



Efektivitas Model *Scramble* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Seni Budaya Siswa Kelas III SDN 32 Cinennung, Kabupaten Bone

Elisa Saputri^{1*}, Fitriya Ali Imran²

^{1,2}, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Bone, Watampone, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 28, 2026

Revised March 01, 2026

Accepted March 15, 2026

Available online March 15, 2026

Kata Kunci:

Seni Budaya, Model
Scramble, Keaktifan belajar

Keywords:

Arts and Culture, *Scramble*
Model, Activeness in learning

This is an open access article under the
HYPERLINK

"<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>" [CC BY-SA](#)
license.

Copyright © Institut Agama Islam Negeri
Bone All rights reserved.

ABSTRAK

Rendahnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar masih menjadi permasalahan yang umum dijumpai, ditandai dengan minimnya partisipasi siswa dalam diskusi, kurangnya inisiatif bertanya, serta rendahnya keterlibatan dalam kegiatan belajar. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Scramble* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan pedagogik dan menggunakan desain *Pre-Experimental* tipe *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 27 siswa kelas III SDN 32 Cinennung, Kabupaten Bone. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket, sedangkan analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif dan uji-t (*paired sample t-test*). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata keaktifan belajar siswa dari 32,5 (*pretest*) menjadi 36,9 (*posttest*). Uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0,001 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Scramble*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah model *Scramble* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Scramble* layak diterapkan

sebagai alternatif model pembelajaran dalam mata pelajaran Seni Budaya untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

ABSTRACT

The low learning activity of students in learning Cultural Arts in elementary school is still a common problem, characterized by the lack of student participation in discussions, lack of initiative to ask questions, and low involvement in learning activities. To overcome this, it is necessary to implement a learning model that is able to facilitate active student involvement. This study aims to test the effectiveness of the *Scramble* learning model in increasing student learning activity in Cultural Arts subjects. This research is a quantitative research with a pedagogic approach and uses a *Pre-Experimental* design of the *One Group Pretest-Posttest* type. The research sample amounted to 27 grade III students of SDN 32 Cinennung, Bone Regency. The data collection technique uses observation and questionnaires, while data analysis is carried out through descriptive statistics and *paired sample t-test*. The results showed an increase in the average score of student learning activity from 32.5 (*pretest*) to 36.9 (*posttest*). The *t-test* yielded a significance value of 0.001 indicating that there was a significant difference between before and after the implementation of the *Scramble* learning model. The conclusion of this study is that the *Scramble* model is effective in increasing student learning activity. The implications of these findings suggest that the *Scramble* learning model is feasible to be applied as an alternative to the learning model in Cultural Arts subjects to create a more interactive and fun learning atmosphere at the elementary school level.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, kreativitas, dan keterampilan abad ke-21. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah

Dasar (SD) masih didominasi oleh metode yang berpusat pada guru, dengan keterlibatan siswa yang minim. Hal ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Seni Budaya yang seharusnya menjadi ruang ekspresi dan eksplorasi. Rendahnya partisipasi siswa terlihat dari kurangnya antusiasme saat berdiskusi, minimnya pertanyaan yang diajukan, serta ketidakberanian mengemukakan pendapat. Keadaan ini menandakan perlunya inovasi dalam model pembelajaran agar siswa lebih aktif terlibat secara fisik maupun mental dalam proses belajar.

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, yang mencakup perhatian siswa terhadap penjelasan guru, partisipasi dalam diskusi, keberanian mengajukan pertanyaan, serta keseriusan dalam menyelesaikan tugas (Ulfah *et al.*, 2025). Keaktifan ini tidak hanya ditentukan oleh faktor internal siswa, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi kunci dalam meningkatkan keaktifan mereka di kelas. Salah satu model yang relevan adalah model pembelajaran *Scramble*, yang berbasis permainan dan kolaborasi kelompok, sehingga sesuai dengan gaya belajar anak usia dasar.

