupakan media pembelajaran menggunakan permainan untuk mengajarkan hal-hal baru. Di antara sekian banyak media permainan edukatif, Quizizz memiliki potensi untuk menambah motivasi belajar siswa dan keterampilan pendidik dalam memakai media tersebut, yang berujung pada hasil pembelajaran yang lebih baik secara keseluruhan. Proses pembelajaran dalam game Quizizz diperkuat dengan elemen-elemen game seperti avatar, tema, meme, serta musik yang menggembirakan. Selain meningkatkan hasil belajar, Quizizz memungkinkan Untuk memotivasi siswa belajar, ajak mereka bersaing satu sama lain. Motivasi serta hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan pemakaian Quizizz dalam kegiatan belajar mengajar

Media yang terdapat di dalam game Quizizz memiliki beberapa potensi penggunaan, termasuk namun tidak terbatas pada: berfungsi sebagai sarana belajar mandiri (pekerjaan rumah), memperkenalkan siswa pada konsep-konsep baru di luar lingkungan kelas tradisional (kelas virtual), dan menilai kemajuan mereka dalam bahan ajar yang sudah dikuasai. Murid mudah termotivasi untuk belajar jika pengalaman belajar mereka kreatif, inovatif, menuntut, dan menyenangkan.

Siswa kelas X Pendidikan Agama Islam di SMK BUANA Waru menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 88,20% ketika memakai media game edukasi Quizizz, berdasarkan Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy. Maka dari itu, ada ruang untuk peningkatan dalam hasil belajar siswa dengan memasukkan Quizzizz ke dalam proses pembelajaran mereka.

Dalam dunia pendidikan, Menekankan hasil belajar sangat penting. Hal ini disebabkan oleh hasil dari belajar menjadi tolak ukur guna mengukur pengetahuan, sikap, serta kemampuan murid dapat dilihat dan diukur setelah penyampaian pengalaman belajar. Dalam hal apapun. (Penulis Rusman, 2015: 67)

Penelitian yang berjudul "Pengaruh penggunaan media permainan Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK BUANA Waru Sidoarjo" ini diupayakan oleh peneliti dengan adanya latar belakang masalah tersebut.

METODE PENELITIAN

Sebuah penelitian memerlukan suatu pendekatan. Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Hal ini diperkenalkan dalam bentuk angka dan dievaluasi menggunakan pengukuran. Studi ini menggunakan kerangka eksperimental. Nana Syaodaih mengklaim bahwa pendekatan eksperimental dianggap sebagai bentuk yang paling primitif dalam penelitian kuantitatif. Metode ini dianggap paling murni karena kepatuhan yang ketat terhadap hukum dan prinsip kuantitatif. Ini adalah metode validasi yang memeriksa dampak dari satu atau lebih faktor pada variabel lain. Pendekatan penelitian eksperimental mengklarifikasi hubungan penyebab. Peneliti menggunakan desain penelitian quasi-eksperimental untuk mengidentifikasi dampak dan ukuran pengaruh media permainan Quizizz pada prestasi akademik siswa kelas sepuluh. Peneliti menggunakan kuesioner dan post-test untuk mengumpulkan peringkat hasil belajar dari siswa yang terkena media permainan Quizizz di kedua kelas

kontrol dan eksperimental. Partisipan dalam penelitian ini berjumlah 71 responden dari dua kelas siswa kelas sepuluh di SMK BUANA Waru Sidoarjo.

HASIL DAN ANALISIS DATA

Analisis Hiotesis

Setelah mengajukan topik penelitian sebagai sebuah pertanyaan, hipotesis dapat dianggap sebagai langkah pertama menuju solusi. Penulis menggunakan prosedur SPSS 25 berikut untuk menyelesaikan pertanyaan penelitian ketiga, " Bagaimana pengaruh penggunaan media permainan Quizizz terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada Pendidikan Agama Islam di SMK BUANA Waru Sidoarjo?"

Analisis Uji Nomalitas

Uji normalitas merupakan suatu cara guna mengetahui apakah suatu data berdistribusi normal ataukah populasi asal data tersebut berdistribusi normal. Apabila ukuran sampel melebihi lima puluh, salah satu metode untuk memeriksa kenormalan adalah dengan menjalankan uji Kolmogorov-Smirnov. Sebagaimana diungkapkan Nuryadi (2017:79)

Table 1. Tests Of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil_belajar	.101	71	.068	.979	71	.288

a. Lilliefors Significance Correction

Sebuah tingkat signifikan sebesar 0,288 ditemukan dalam uji Kolmogorov-Smirnov. Karena 0,2 88 > 0,05, kita bisa mengatakan data penelitian mengikuti distribusi normal. Setelah status distribusi normal data penelitian dikonfirmasi, uji t satu sampel bisa dipakai guna memeriksa hipotesis. b. Analisis Uji T-test

