

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ditingkat Sekolah Dasar (SD) adalah tahap awal bagi siswa dalam menjalani proses belajar. Sekolah Dasar berperan penting dalam membentuk fondasi pengetahuan yang akan digunakan siswa di jenjang pendidikan berikutnya. Oleh karna itu, pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar perlu dilakukan secara maksimal. Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dan dalam proses pembangunan suatu negara. Pendidikan sangat berpengaruh bagi individu, karena melalui pendidikan, seseorang dapat mengubah dan memperbaiki kehidupannya. Selain itu, pembangunan suatu bangsa sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya. Jika suatu negara memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, maka kemajuan bangsa tersebut akan menjadi hal yang pasti.¹ Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara, mendefinisikan pendidikan sebagai suatu kebutuhan dalam proses pertumbuhan anak-anak. Ia menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengarahkan semua potensi alami yang dimiliki anak, sehingga mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang maksimal, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat². Kesimpulan dari pandangan Ki Hajar Dewantara mengenai pendidikan adalah bahwa pendidikan merupakan kebutuhan esensial dalam proses pertumbuhan anak. Ia menekankan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengarahkan dan mengembangkan semua potensi alami yang dimiliki anak, sehingga mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang optimal, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai-nilai kemanusiaan, yang penting untuk menciptakan generasi yang beradab dan berkontribusi positif terhadap masyarakat.

¹ Adi Mustadi, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar* (UNY Press, 2020), 1-2.

² Desi Pristiwanti and others, ‘Pengertian Pendidikan’, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 7911.

³ Desi Pristiwanti and others, ‘Pengertian Pendidikan’, *Digital Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 7911.

Pendidikan merupakan proses yang mengubah perilaku, menambah pengetahuan, dan memperkaya pengalaman hidup, sehingga peserta didik dapat berkembang menjadi individu yang lebih dewasa dalam berpikir dan bersikap. Di era digital saat ini, perkembangan pendidikan berlangsung dengan cepat; kemajuan teknologi tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak di tingkat sekolah dasar. Dalam konteks pendidikan, teknologi banyak digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi interaksi antara pendidik dan peserta didik.³

Pendidikan dan pembelajaran saling terkait dengan erat, terutama dalam hal pemanfaatan media. Media pembelajaran berperan sebagai sarana yang mendukung proses pengajaran, membantu siswa untuk lebih memahami materi, serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Dengan penggunaan media yang sesuai, pendidikan dapat berlangsung dengan lebih efektif dan menarik, sehingga siswa dapat mengoptimalkan pengembangan potensi mereka. Selain itu, pemanfaatan berbagai jenis media dalam pembelajaran juga dapat mengatasi kendala komunikasi dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Proses pembelajaran itu sendiri melibatkan dua pihak, yaitu guru yang berperan sebagai fasilitator dan siswa sebagai penerima informasi, dengan tujuan menyampaikan pesan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴ Untuk memastikan bahwa nilai dan pengetahuan dapat disampaikan dengan efektif kepada siswa, diperlukan perantara, yang dalam hal ini adalah media dan sumber belajar. Media ini sangat mendukung dan berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar. Dari perspektif didaktis dan psikologis, media pembelajaran memainkan peran penting dalam perkembangan psikologis anak dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media untuk mengubah konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami

³ Sunandari Sunandari and others, ‘Perkembangan Era Digital Terhadap Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar’, *Journal on Education*, 5.4 (2023), 12005–9.

