

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA (Studi
Kuantitatif di SMA Negeri 112 Jakarta)**



Nuril Kamila

1401622002

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM

PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

2026

ABSTRAK

Kamila, Nuril. 2026. Pengaruh Media Pembelajaran *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila (Studi Kuantitatif di SMA Negeri 112 Jakarta). Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *board game* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas XI-SMA Negeri 112 Jakarta. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 April sampai dengan 12 Mei 2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi* eksperimen menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta yang berjumlah 248 orang. Sampel penelitian berjumlah 62 peserta didik yang terdiri atas 31 peserta didik pada kelas eksperimen dan 31 peserta didik pada kelas kontrol. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas Levene, uji *Independent Samples t-test*, dan perhitungan *effect size* Cohen's d. Hasil penelitian ini menunjukkan kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai *pretest* 77,42 dan rata-rata nilai *posttest* 88,25, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai *pretest* 75,00 dan *posttest* sebesar 82,49. Selain itu, nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,52 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,36, yang keduanya berada pada kategori sedang. Hasil uji *Independent sample t-test* menggunakan SPSS versi 31 menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,027 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R Square sebesar 0,525, yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *board game* memberikan pengaruh sebesar 52,5% terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil perhitungan. Selain itu, hasil perhitungan *effect size* menggunakan Cohen's d menunjukkan nilai 0,57 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *board game* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas XI SMA Negeri 112 Jakarta.

Kata kunci: *Board game*, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Pancasila.

ABSTRACT

Kamila, Nuril. (2026). *The Effect of Board Game-Based Learning Media on Pancasila Education Learning Outcomes (Quantitative Study on SMA Negeri 112 Jakarta)*. Thesis. Jakarta: Pancasila and Civic Education Study Program, Faculty of Social Sciences and Law, Universitas Negeri Jakarta.

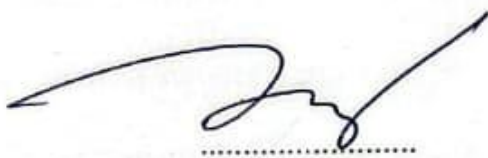
This study aimed to determine the effect of board game as a learning medium on students' learning outcomes in Pancasila Education at grade XI of SMA Negeri 112 Jakarta. The research was conducted from April 9 to May 12, 2025. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The population consisted of 248 students of grade XI at SMA Negeri 112 Jakarta. The sample comprised 62 students, including 31 students in the experimental class and 31 students in the control class. The data were analyzed using the Shapiro–Wilk normality test, Levene's test for homogeneity, the Independent Samples t-test, and Cohen's d effect size analysis. The results showed that the experimental class obtained a mean pretest score of 77.42 and a mean posttest score of 88.25, while the control class obtained a mean pretest score of 75.00 and a mean posttest score of 82.49. In addition, the experimental class achieved a higher N-Gain score (0.52) than the control class (0.36), with both categorized as moderate. The results of the Independent Samples t-test using SPSS version 31 indicated a significance value of 0.027 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference between the two classes. The coefficient of determination test showed an R Square value of 0.525, indicating that the use of board game learning media contributed 52.5% to students' learning outcomes. In addition, the Cohen's d effect size was 0.57, indicating a moderate effect. Therefore, it can be concluded that the use of board game as a learning medium is effective in improving Pancasila Education learning outcomes in Pancasila Education in Grade XI of SMA Negeri 112 Jakarta.

Keywords: Board game, Learning Outcomes, Learning Media, Interactive Learning, Pancasila Education

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd.</u> NIP. 197509072008121003 Ketua		09 Juli 2026
2.	<u>Dr. Sanusi, SH., M.H</u> NIP. 196412011985031001 Penguji Ahli I		09 Juli 2026
3.	<u>Fitri, S.H., M.H</u> NIP. 199305052025062005 Penguji Ahli II		09 Juli 2026
4.	<u>Prof. Dr. Tjipto Sumadi, M.Si., M.Pd.</u> NIP. 196108061989031002 Pembimbing I		09 Juli 2026
5.	<u>Fella Defilla, S.H., M.H.</u> NIP. 199403072025062006 Pembimbing II		10 Juli 2026

