

PENGARUH PENGGUNAAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS III SD NEGERI 01 ULAK KARANG SELATAN

Neli Putriah¹, Ayunis², Stavinibelia³, Gusnita Eferina⁴
^{1,2,3,4} Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, Padang Indonesia
Email: neliputriah63@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Metode Pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Tematik pada Tema 5 Sub Tema 3 Pembelajaran 2 dan 3 Tentang Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan Metode *Role Playing* yang dilakukan dalam 2 kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 01 Ulak Karang Selatan, pada kelas A yang berjumlah sebanyak 26 siswa dan pada kelas C berjumlah sebanyak 24 siswa. Hasil belajar siswa diukur dari lembar hasil belajar siswa dan lembar LKPD pada setiap pertemuan. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa Metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik Siswa Kelas III SDN 01 Ulak Karang Selatan. dapat dilihat pada perbedaan nilai rata-rata pretes Kelas Eksperimen 57,50 dan postes Kelas Eksperimen 78,17, Sedangkan nilai rata-rata pretes Kelas Kontrol 48,54 dan postes Kelas Kontrol adalah 63,38 selanjutnya juga dapat dilihat pada hipotesis uji T yang di peroleh signifikansi sig. (2- tailed) $0,000 < 0,05$ maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample T-Test, maka dapat disimpulkan H_0 di tolak dan H_a di terima.

Kata kunci: Metode *Role Playing* , Pembelajaran Tematik , Hasil Belajar.

Abstract: This research aims to improve student learning outcomes by using the Role Playing Learning Method in Thematic learning on Theme 5 Sub Theme 3 Lessons 2 and 3 Concerning Weather Changes on Human Life. This research is experimental research using the Role Playing Method which was carried out in 2 classes. The subjects in this research were class III students at SDN 01 Ulak Karang Selatan, in class A there were 26 students and in class C there were 24 students. Student learning outcomes are measured from student learning results sheets and LKPD sheets at each meeting. From the results of this research, it can be seen that the Role Playing Method can improve student learning outcomes in Thematic learning for Class III Students at SDN 01 Ulak Karang Selatan. can be seen in the difference in the average score of the pretest for the Experimental Class 57.50 and the posttest for the Experimental Class 78.17, while the average score for the pretest for the Control Class is 48.54 and the posttest for the Control Class is 63.38. Furthermore, it can also be seen in the T test hypothesis. The obtained sig significance. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, so according to the basis for decision making in the independent sample T-Test, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Role Playing Method, Thematic Learning, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang paling mendasar bagi kelangsungan hidup manusia pada saat ini, dengan kata lain dapat dikatakan bahwa pentingnya pendidikan sebagai penopang bagi kehidupan manusia untuk dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peran pokok dalam membentuk generasi masa depan. Pendidikan juga merupakan salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Al-Muwattho et al., 2018); (Prananda, 2021). Dalam melaksanakan Pendidikan maka perlunya mengetahui beberapa pembelajaran diantaranya yaitu pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang saat ini diterapkan di Sekolah Dasar. Sebagai suatu model pembelajaran, tematik memiliki karakteristik dalam (Malawi, 2017); (Prananda, 2022): Pembelajaran tematik memberi penekanan pada pemilihan suatu tema yang spesifik yang sesuai dengan materi pelajaran, untuk mengajar satu atau beberapa konsep yang memadukan berbagai informasi (Permendikbud no. 57 Tahun 2014) dalam pembelajaran (Malawi, 2017:1).

Dalam pembelajaran adanya keterkaitan dalam pembelajaran tematik akan mendorong siswa menjadi lebih aktif. hal ini kemudian siswa dapat memahami konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman yang didapat langsung berhubungan dengan pengalaman nyata. perhatian siswa dalam pembelajaran, metode pelajaran bermain peran ini dapat membangun semangat siswa untuk belajar metode bermain ini disebut dengan metode pelajaran *Role Playing* (Ramadhika Dwi Poetra, 2019).

Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa meningkatkan hasil belajar siswa. teori tentang metode inidapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa akan meningkat jika guru melakukan metode pembelajaran dengan baik, guru harus mengetahuibagaimana cara Penerapan metode pembelajaran *Role Playing*. Dengan melakukan pembelajaran *Role Playing* dapat menarik jika dikolaborasikan dengan media pembelajaran. Berfungsi untuk mempermudah peserta didik memahami pesan dari suatu pembelajaran. salah satu fungsi dari media Pembelajaran adalah proses komunikasi antar pengajar, pembelajar, dan bahan ajar.

