
Received: 03-03-2026 | **Accepted:** 05-05-2026 | **Published:** 06-07-2026

PENGARUH MEDIA WORDWALL BERBASIS QUIZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SD NEGERI LAMKLAT**Silvia Annisa¹⁾, Safrina Junita²⁾, Helminsyah³⁾,**Email: silviaannisa2004@gmail.com¹^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Indonesia**ABSTRACT**

Science and Social Studies (IPAS) learning in elementary schools aims to help students understand natural and social phenomena. However, at SD Negeri Lamklat, students' learning outcomes remained relatively low because classroom instruction was still dominated by teacher-centered methods that limited student participation. This study aimed to determine the effect of Quiz-Based Wordwall media on the learning outcomes of fifth-grade students in Science and Social Studies (IPAS). This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 50 students selected through total sampling, comprising 25 students in the experimental class and 25 students in the control class. Data were collected through tests, observations, questionnaires, and documentation, then analyzed using SPSS version 27. The findings revealed that the experimental class experienced a significant increase in the average score from 60 to 86, while the control class improved from 62 to 83. Student learning activities reached 90% (very good), and learning interest reached 92.64% (very high). Hypothesis testing confirmed that Quiz-Based Wordwall media had a positive and significant effect on students' learning outcomes. Therefore, Quiz-Based Wordwall media is effective in improving students' cognitive achievement, classroom participation, and learning interest in IPAS subjects.

Keywords: Wordwall, Quiz, Learning Outcomes, IPAS, Learning Media**ABSTRAK**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar bertujuan membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam dan sosial secara terpadu. Namun, hasil observasi di SD Negeri Lamklat menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall berbasis Quiz terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) melalui desain **pretest-posttest control group design**. Sampel penelitian berjumlah 50 siswa yang ditentukan menggunakan teknik total sampling, terdiri atas 25 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 60 menjadi 86, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 62 menjadi

83. Aktivitas belajar siswa mencapai 90% dengan kategori sangat baik, sedangkan minat belajar memperoleh persentase 92,64% dengan kategori sangat tinggi. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berbasis Quiz berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media Wordwall berbasis Quiz efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar, dan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata kunci: *Wordwall, Kuis, Hasil Pembelajaran, IPAS, Media Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan sosial yang terus berlangsung. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Kurikulum Merdeka mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Integrasi tersebut bertujuan agar peserta didik mampu memahami fenomena alam maupun sosial secara utuh melalui pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pengalaman. Dalam implementasinya, pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, serta komunikasi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri Lamklat pada Mei 2025, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS. Siswa mengalami kesulitan memahami materi, khususnya pada Bab *Daerahku Kebanggaanku* dengan topik *Seperti Apakah Budaya Daerahku*. Sebagian besar siswa masih pasif ketika pembelajaran berlangsung, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta jarang mengajukan pertanyaan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada gambar dan video sederhana sehingga belum mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital yang interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Wordwall berbasis Quiz, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan guru menyajikan soal secara menarik, interaktif, dan kompetitif. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan aktivitas belajar dalam bentuk permainan yang melibatkan visual, tantangan, dan umpan balik secara langsung. Melalui pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik diharapkan menjadi lebih aktif, termotivasi, serta lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Penelitian Nurkholisha dkk. (2024) menunjukkan bahwa media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar secara signifikan. Penelitian Anugrah dkk. (2022) juga menyimpulkan bahwa Wordwall berbasis permainan edukatif layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital memiliki potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Wordwall berbasis Quiz terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Lamklat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar, aktivitas belajar, dan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment (eksperimen semu). Metode ini dipilih untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall berbasis Quiz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media Wordwall berbasis Quiz, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Lamklat pada semester genap Tahun Ajaran 2024/2025. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 50 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling (sampling jenuh) sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel terdiri atas 25 siswa kelas VB sebagai kelas eksperimen dan 25 siswa kelas VA sebagai kelas kontrol. Penentuan kelas dilakukan berdasarkan rekomendasi guru kelas dengan mempertimbangkan karakteristik kemampuan akademik siswa yang relatif seimbang.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Wordwall berbasis Quiz, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi *Seperti Apakah Budaya Daerahku*. Selain hasil belajar, penelitian ini juga mengamati aktivitas belajar dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir yang digunakan sebagai pretest dan posttest. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti

proses pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa terhadap penggunaan media Wordwall berbasis Quiz dengan menggunakan skala Likert. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.

Sebelum digunakan dalam penelitian, seluruh instrumen telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memenuhi kriteria valid dan reliabel sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Analisis data dilakukan secara bertahap. Tahap pertama adalah analisis deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan peningkatan hasil belajar siswa. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test pada taraf signifikansi 0,05. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media Wordwall berbasis Quiz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest Perlakuan Posttest		
	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X_1	X	X_2
Kontrol	Y_1	–	Y_2

Keterangan:

- X_1 = Pretest kelas eksperimen
- X = Pembelajaran menggunakan media Wordwall berbasis Quiz
- X_2 = Posttest kelas eksperimen
- Y_1 = Pretest kelas kontrol
- – = Pembelajaran konvensional
- Y_2 = Posttest kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall berbasis Quiz terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri Lamklat. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket minat belajar. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 27 setelah seluruh data memenuhi uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL BELAJAR SISWA

Hasil belajar siswa diperoleh melalui pelaksanaan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah proses pembelajaran selesai. Rekapitulasi nilai rata-rata kedua kelas disajikan pada Tabel 1.