⁴ Ani Daniyati and others, ‘Konsep Dasar Media Pembelajaran’, *Journal of Student Research*, 1.1 (2023), 282–94.

materi.⁵ Melihat pentingnya peran media dalam mendukung keberhasilan pembelajaran, guru perlu memilih dan menggunakan media yang sesuai agar proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa. Menurut teori Media Pembelajaran yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat mengubah materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar, penggunaan media seperti *Wordwall* sangat sesuai karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran juga sangat dibutuhkan siswa Sekolah Dasar apalagi siswa kelas rendah, karna siswa akan sulit atau susah memahami pembelajaran, apalagi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar terutama di kelas rendah mungkin akan terasa sulit atau membosankan bagi siswa jika diajarkan secara monoton, maka dari itu diperlukan juga penggunaan media ajar pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Tri Utami, dkk (2021) terdapat permasalahan pada siswa ketika belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dimana siswa sulit memahami dan sulit mengingat materi yang diajarkan oleh guru, menurut guru yang mengajar disekolah tersebut dikarenakan materi yang banyak dan menyebabkan siswa sulit mencerna materi yang diberikan, dan siswa membutuhkan waktu sangat lama untuk memahami materi yang diajarkan. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Aulia Argierta, dkk (2024) adanya masalah yang terjadi disekolah yaitu terdapat pada guru yang tidak menggunakan media pembelajaran disaat mengajar dikarenakan keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi.

Banyak nya siswa di Sekolah Dasar yang memiliki masalah pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama dikarenakan siswa kurang berminat mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa dan hasil belajar yang didapatkan oleh siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Salah satu masalah yang sering terjadi di Sekolah Dasar ialah kurangnya keikutsertaan atau keterlibatan siswa

⁵ Supriyono, 'PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD', *Journal Pendidikan Dasar*, II.1 (2018), 45.

pada proses pembelajaran, banyak siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) itu terlalu fokus pada bacaan saja, dan siswa merasa tidak ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari yang mereka lakukan. Hal tersebut dapat menurunkan motivasi siswa dan keinginan untuk belajar materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain itu juga permasalahannya terdapat pada guru yang kurang dalam metode pengajarannya, metode yang digunakan guru sangat monoton serta kurangnya kreatifitas pada guru, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan juga bisa mengakibatkan siswa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Masalah lain yang sering dihadapi di Sekolah Dasar adalah perbedaan kemampuan siswa dalam memahami atau mencerna ilmu yang diberikan di sekolah, yang dimana terdapat beberapa siswa yang sulit memahami konsep dasar dan berhenti di materi yang itu saja, karna mereka menganggap materi tersebut sulit dipahami olehnya dan menjadikan siswa tersebut minder dengan teman yang lain, sedangkan beberapa siswa lainnya ada yang sangat cepat untuk menerima ilmu yang diberikan oleh guru, dan sudah siap untuk melanjutkan ke materi selanjutnya.

Dengan begitu guru diminta untuk dapat mengembangkan rancangan pengajaran yang dapat membuat pembelajaran tersebut menjadi lebih menarik dan diminati oleh siswa, serta menciptakan suasana dikelas yang mengikutsertakan semua siswa untuk terlibat aktif dan mendapatkan manfaat serta hasil yang memuaskan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat menjadikan proses pembelajaran lebih diminati dan lebih menyenangkan. Selain penggunaan media yang menarik, penting juga memperhatikan bagaimana siswa belajar secara aktif dan membangun pemahamannya sendiri selama proses pembelajaran. Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh *Jerome Bruner* menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat langsung dalam menemukan dan memahami konsep. Dalam teori ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk mengeksplorasi, bertanya, dan mencoba berbagai pengalaman belajar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga memahami materi melalui kegiatan yang relevan dan bermakna. Penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* sangat sesuai dengan

prinsip konstruktivisme, karena dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi IPS menjadi lebih baik dan mudah diingat. Ada pula faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, terdiri dari dua faktor yakni internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada pada diri siswa, yaitu keadaan fisik dan psikis contohnya disiplin belajar, gaya belajar, konsentrasi yang dimiliki siswa, dan ras percaya diri yang ada pada siswa. Sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang terdapat dari luar diri siswa contohnya keluarga, sarana prasarana, kurikulum dan lain-lain.⁶ Faktor eksternal yang berasal dari guru ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa yang dimana guru kurang menggunakan media pembelajaran yang baik dan kreatif, hal ini dapat membantu siswa memahami dan menerima materi yang diajarkan dengan cara yang lebih menarik.