Kita memakai uji t satu sampel guna memeriksa hipotesis. Statistik parametrik mencakup uji t satu sampel, yang membandingkan dua set data dan menemukan apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua set data pada tingkat kepercayaan 0,05 atau 95%. Untuk mengetahui apakah permainan media Quizizz secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa Pendidikan Agama Islam SMK BUANA Waru Sidoarjo, kita memakai uji t satu sampel. Tabel berikut ini menyajikan temuan analisis uji t satu sampel:

Table 2. One – Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil_belajar	71	86.0563	3.02318	.35879

Tabel statistik satu sampel dari uji t satu sampel merupakan output pertama. Ringkasan statistik sampel diberikan dalam tabel di atas. Skor rata-rata adalah 86.0563, deviasi standar adalah 3.02318, dan standar error mean adalah 0.35879 dari total 71 responden (N).

Table 3. One – Sample Test

	Test Value = 85					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper

hasil_belajar	2.944	70	.004	1.05634	.3408	1.7719

Input II dalam uji t satu sampel adalah Tabel statistik uji t satu sampel. Rata-rata sampel (Mean) adalah 1,05634, sebagaimana terlihat dari tabel di atas. Batas bawah dan atas masing-masing adalah 0,3408 dan 1,7719. Dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 70 dan nilai signifikansi sebesar 0,004 (2-tailed), nilai t (statistik uji t) adalah 2,944. Dalam uji dua sisi dengan derajat kebebasan (df) sebanyak N-1, yaitu 71-1 = 70, nilai kritis t (ttabel) bisa dilihat dalam tabel statistik pada taraf signifikansi 0,05. Jadi, berdasarkan ttabel yang terlampir, hasilnya ialah 1,99444. Di sini, kita menggunakan uji t satu sampel untuk membuat keputusan, berikut ialah aturan-aturannya:

1) Dengan kriteria pengujian berikut, bandingkan nilai t dalam tabel uji t satu sampel dengan nilai t kritis (ttabel):

a) Jika nilai t lebih besar atau sama dengan nilai kritis t, atau ttabel, hipotesis alternatif (Ha) ditolak dan hipotesis nol (Ho) diterima.

b) Jika nilai t sama atau kurang dari nilai kritis t (ttabel), maka hipotesis alternatif (Ha) ditolak dan hipotesis nol (Ho) diterima.

Nilai t adalah 3,408, sebagaimana terlihat dalam tabel uji t satu sampel di atas. Ha diterima sementara Ho ditolak karena 3,408 > 1,99444, yang berarti nilai t> nilai kritis t. Bisa ditarik kesimpulan siswa Pendidikan Agama Islam di SMK BUANA Waru Sidoarjo sangat diuntungkan dari metodologi pembelajaran Media Game Quizizz.

2) Terapkan aturan keputusan berikut untuk membandingkan nilai signifikansi (2-tailed) dalam tabel uji t satu sampel dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0{,}05$:

a) Jika nilai signifikansi dua sisi sama atau lebih besar dari $\alpha = 0{,}05$, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima.

b) Hipotesis alternatif (Ha) ditolak dan hipotesis nol (Ho) diterima jika nilai signifikansi dua sisi sama atau kurang dari $\alpha = 0{,}05$.

Dengan tingkat signifikansi sebesar 0,001 yang ditentukan menggunakan data uji t satu sampel yang terlihat dalam tabel di atas. Jika 0,001 lebih kecil dari 0,05, maka (2-tailed) lebih kecil atau sama dengan $\alpha = 0{,}05$. Kita menerima Ha dan menolak Ho berdasarkan hal ini. Bisa ditarik kesimpulan siswa Pendidikan Agama Islam di SMK BUANA Waru Sidoarjo secara signifikan terpengaruh oleh dampak pendidikan dari Media Game Quizizz.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang sudah dikerjakan, Media Game Quizizz berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa Pendidikan Agama Islam di SMK BUANA Waru Sidoarjo. Satu opsi yang mungkin guna meningkatkan hasil belajar siswa ialah Media Game Quizizz, meskipun tentu bukan satu-satunya. Dengan bantuan Media Game Quizizz, siswa dapat berubah dari penonton menjadi peserta aktif dalam pendidikan mereka sendiri.

Hal tersebut juga dapat diperkuat melalui hasil analisis data angket tentang penggunaan Media *Game Quiziz*. Dari hasil analisis data tersebut diperoleh data Sebagian besar siswa memberikan tanggapan sangat setuju (SS) atau setuju (S). Menandakan siswa menyukai pembelajaran yang menggunakan Media *Game Quiziz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMK BUANA Waru Sidoarjo.