Kelompok	Pretest	Posttest	Jumlah Siswa
Kelas Eksperimen	60	86	25
Kelas Kontrol	62	83	25

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif sama. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 60, sedangkan kelas kontrol sebesar 62. Setelah diberikan perlakuan, kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar. Namun demikian, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 86, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 83. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berbasis Quiz memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya kedua syarat tersebut, analisis dapat dilanjutkan menggunakan Independent Samples t-Test.

Hasil uji hipotesis disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Samples t-Test

Data	Nilai t	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Posttest	-3,105	48	0,030	H ₀ ditolak, H ₁ diterima

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,030, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H₀ ditolak dan H₁ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall berbasis Quiz memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Selain hasil belajar, penelitian ini juga mengukur aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer, aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 90%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pengukuran minat belajar siswa juga dilakukan menggunakan angket setelah proses pembelajaran selesai. Hasil analisis menunjukkan bahwa minat belajar siswa memperoleh persentase sebesar 92,64%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media Wordwall berbasis Quiz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berbasis Quiz memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan nilai rata-rata pada kelas eksperimen dari 60 menjadi 86 menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Pembelajaran yang

memanfaatkan media digital interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Keberhasilan penggunaan media Wordwall tidak terlepas dari karakteristik media yang menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan menjawab kuis, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat dengan teman sekelasnya. Kondisi tersebut mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Pada penelitian ini, guru juga memanfaatkan fitur Spin the Wheel sebagai media untuk menentukan siswa yang akan menjawab pertanyaan secara acak. Penggunaan fitur tersebut membuat seluruh siswa tetap fokus selama proses pembelajaran karena setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk tampil di depan kelas. Dengan demikian, aktivitas belajar menjadi lebih aktif dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurkholisha dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian Anugrah dkk. (2022) juga menyimpulkan bahwa media Wordwall berbasis permainan edukatif sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media Wordwall berbasis Quiz juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan minat belajar siswa. Persentase aktivitas belajar sebesar 90% menunjukkan bahwa siswa lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, persentase minat belajar sebesar 92,64% mengindikasikan bahwa siswa memiliki antusiasme yang tinggi selama mengikuti pembelajaran menggunakan media Wordwall. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap aspek afektif siswa.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media Wordwall berbasis Quiz merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pemanfaatan media digital yang interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Wordwall berbasis Quiz berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri Lamklat. Hasil analisis menggunakan Independent Samples t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,030, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berbasis Quiz mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar terlihat dari nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yang mencapai 86, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh nilai rata-rata 83. Selain itu, penggunaan media Wordwall berbasis Quiz juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan minat belajar siswa. Aktivitas belajar siswa mencapai persentase 90% dengan kategori sangat baik, sedangkan minat belajar memperoleh persentase 92,64% dengan kategori sangat tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, guru disarankan untuk memanfaatkan media Wordwall berbasis Quiz sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan

sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet, proyektor, dan perangkat pendukung lainnya. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan Wordwall pada materi pembelajaran yang lebih beragam serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

REFERENSI

- Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi pada mata pelajaran IPS kelas VI SDN 48 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 214–220.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall game quiz berpadukan Classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332.
- Fitrianti, R., Rahayu, S., & Habibi, M. (2023). Analisis teknik total sampling dalam penelitian kuantitatif pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45–55.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Karakteristik media pembelajaran interaktif bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, 8(4), 1–6.
- Mayasari, A., & Amri, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web Wordwall dalam optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 115–125.
- Mukhid, A. (2021). *Metodologi penelitian pendekatan kuantitatif*. Jakad Media Publishing.
- Munandar, H., et al. (2020). Pengembangan media poster pelestarian makhluk hidup untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV sekolah dasar pada pembelajaran IPA tema 6 subtema 3. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 12–23.
- Nadia, D. O. (2022). Pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14320–14328.
- Nenohai, J. A., et al. (2021). Pemanfaatan aplikasi digital Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru di era digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 89–97.

- Nurkholisha, et al. (2024). Penerapan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 12(1), 84–92.
- Rukminingsih, et al. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Penelitian kuantitatif, penelitian kualitatif, penelitian tindakan kelas*. Lutfiah Mediatama.
- Setyoroni, S., Suneki, S., Prayitno, & Prasetiawati. (2023). Kendala guru dalam implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). *Jurnal Pedagogi Sekolah Dasar*, 11(2), 130–138.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suhelayanti. (2023). *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial*. Yayasan Kita Menulis.
- Sutrisno, & Kuswandi. (2023). Analisis rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Teori dan Praktik Pendidikan*, 8(1), 45–53.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif, dan metode penelitian kombinasi (*mixed method*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.