Peneliti melakukan pengamatan awal pada saat menjalankan program Kampus Merdeka di sekolah penugasan SD Negeri Jatibening II. Peneliti melakukan pengamatan di kelas rendah terdapat masalah yang dihadapi guru ketika mengajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran, bahkan ketika guru sedang mengajar dan menjelaskan ada siswa yang melamun, mengobrol dengan teman sebangkunya, bahkan ada siswa yang keluar-keluar kelas dengan alasan ingin ke toilet. Hal tersebut yang menjadikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kurang maksimal. Dan dari yang peneliti amati adanya keterbatasan media pembelajaran bahkan hampir semua guru di sekolah ini tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, banyak guru di sekolah ini kurang faham dalam penggunaan media pembelajaran, terutama pada media digital. Selanjutnya peneliti juga melakukan observasi dan wawancara terhadap guru dan kepala sekolah pada bulan Februari 2024. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Jatibening II bahwa sekolah tersebut sangat minim adanya buku paket pembelajaran kurikulum baru, dan ketika peneliti melakukan pengecekan pada perpustakaan yang ada di SD Negeri Jatibening II dan memang benar perpustakaan sangat minim buku hanya terdapat 2-3 rak buku saja itupun

⁶ Rachmawati Indah Permata Sari and . Amin, 'Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 11 Petang Jakarta Timur', *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2.1 (2014), 26–32.

berisikan buku paket tahun ajaran lama, tetapi terdapat buku paket ajaran baru yang masih tersimpan didalam kardus yang belum di pisahkan dan belum disusun di rak buku, itu termasuk faktor eksternal yang ada di lingkungan sekolah, dengan begitu menjadikan siswa makin malas untuk mencari tahu tentang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Guru di sekolah pun hanya mengajar secara monoton tidak menarik, guru hanya mengajar dengan metode ceramah, hal ini sangat tidak efektif untuk memberikan pengajaran yang kepada siswa. Berdasarkan hasil penelitian (Melisa Pratiwi dkk.,2024) bahwa tantangan yang dihadapi guru ketika hanya dengan menjelaskan dan memberikan latihan tanpa adanya media siswa menjadi jemu dan terasa membosankan bagi siswa⁷, artinya tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran menjadi semakin nyata ketika pengajaran hanya dilakukan melalui penjelasan verbal dan latihan tanpa didukung oleh penggunaan media yang variatif sehingga menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, untuk mengatasi hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diperlukan adanya media pembelajaran yang kreatif dan mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan rasa minat siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Media pembelajaran yang digunakan pun harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa pada proses belajar. *Wordwall* adalah media pembelajaran atau media pendekatan siswa kepada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat membantu memfokuskan perhatian belajar siswa di kelas, membuat siswa aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat menciptakan hasil belajar yang maksimal. Menurut teori behaviorisme yang dikembangkan oleh *B.F. Skinner*, belajar terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respon. Dalam pembelajaran, jika siswa diberikan rangsangan yang menarik, seperti media interaktif, mereka akan lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Penguatan atau reward juga penting untuk membentuk kebiasaan belajar yang positif. Oleh karena itu, penggunaan media seperti *Wordwall* dapat membantu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena sesuai dengan prinsip

⁷ Melisa Pratiwi Sijabat and others, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Di Kelas V SD’, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6.3 (2024), 2562–72.

behaviorisme yang menekankan pentingnya stimulus dan respon dalam proses belajar. Media ini sangat mudah digunakan serta memiliki beberapa pilihan yang menjadikan siswa lebih termotivasi dan berminat mengikuti pembelajaran di kelas. Aplikasi ini tersedia secara gratis untuk pilihan Basic dengan lima template. Permainan yang telah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan melalui *WhatsApp*, *Google Classroom*, atau *Email*.⁸