Maka dapat dikatakan bahwa, untuk membentuk komunikasi tidak akan aktif antara pengajar dengan pembelajar tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Kehadiran media dalam proses pembelajaran akan mendapatkan lebih banyak perhatian siswa, apalagi pada media itu menghadirkan gambar, gerak, dan suara, yang kita kenal dengan media audio visual. Dalam Penggunaan metode *Role Playing* perlu diuji keefektifannya untuk mengetahui apakah benar dapat membuat hasil belajar meningkat atau tidak, oleh karena itu sangat

diperlukan adanya penelitian tindakan kelas agar dapat mengetahui pengaruh penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Yuliana & Suaida, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 10 Juli 2023 pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Sub Tema 3 Pembelajaran 2 dan 3 Tentang Perubahan Cuaca Terhadap Kehidupan Manusia kelas III di SDN 01 Ulak Karang Selatan. peneliti menemukan permasalahan yaitu kurang optimalnya seorang guru dalam menggunakan metode pembelajaran. Terlihat siswa tersebut kurang memahami Metode pembelajaran dan anak tersebut juga kurang aktif dalam belajar, metode pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran antara lain ceramah, diskusi, dan tanya jawab sesuai dengan metode yang tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penggunaan metode pembelajaran tersebut disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan. Salah satu metode pembelajaran yang belum pernah digunakan guru kelas III dalam pembelajaran adalah metode *Role Playing*.

Dari permasalahan diatas peneliti menemukan permasalahan peneliti menemukan permasalahan yaitu kurang optimalnya seorang guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang menarik keterampilan dalam proses belajar mengajar tematik di kelas III SDN 01 Ulak Karang Selatan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III Di SDN 01 Ulak Karang Selatan.

METODE

Jenis penelitian eksperimen pada penelitian ini menggunakan bentuk penelitian Quasi Eksperimen yaitu metode penelitian untuk menguji hipotesis berbentuk sebab akibat melalui adanya perlakuan dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut. Menurut Sugiyono (2021) yaitu desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Kelompok pertama kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan metode *Role Rlaying*. Kelompok kedua adalah kelompok kelas kontrol atau kelompok perbandingan yang melakukan pembelajaran secara normal.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Ulak Karang Selatan, dengan sampel yang digunakan adalah siswa kelas III, Teknik dan alat pengumpulan data yaitu: 1. Tes hasil belajar Tes hasil belajar merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka pengukuran, didalamnya terdapat pertanyaan yang harus dikerjakan siswa untuk mengukur kemampuannya. 2. Dokumentasi merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi

penelitian baik berupa sumber tertulis, film, gambar, (foto) dan karya-karya monumental yang semua itu memberikan informasi bagi proses penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan tujuan peneliti yang telah di temukan di atas, maka di gunakan teknik analisis statistic sampel terpisah untuk mengolah data. Uji t sampel terpisah dipilih karena data yang diperoleh merupakan data dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berbeda berupa hasil pos-tes sebelum dilakukan uji t terhadap hasil post-tes dari dua kelas,peneliti terlebih dahulu mengadakan uji homogenitas terhadap dua kelas. Kemudian peneliti melakukan anasis data hasil pos-tes untuk mengetahui pengaruh positif yang di sinigtifkan pada penggunaan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar tematik kelas III SD Negeri 01 Ulak karang Selatan. Untuk menguji pengaruh yang disinigtifkan. ttes dibandingkan dengan table pada taraf signitifkan 5% melalui ketentuan sebagai berikut. Harga $t_{ts} > t_{tbl}$ maka H_a di terima dan H_o ditolak Harga $t_{ts} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_o diterima (Noviyanti & Marfuah, 2017) Adapun beberapa Langkah yang digunakan yaitu : 1. Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Uji nomalitas ini menggunakan rumus kolmogrof Smirnov. Data dikatakan berdidtribusi normal dikatakan jika signifikansi $>$ dari alpha. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 hail output Berdasarkan analisis output uji normalitas pada nilai signifikansi $>$ 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. 2. Uji Homogenitas Uji homogenitas terhadap populasi dengan maksud untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa yang sama terhadap mata pelajaran matematika. Adapun dokumentasi yang digunakan sebagai data uji homogenitas adalah nilai ulangan harian pokok bahasan phytagoras. Apabila ternyata dinyatakan tidak homogen ($F_{hitung} > F_{tabel}$) atau kemampuan awal siswa pada setiap kelas berbeda maka dilanjutkan dengan uji perbedaan mean untuk masing-masing kelas dan dipilih pasangan kelas yang perbedaan meannya paling kecil.3. Uji Hipotesis Statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik parametrik yang menggunakan prosedur Independent t-test di SPSS karena sifat data yang terdistribusi normal dan homogen. Proses pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: Sebuah H_o diterima jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. (metode *Role Playing* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III SDN 01 Ulak Karang Selatan). H_o diabaikan (metode *Role Playing* mempengaruhi hasil belajar siswa pembelajaran tematik kelas III SDN 01 Ulak Karang Selatan jika taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilakukan selama 8 kali pertemuan yaitu dimulai tanggal 22 November - tanggal 31 Januari 2024 berupa hasil belajar Tematik siswa. Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data tentang Pengaruh metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas III di SDN 01 Ulak Karang Selatan. Data ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), dimana variabel bebas yaitu Metode *Role playing* dan variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Data yang didapatkan berasal dari hasil tes objektif pilihan ganda sebanyak 25 Soal pertanyaan yang diberikan kepada siswa kelas III SDN 01 Ulak Karang Selatan dengan jenis instrumen menggunakan pre dan post, sehingga diperoleh hasil belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Metode *Role playing* pada mata pelajaran Tematik adalah sebagai berikut:

Hasil Deskriptif untuk hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS 25, sebagai berikut :

Tabel 2.1.untuk hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS 25

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre test eksperimen	24	42	72	57,50	9,395
Post tes eksperimen	24	56	88	78,17	78,17
Pre tes control	26	34	60	48,54	7,415
Post tes control	26	40	76	63,38	8,668
Valid N (listwise)					
Eksperimen	24				

(sumber:spss 25)

Berdasarkan tabel diatas bahwa skor pre test terendah pada kelas eksperimen adalah 42 dan tertinggi dengan skor 72, dengan nilai rata-rata dan standar deviasi berturut-turut sebesar 57 dan 9,395 sedangkan skor terendah pos test adalah 56 dan skor tertinggi 88 dengan nilai rata-rata 78 dan standar deviasi 78,17, sedangkan skor pre tes terendah kelas kontrol 34 dan tertinggi dengan skor 60, dengan nilai rata-rata dan standar deviasi berturut-turut sebesar 48,54 dan 7,415, sedangkan skor terendah pos test adalah 40, dan skor tertinggi 76, dengan nilai rata-rata 63 dan standar deviasi 8,6668.62, dengan nilai rata-rata dan standar deviasi

berturut-turut sebesar 47,90 dan 8,416, sedangkan skor terendah pos test adalah 50, dan skor tertinggi 70, dengan nilai rata-rata 59 dan standar revisi 5,973.

Tabel 2.2 distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar Pre test dan post test kelas eksperimen

No	Interval nilai	Kategori	Pre test		Post test	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	91-100	Sangat baik	0 siswa	0 %	0 siswa	0 %
2	81-90	Baik	0 siswa	0 %	9 siswa	37,5 %
3	71-80	Cukup Baik	2 siswa	8,3 %	11 siswa	45,83 %
4	<70	Kurang Baik	22 siswa	91,7 %	4 siswa	16,67 %
Jumlah			24 siswa	100%	24 siswa	100%
Rata-rata			57,50		78,17	
Nilai tertinggi			56		88	
Nilai terendah			42		72	

(sumber : SDN 01 Ulak Karang Selatan)

Dari tabel di atas maka di ketahui bahwa hasil pre test terdapat 22 orang berada pada kategori Kurang baik dan kategori cukup baik ada 2 orang, kategori baik ada 0 orang, serta kategori sangat baik 0 sedangkan dilihat pada kategori pos test pada kelas kontrol berada pada kategori kurang baik 4 orang, kategori cukup baik 11 orang, kategori sangat baik 9 orang dan sangat baik 0 orang.

Tabel 2.3 distribusi dan frekuensi kategori hasil belajar Pre test dan post test kelas kontrol

No	Interval nilai	Kategori	Pre test		Post test	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	91-100	Sangat baik	0 siswa	0 %	0 siswa	0 %
2	81-90	Baik	0 siswa	0 %	0 siswa	0 %
3	71-80	Cukup Baik	0 siswa	0 %	6 siswa	23,08 %
4	<70	Kurang Baik	26 siswa	100%	20 siswa	76,92 %
Jumlah			26 siswa	100%	26 siswa	100%
Rata-rata			48,54		63,38	
Nilai tertinggi			40		76	
Nilai terendah			34		60	

(Sumber : SDN 01 Ulak Karang Selatan)

Dari tabel di atas maka di ketahui bahwa hasil pre test terdapat 26 orang berada pada kategori Kurang baik dan kategori cukup baik ada 0 orang, kategori baik ada 0 orang, serta kategori sangat baik 0 sedangkan dilihat pada kategori pos test pada kelas kontrol berada pada kategori kurang baik 20 orang, kategori cukup baik 6 orang, kategori sangat baik 0 orang.