Model pembelajaran *Scramble* mendorong siswa untuk mencocokkan jawaban dari soal yang diacak secara aktif dalam kelompok. Proses ini melatih keterampilan berpikir, kerja sama, serta meningkatkan motivasi belajar karena kegiatan yang bersifat menyenangkan (Shoimin dalam Kanafi & Zacky, 2024). *Scramble* juga efektif dalam menciptakan suasana belajar yang partisipatif karena siswa diajak untuk mencari, berdiskusi, dan menyusun kembali informasi secara bermakna. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa model ini mampu meningkatkan keaktifan dan berpikir kritis siswa, meskipun sebagian besar studi dilakukan pada mata pelajaran selain Seni Budaya.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya keaktifan siswa kelas III SDN 32 Cinennung dalam pembelajaran Seni Budaya, yang berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menguji apakah model pembelajaran *Scramble* dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran tersebut. Rencana pemecahan masalah dilakukan melalui penerapan model *Scramble* dalam beberapa kali pertemuan dan diukur melalui *pretest* dan *posttest* menggunakan instrumen observasi dan angket.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *Scramble* dalam meningkatkan keaktifan belajar Seni Budaya siswa kelas III di SDN 32 Cinennung. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan praktis bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Seni Budaya yang menuntut kreativitas dan partisipasi aktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di kelas III SDN 32 Cinennung Kabupaten Bone. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental*, khususnya *one group pretest-posttest design*. Desain tersebut menjadikan satu kelompok siswa diberi perlakuan dan diukur sebelum serta sesudah perlakuan tersebut. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh langsung penerapan model pembelajaran *Scramble* terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 32 Cinennung, Kabupaten Bone, dengan jumlah 27 orang. Seluruh siswa dijadikan sampel dengan menggunakan teknik sampling jenuh karena populasi yang tersedia cukup kecil dan homogen. Kriteria pemilihan didasarkan pada tingkat kelas dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran aktif berbasis kelompok.

Data dikumpulkan melalui dua teknik utama: observasi dan angket. Observasi dilakukan untuk mencatat keaktifan siswa selama proses pembelajaran, sedangkan angket digunakan untuk menjangkau persepsi siswa terhadap keterlibatannya dalam pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan

statistik deskriptif untuk melihat kecenderungan nilai, serta uji-t (*paired sample t-test*) untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis dilakukan dengan bantuan SPSS versi 27.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran *Scramble* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Seni Budaya. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa kelas III SDN 32 Cinennung Kabupaten Bone, yang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui angket tertutup sebanyak 10 item pernyataan, yang disusun berdasarkan lima indikator utama keaktifan belajar: keterlibatan dalam diskusi kelompok, keseriusan mengerjakan tugas, keberanian bertanya kepada guru, kemampuan mengemukakan pendapat, dan perhatian terhadap penjelasan guru.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa berada pada skor 32,5 dari total maksimal 40. Nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 40, sementara nilai terendah adalah 23, dengan standar deviasi sebesar 4,65. Dari distribusi skor, diketahui bahwa hanya 4 siswa yang berada dalam kategori keaktifan tinggi, sedangkan mayoritas berada pada kategori sedang hingga rendah. Secara umum, siswa tampak kurang antusias selama proses pembelajaran. Mereka cenderung pasif, jarang terlibat dalam diskusi, enggan bertanya, dan tidak fokus saat guru menyampaikan materi. Keadaan ini menunjukkan bahwa tanpa intervensi metode pembelajaran yang tepat, keaktifan siswa dalam pembelajaran Seni Budaya masih rendah dan belum berkembang secara optimal.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model *Scramble* selama beberapa kali pertemuan, terjadi perubahan yang cukup signifikan pada keaktifan belajar siswa. Model ini diterapkan dengan membagikan kartu soal dan kartu jawaban yang telah diacak, kemudian siswa bekerja dalam kelompok untuk mencocokkan dan mendiskusikan jawaban yang tepat. Suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa tampak lebih termotivasi karena pembelajaran dilakukan dalam bentuk permainan yang menantang dan kolaboratif. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan rata-rata skor menjadi 36,9, dengan nilai tertinggi tetap 40, dan nilai terendah meningkat menjadi 32, serta standar deviasi menurun menjadi 2,33. Artinya, selain terjadi peningkatan nilai rata-rata, tingkat sebaran keaktifan siswa juga menjadi lebih merata.

Analisis inferensial menggunakan uji *Paired Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,001, jauh di bawah batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Scramble*. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif, kerjasama, dan elemen permainan dapat secara efektif meningkatkan keaktifan belajar, khususnya dalam konteks mata pelajaran yang bersifat ekspresif seperti Seni Budaya.