Berdasarkan hasil dan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Annisaul dan Refiona (2024) yang berjudul “Pemanfaatan Media *Wordwall* terhadap Evaluasi Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar” dari hasil penelitiannya bahwa pengaruh media *Wordwall* terbukti sangat efektif pada proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan evaluasi kedua sekolah yaitu sekolah A 91,63% dan sekolah B 93,07%. Ada pun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yurni, dkk (2024) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media *Wordwall*, dengan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa kelas IV, dapat dilihat dari perbandingan dari rata-rata Posttest sebesar $83,47 >$ dari rata-rata nilai pretest yaitu 67,95. Media Pembelajaran *Wordwall* sangat efektif dan berpotensi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya word wall siswa menjadi lebih tertarik dengan proses belajar yang sedang dilakukan, siswa menjadi lebih aktif dan ikut serta pada kegiatan belajar, siswa menjadi lebih semangat dan dapat menghasilkan nilai yang memuaskan. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Aspek yang memerlukan perhatian khusus dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III dalam mengenali ragam tradisi atau budaya dalam keluarga atau masyarakat yang ada di Indonesia, dengan adanya media ini untuk memenuhi hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Menurut Oemar Hamalik (2008), hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Perubahan ini menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami

⁸ Prima Mutia Sari and Husnin Nahry Yarza, ‘Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi’, *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4.2 (2021), 195.

dan menerapkan materi yang telah dipelajari. Dalam konteks pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, hasil belajar sangat penting untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran, seperti *Wordwall*, benar-benar dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan kemampuan mereka. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, hasil belajar siswa menjadi fokus utama untuk menilai efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPS. Kebaharuan penelitian ini berfokus pada materi Cerita dari kampung halaman dengan menggunakan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan informasi latar belakang yang telah ditulis, peneliti tertarik dengan mengangkat judul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran Interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas III Sekolah Dasar. Strategi pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dapat digunakan untuk mempengaruhi hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Oleh karena itu, dapat dilakukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.
2. Siswa tidak berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah di atas, maka dalam hal ini permasalahan yang dikaji perlu dibatasi. Media pembelajaran yang digunakan ini berbasis *Wordwall*. *Wordwall* sendiri adalah salah satu platform digital yang membantu guru membuat materi menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup kajian hanya pada hasil belajar peserta didik dalam ranah kognitif. Ranah kognitif yang dimaksud mencakup kemampuan memahami materi, mengingat, menerapkan, hingga menganalisis sesuai indikator yang terdapat dalam soal evaluasi pembelajaran.

Materi pembelajaran yang akan diteliti akan terbatas pada materi IPS yang diajarkan di kelas III SD pada Bab 7: Cerita dari Kampung Halaman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang dijelaskan di atas, berikut adalah rumusan masalah yang menjadi dasar penelitian yang akan dikembangkan, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)?

E. Tujuan Umum Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan diharapkan menghasilkan sebuah hasil penelitian yang memberikan wawasan kepada beberapa pihak mengenai manfaat dan urgensi penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Melalui penelitian yang akan dilaksanakan, terdapat manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sekaligus menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi di kalangan siswa kelas III sekolah dasar, yaitu rendahnya hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPS memudahkan siswa memahami materi secara interaktif dan menyenangkan, meningkatkan minat

belajar, hasil belajar, serta keaktifan siswa, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan bermakna.

b. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Wordwall* dapat dimanfaatkan oleh guru dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi kepala sekolah dalam mendukung dan mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Dengan adanya bukti bahwa media pembelajaran digital seperti *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, kepala sekolah dapat mempertimbangkan penyediaan fasilitas pendukung dan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai rujukan bagi pembaca untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai hasil penelitian mengenai variable yang dibahas dalam penelitian ini dengan sampel penelitian yang berbeda.