Hasil analisis statistik inferensial

Hasil uji normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25. hasil output dapat di lihat di bawah ini:

Tabel 2.4 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Pretest Ekperimen	0,105	24	0,200	0,948	24	0,245
Postest Ekperimen	0,187	24	0,029	0,908	24	0,032
Pretest Kontrol	0,193	26	0,014	0,909	26	0,026
Postest Kontrol	0,221	26	0,002	0,925	26	0,058
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>						

Berdasarkan analisis output uji normalitas pada SPSS 25 nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dari data yang telah di uji bahwa nilai signifikansi pretest kelas eksperimen adalah $0,245 >$ dari $0,05$ maka dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Dilihat juga dari data post test kelas kontrol bahwa nilai signifikansinya adalah $0,058 >$ dari $0,05$ maka dapat dikatakan bahwa nilai post test kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Uji homogenitas di gunakan untuk mengetahui apakah sampel yang di ambil berasal dari populasi dengan varian homogen. Berdasarkan dari perhitungan uji homogenitas menggunakan software SPSS 25 jika nilai levene stastistics $>$ dari $0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen.

Hasil output uji homogenitas pada SPSS 25 dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 2.5 Hasil output uji homogenitas pada SPSS 25

Tests of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistik	df1	df2	Sig
Based on mean	0,067	1	48	0,797
Based on median	0,035	1	48	0,853
Based on median and with adjusted	0,035	1	47,972	0,853
Based on trimmed	0,029	1	48	0,865

Berdasarkan analisis output uji homogenitas pada SPSS 25 nilai signifikansi > dari 0,05 maka data di ambil dari sampel yang homogen.

Uji T-Test

Uji independent sample T-Test merupakan bagian dari statistik inferensial parametrik (uji beda). Dalam statistik parametrik terdapat syarat-syarat yang harus di penuhi sebelum di lakukan pengujian in, oleh karena itu syarat-syarat yang di perlukan sebgai berikut:

1. Data yang di uji dalah data kuantitatif (data interval atau data rasio)
2. data harus di uji normalitasnya dan hasilnya harus berdistribusi normal
3. data harus sejenis atau homogen.

Adapun hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis kerja (Ha) : Terdapat pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SDN 01 Ulak Karang Selatan.

Hipotesis Nihil (Ho): Tidak terdapat pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SDN 01 Ulak Karang Selatan.

Dasar pengambilan keputusan:

1. jika nilai signifikansi atau sig. (2- tailed) > 0,05, maka Ha diterima dan Ho di tolak.
2. Jika nilai signifikansi atau sig. (2- tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima

Tabel 2.6 Independent Samples Test Hasil Belajar Siswa

Independent Samples Test Hasil Belajar Siswa								95% CI difference	
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. error difference	lower	upper
Equal variances assumed	0,010	0,922	6,303	49	0,000	14,759	2,342	10,054	19,465
Equal variances not assumed			6,318	48,683	0,000	14,759	2,336	10,064	19,455

Berdasarkan output di atas di peroleh signifikansi sig. (2- tailed) $0,000 < 0,05$ maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample T-Test, maka dapat disimpulkan H_0 di tolak dan H_a di terima, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SDN01 Ulak Karang Selatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil penelitian dan pembahasan, Maka dapat diambil kesimpulan bahwa dapat dilihat ada pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SDN 01 Ulak Karang Selatan. Hal ini dapat dilihat pada perbedaan nilai rata-rata pretes Kelas Eksperimen 57,50 dan postes Kelas Eksperimen 78,17, Sedangkan nilai rata-rata pretes Kelas Kontrol 48,54 dan postes Kelas Kontrol adalah 63,38 selanjutnya juga dapat dilihat pada pada hipotesis uji T yang di peroleh signifikansi sig. (2- tailed) $0,000 < 0,05$ maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample T-Test, maka dapat disimpulkan H_0 di tolak dan H_a di terima.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Muwattho, F. P., Aminuyati, & Okiana. (2018). Pengaruh Pemberian Apersepsi terhadap Kesiapan Belajar Siswa pada elajaran Akuntansi Kelas XI SMA Islamiyah Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(2), 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id>
- Ramadhika Dwi Poetra. (2019). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24. Yandi, A., Nathania

- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1-10.
- Prananda, G. (2022). Fenomena Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 2725-2729.
- Yuliana, E., & Suaida, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Mertak Kesambik. 5(1), 14–25. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i1.362>
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: PT Refika Aditama
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Ii, B. A. B., & Pengembangan, A. P. (n.d.). *Budiyono Saputro, Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017)*. 13. 13–24.
- Inggris, B., Man, D. I., & Yogyakarta, M. A. N. S. (2021). 741-Article Text-3224-1- 10-20211209. 1(2), 181–191.