Tanggal Lulus: 03 Agustus 2026

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nuril Kamila

No. Registrasi : 1401622002

Program Studi : S1 – Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila (Studi Kuantitatif di SMA Negeri 112 Jakarta)”, dengan adanya lembar orisinalitas ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya yang dibuat diri saya sendiri dan seluruh sumber yang menjadi referensi dalam penelitian ini saya cantumkan dan nyartakan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 8 Juli 2026

Peneliti



Nuril Kamila

NIM. 1401622002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nuril Kamila
NIM : 1401622002
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum/Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Alamat email : nkamilareal04@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Media Pembelajaran *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila (Studi Kuantitatif di SMA Negeri 112 Jakarta)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Juli 2026



Nuril Kamila

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

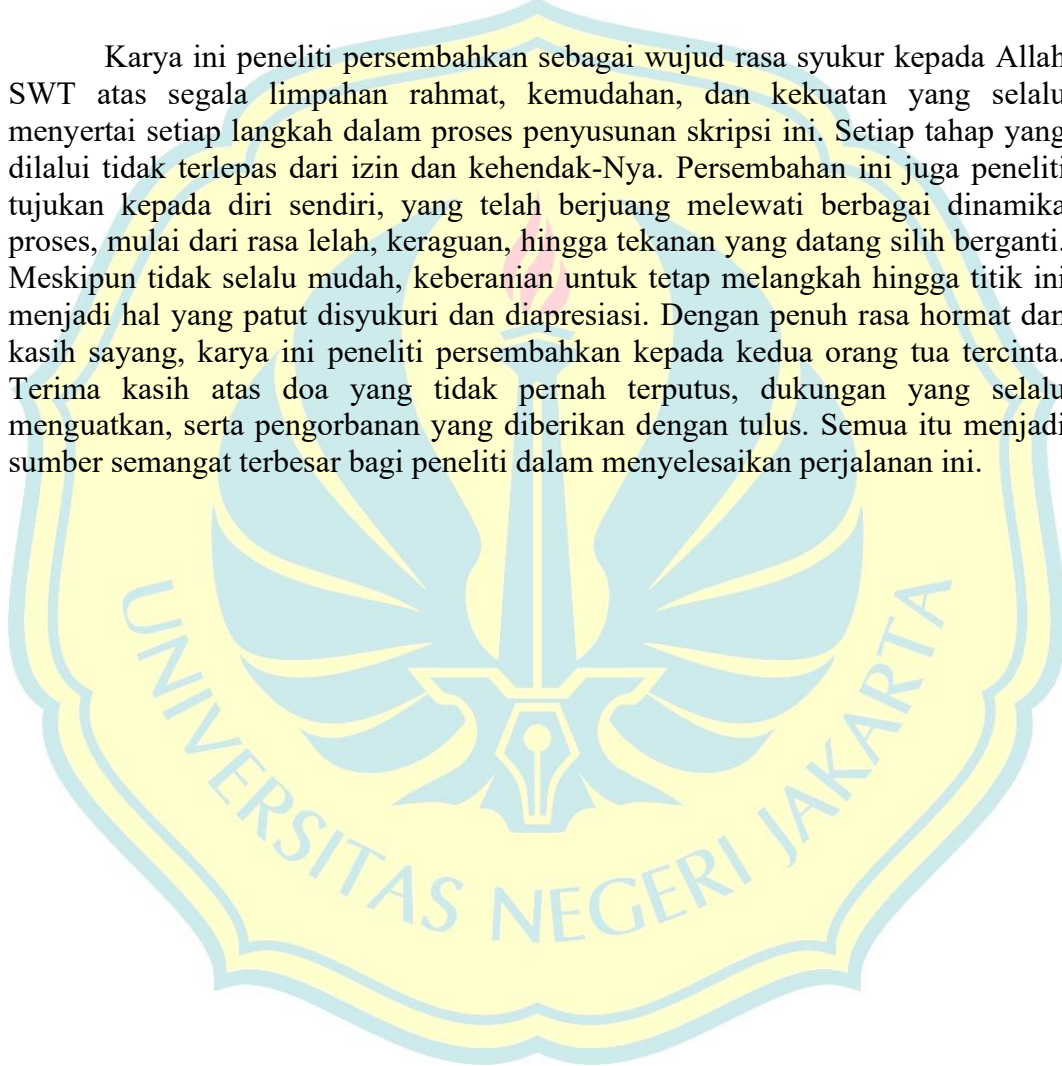
MOTTO

“Besok dan seterusnya adalah rahasiaku, tidak perlu ditebak, dan tidak perlu gelisah, hiduplah sebaik-baiknya hari ini” – Qs. Al-Luqman

“It’s okay to feel tired, uncertain, or even lost. What’s important is to keep forward and give yourself the space to grow.” – Seventeen

PERSEMBAHAN

Karya ini peneliti persembahkan sebagai wujud rasa syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, kemudahan, dan kekuatan yang selalu menyertai setiap langkah dalam proses penyusunan skripsi ini. Setiap tahap yang dilalui tidak terlepas dari izin dan kehendak-Nya. Persembahan ini juga peneliti tujukan kepada diri sendiri, yang telah berjuang melewati berbagai dinamika proses, mulai dari rasa lelah, keraguan, hingga tekanan yang datang silih berganti. Meskipun tidak selalu mudah, keberanian untuk tetap melangkah hingga titik ini menjadi hal yang patut disyukuri dan diapresiasi. Dengan penuh rasa hormat dan kasih sayang, karya ini peneliti persembahkan kepada kedua orang tua tercinta. Terima kasih atas doa yang tidak pernah terputus, dukungan yang selalu menguatkan, serta pengorbanan yang diberikan dengan tulus. Semua itu menjadi sumber semangat terbesar bagi peneliti dalam menyelesaikan perjalanan ini.



KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, peneliti memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Board Game Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila (Studi Kuantitatif di SMA Negeri 112 Jakarta)**" disusun sebagai salah satu bentuk pemenuhan persyaratan akademik untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini tidaklah dijalani seorang diri. Setiap tahapan yang dilalui tidak terlepas dari peran, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak yang dengan tulus memberikan bantuan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Komarudin, M.Si., selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta beserta seluruh Wakil Dekan dan jajarannya.
3. Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

4. Prof. Dr. Tjipto Sumadi, M.Si., M.Pd., selaku dosen Pembimbing I yang senantiasa membimbing, mengarahkan, serta memberikan banyak masukan berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Fella Defilla, SH., M.H., selaku dosen Pembimbing II yang juga senantiasa memberikan banyak masukan, saran, serta koreksi yang membangun dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan dan banyak ilmu baik dari pengajaran di kelas maupun pengalaman di luar kelas kepada penulis.
7. Kedua orang tua peneliti, Bapak Kurnia dan Ibu Nur Hasanah, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayah dan Ibu, yang telah menjadi rumah, tempat pulang, sekaligus sumber kekuatan terbesar dalam setiap langkah kehidupan penulis. Terima kasih karena telah menjadi orang tua terbaik yang selalu memberikan kasih sayang tanpa batas, doa yang tidak pernah putus, serta dukungan yang tidak pernah berkurang, bahkan di saat penulis sendiri meragukan kemampuan diri.
8. Sukarman, M.Pd selaku kepala SMA Negeri 112 Jakarta, Bapak Drs. Eko Sukma Aji, Ibu Badriatunisa, S.Pd, serta seluruh guru dan tenaga pendidik SMA Negeri 112 Jakarta atas izin, bantuan, dan sambutan hangat selama penelitian.
9. Kelas XI-D dan XI-G yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Terima kasih telah menerima penulis dengan hangat, menciptakan suasana kelas yang penuh semangat, serta menghadirkan begitu

banyak momen yang akan selalu dikenang. Teruslah belajar, bermimpi setinggi mungkin, dan jangan pernah berhenti percaya pada kemampuan diri kalian.