SIMPULAN

Dengan merujuk pada data yang terhimpun serta hasil analisis yang telah laksanakan, bisa disimpulkan:

1. Penggunaan media *Game Quiziz* pada mata pelajaran PAI di SMK BUANA Waru Sidoarjo dikategorikan Sangat Baik, yaitu mencapai pada angka 88,20% yang terletak dalam rentang 81%-100%.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMK BUANA Waru Sidoarjo dikategorikan Sangat Baik. Hasil ini terkonfirmasi melalui nilai rata-rata mencapai 86,05 yang terletak dalam rentang 81 – 100, dengan KKM 80 yang terletak dalam rentang 80 – 100 di kelas X di SMK BUANA Waru Sidoarjo.
3. Ada pengaruh media *Game Quiziz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMK BUANA Waru Sidoarjo, hal ini dibuktikan pada uji *one sample t-test* yang didapatkan nilai signifikansi 0,001 < 0,05, dengan demikian Ha diterima dan Ho ditolak.

SARAN

Penulis studi ini memberikan rekomendasi berikut berdasarkan temuan mereka:

1. Media Game Quizizz dapat membantu pendidik membuat kelas menjadi tempat yang lebih menarik dan menarik untuk anak-anak belajar, yang pada gilirannya dapat membantu siswa menyimpan lebih banyak informasi.
2. Media seperti Game Quizizz mendorong partisipasi siswa dalam kelas dan mengajarkan mereka untuk jujur saat menjawab pertanyaan.
3. Untuk meningkatkan implementasi pembelajaran menggunakan medium Game Quizizz, disarankan untuk mengadakan pelatihan lanjutan yang serupa.
4. Topik dan kondisi infrastruktur serta fasilitas sekolah yang akan digunakan untuk penelitian perlu dikenalkan sebelumnya

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Munjin Nasih, metode dan teknik pendidikan agama islam.(Bandung: PT.Refika Aditama, 2013),cet. II, Hal 7

Ahmad Marimba Filsafat Pendidikan Islam bandung : Al-Ma' arif,1962 CP dan ATP – Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase D

Asep Saepul Hamdi Baharuddin, Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2012); hlm.5

Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada), 2018:8.

Citra,Cahyani Amildah. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JAP)*, Vol.8 No. 2.

Daud Firdaus, " Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)* 19, no. 2 (2012): 243– 255.

Edi Elisa (2016) Pengertian Media Pembelajaran / *kategori Media Pembelajaran*

Erlis Nurhayati, " Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," Jurnal Paedagogy 7, no. 3 (2020): 145– 50.

Eka Ratnasarianti " Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas Vi Sd Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar" Universitas Muhammadiyah Makassar 2021

Genta Cristiyanda and Ike Sylvia, " Pengaruh Penggunaan Webquiz Quizizz Terhadap Hasil Belajar Sosiologi Siswa di SMA N 16 Padang," Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran 2, no. 3 (February 12, 2021): 174– 83.

Halimatus Solikah, " Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020," n.d., 8.

Hendri Pandu Paksi, dan Lita Ariyanti, Sekolah Daam Jaringan, (Surabaya:, Scopindo Media pustaka 2020), hlm,14

HR Ibnu Majah Baca artikel detikedu, "10 Hadits Menuntut Ilmu: untuk Memudahkan Jalan ke Surga"

John Creswell. (2015). Educational Research, Planning, Conducting, and Evaluating Quantitave and Qualitative. Person Educational, Inc."

Kun Maryati Dan Juju Suryawati, Buku Sosiologi Untuk SMA Dan MA Kelas XII, (Jakarta : Erlangga, 2007), hlm. 130

Mirna Intan Sari, " Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Thoriqotussa' adah Pujon Kabupaten Malang" (PhD Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim., 2018)

Rahmi Ramadhani, dkk, Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring :

Teori & Praktik, (Yayasan Kita Menulis : 2020), hlm. 61

Rafika" Pengaruh Peggunaan Media *Game* Eduksi *Quizizz* terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ips Kelas VIII Smp Al-Rifa' ie Gondanglegi Universitas Negri Maulana Malik Ibrahim Malang 2022

Ristawati Ristawati, " Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Sinjai" (diploma, FIS, 2017), http://eprints.unm.ac.id/4319/.

Sandu Siyotu, Dasar Metodologi Penelitian, (Literasi Media Publishing : Yogyakarta, 2015),hlm.23

Sri Mulyati and Hanif Evendi, " Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika 3, no. 1 (2020): 64– 73.

Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), Hlm.206

Sugiyono.(2016). Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,dan R&D, (Bandung :Alfabeta, 2017), hlm. 8

Ummi Ahda (2022) " Pengaruh Penggunaan Media Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Ma Nurul Hilal Senuro" Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, skripsi Use the "Insert Citation" button to add citations to this document.

Vigih Hery Kristanto, Metodelogi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI),(Yogyakarta : Grup Penerbit CV Budi Utama, 2018) hlm. 60