10. Halimatus Sa'diyah, Deska Nurul Wahida, Nerazwary Kanahaya, Salma Aulia, dan Erika Nurfajriani selaku teman seperjuangan selama 4 tahun di perkuliahan ini yang berbagi cerita, tawa, dan semangat hingga akhirnya sampai di tahap ini. Terima kasih karena selalu ada, saling menyemangati, saling membantu tanpa diminta, dan menjadi alasan mengapa masa-masa perkuliahan ini begitu berarti. Sampai bertemu lagi di cerita-cerita baik yang akan kita perjuangkan masing-masing.
11. Dinda Syahna Putri, Nurul Kusniah, dan Lubna Salsabila selaku teman sedari mahasiswa baru yang telah menjadi bagian dari perjalanan peneliti hingga sampai pada titik ini. Kehadiran kalian membuat perjalanan ini terasa jauh lebih ringan dan bermakna. Terima kasih telah tumbuh bersama, saling mendukung, dan menciptakan begitu banyak kenangan yang akan selalu penulis simpan.
12. Ka Gita, Ka Najla, Layda, Wican, Nanda, Nadia, dan Aida selaku teman PKM peneliti. Kebersamaan yang diwarnai dengan berbagai momen suka dan duka tidak hanya memberikan pengalaman, tetapi juga membawa perubahan yang berarti serta membentuk peneliti menjadi pribadi yang lebih baik. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi tawa di sela-sela kesibukan dan orang-orang yang selalu berhasil membuat setiap hari terasa lebih menyenangkan.
13. Namira, Elia, dan Seluruh keluarga besar Departemen Litbang BEM P PPKN lintas generasi, yang telah menjadi bagian dari perjalanan peneliti sebagai ruang untuk belajar, bertumbuh, dan berproses. Terima kasih telah menjadi

orang-orang yang selalu bersedia meluangkan waktu, berbagi ide, saling menguatkan ketika lelah, serta menciptakan begitu banyak kenangan yang akan selalu penulis ingat.

14. Seluruh teman-teman seperjuangan Archinara 2022 yang telah bersama-sama melalui perjalanan sejak awal masa perkuliahan hingga saat ini. Meskipun tidak semua memiliki kesempatan untuk saling mengenal lebih dekat, setiap pertemuan, percakapan singkat, diskusi di dalam kelas, hingga saling menyemangati di tengah kesibukan masing-masing telah memberikan warna dalam perjalanan ini.
15. Dwi Akmal Nuryana selaku adik peneliti, terima kasih sudah tumbuh bersamaku. Terima kasih untuk semua tawa, cerita, dan hal-hal kecil yang mungkin sering kita anggap biasa, tetapi akan selalu menjadi kenangan yang berharga. Semoga apa pun jalan yang nanti kita tempuh, kita akan selalu saling mendukung dan menjadi tempat pulang satu sama lain.
16. Terima kasih kepada peneliti sendiri, Nuril Kamila, yang terus melangkah, tetap berjuang, dan tidak menyerah dalam proses panjang yang dilalui selama perkuliahan ini. Tidak ada perjalanan yang benar-benar mudah hingga akhirnya tiba di halaman ini. Ada hari-hari ketika semuanya terasa begitu berat, ada air mata yang sengaja disembunyikan, ada rasa lelah yang tidak selalu bisa diceritakan, bahkan ada saat-saat ketika penulis hampir kehilangan keyakinan bahwa semua ini akan selesai. Terima kasih telah berani bangkit setiap kali keadaan tidak berjalan sesuai harapan, serta terus percaya bahwa setiap proses akan menemukan akhirnya.

Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dalam aspek penulisan dan berbagai teknis lainnya. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna skripsi ini memberikan manfaat dan lebih baik lagi.

Jakarta, 10 Juli 2026

Peneliti,

Nuril Kamila



DAFTAR ISI

ABSTRAK

ABSTRACT

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR..... ix

DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 7

C. Pembatasan Masalah 7

D. Perumusan Masalah..... 8

E. Manfaat Penelitian 8

BAB II KERANGKA TEORETIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS 10

A. Hasil Belajar..... 10

B. Media Pembelajaran 15

C. *Board game* 20

E. Pendidikan Pancasila 25

F. Teori Penghubung..... 29

G. Kerangka Berpikir 31

H. Pengajuan Hipotesis 32

I. Penelitian Yang Relevan..... 32

J. *State Of The Art* 35

BAB III METODE PENELITIAN 37

A. Tujuan Penelitian..... 37

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	37
C. Desain dan Pendekatan Penelitian.....	38
D. Populasi dan Sampel Penelitian	39
E. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	40
F. Instrumen Penelitian	45
G. Prosedur Penelitian.....	51
H. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	57
B. Deskripsi Data Penelitian	59
C. Nilai <i>N Gain Score</i> Peserta Didik	63
D. Uji Prasyarat Analisis.....	66
1. Uji Normalitas.....	66
2. Uji Homogenitas	66
E. Pengujian Hipotesis	67
F. Pembahasan Hasil Penelitian	69
G. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	77
B. Implikasi.....	77
C. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	xi
LAMPIRAN.....	80
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	148

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perubahan Struktural Dimensi Kognitif.....	15
Tabel 2.2 Penjabaran Nilai-Nilai Setiap Sila Pancasila.....	25
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	32
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Desain Penelitian.....	38
Tabel 3.3 Populasi Penelitian	39
Tabel 3.4 Sampel Penelitian.....	40
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y	40
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas	47
Tabel 3.7 Hasil Uji Reabilitas	49
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	50
Tabel 3.9 Kriteria Daya Pembeda Soal	50
Tabel 3.10 Kategori Nilai <i>N-Gain</i>	55
Tabel 3.11 Kategori <i>Size Effect Cohen's d</i>	56
Tabel 4.1 Data Statistik Deskriptif Hasil Belajar	59
Tabel 4.2 Data Statistik Deskriptif Hasil Belajar Eksperimen	60
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.4 Data Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kontrol.....	62
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	62
Tabel 4.6 Kategori Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	65
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas (<i>Shapiro-Wilk</i>).....	66
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas	67
Tabel 4.9 Hasil Uji <i>Independent Sample t-test</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Dale's Cone of Experience</i>	17
Gambar 2.2 <i>Media Board game</i>	22
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian	32
Gambar 4.1 Histogram dan Poligon Kelas Eksperimen	61
Gambar 4.2 Histogram dan Poligon Kelas Kontrol.....	63
Gambar 4.3 Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>Gain Score</i>	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	80
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol	93
Lampiran 3 Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Variabel Y	104
Lampiran 4 Uji Coba Instrumen Variabel Y	108
Lampiran 5 Data Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Y	119
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Validitas dan Reabilitas Instrumen Variabel Y	120
Lampiran 7 Hasil Uji Kesukaran Soal.....	122
Lampiran 8 Hasil Uji Daya Beda Soal	123
Lampiran 9 Kisi-Kisi Instrumen Variabel Y	124
Lampiran 10 Instrumen Variabel Y (Soal Pretest dan Posttest).....	127
Lampiran 11 Hasil Belajar Kelas Eksperimen	135
Lampiran 12 Proses Perhitungan Grafik Histogram Kelompok Eksperimen.....	136
Lampiran 13 Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	137
Lampiran 14 Proses Perhitungan Grafik Histogram Kelompok Kontrol	138
Lampiran 15 Data Gain Score dan N-Gain	139
Lampiran 16 Hasil Uji Normalitas	141
Lampiran 17 Hasil Uji Homogenitas.....	141
Lampiran 18 Hasil Uji Hipotesis Independent Sample t-test.....	141
Lampiran 19 Lampiran Hasil Koefisien Determinasi	142
Lampiran 20 Hasil Besaran Pengaruh Effect Size Rumus Cohen's.....	142
Lampiran 21 Surat Izin Penelitian.....	143
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian	144
Lampiran 23 Surat Keterangan Telah Selesai Melakukan Penelitian ...	146
Lampiran 24 Bukti Plagiasi Turnitin.....	147