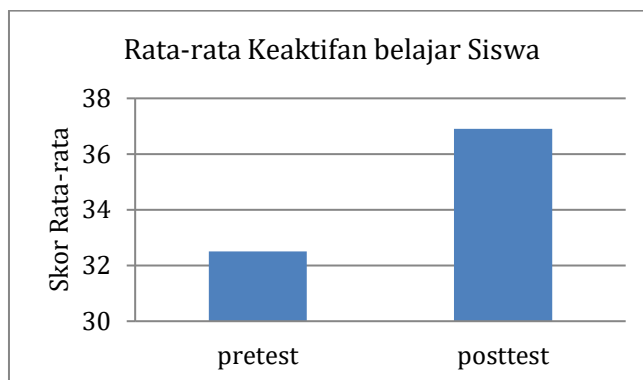
Secara lebih mendalam, peningkatan ini mencerminkan bahwa siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi bertransformasi menjadi pelaku aktif dalam proses belajar. Mereka menunjukkan semangat untuk berkontribusi dalam kelompok, berani bertanya saat menemui kesulitan, dan lebih fokus saat menerima penjelasan guru karena memahami bahwa pemahaman materi berdampak langsung pada keberhasilan tim. Keterlibatan emosional dan sosial yang tumbuh dari interaksi ini turut memperkuat proses belajar yang bermakna.

Dengan demikian, model *Scramble* tidak hanya memberikan efek positif terhadap aspek kognitif siswa, tetapi juga terhadap aspek afektif dan sosial dalam pembelajaran. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting dalam menciptakan kelas yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Guru di tingkat sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya, disarankan untuk mengadopsi pendekatan yang lebih dinamis dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar, seperti model *Scramble* ini. Berikut tabel perbandingan *pretest* dan *posttest* keaktifan belajar siswa.

Tabel 1. Rata-Rata Keaktifan Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Skor	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	32,5	36,9
Nilai Maksimum	40	40
Nilai Minimum	23	32
Jumlah sampel	27	27

Berikut merupakan diagram dari data hasil angket keaktifan belajar siswa yang telah dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan model *Scramble*.

**Gambar 1.** Diagram Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Keaktifan Belajar Siswa

Berdasarkan diagram hasil *pretest* dan *posttest* keaktifan belajar siswa terlihat bahwa rata-rata keaktifan siswa berada pada nilai 32,5. Setelah perlakuan, yaitu pembelajaran *Scramble* skor rata-rata meningkat menjadi 36,9. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran setelah diterapkannya model *Scramble* kenaikan skor ini mencerminkan peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar, seperti lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, lebih sering bertanya, mengerjakan tugas secara serius, serta aktif dalam diskusi kelompok.

Tabel 2. Hasil Uji *Paired Sample t-Test* Keaktifan Belajar Siswa

<i>Pair 1</i>	Mean	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig. (2-tailed)	Df	Ket.
<i>Pretest-Posttest</i>	4,37037	6,574	2,056	0,001	26	$t_{hitung} > t_{tabel}$ (signifikansi)

Dari hasil analisis inferensial yaitu uji hipotesis diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* < taraf signifikans, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti bahwa model *Scramble* efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III SDN 32 Cinennung Kabupaten Bone. Dengan nilai signifikansi 0,001 menegaskan bahwa model *Scramble* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar, terutama dalam konteks pembelajaran Seni Budaya di sekolah dasar yang menuntut partisipasi aktif aktif dan kreatif dari siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajara *Scramble* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran Seni Budaya kelas III SDN 32 Cinennung kabupaten Bone. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata keaktifan siswa dari 32,5 pada *pretest* menjadi 36,9 pada *posttest*, serta hasil uji *paired sample T-test* yang menunjukkan nilaisignifikansi $0,001 < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah

penerapan model pembelajara *Scramble*. Keaktifan siswa meningkat dalam berbagai indikator seperti aktif berdiskusi, bertanya, mengemukakan pendapat serta menunjukkan perhatian dan kesungguhan selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan model *Scramble* dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk guru dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya di tingkat sekolah dasar. Penerapan model ini juga dapat menjadi rujukan bagi sekolah dalam upaya menciptakan suasana belajar yang aktif, komunikatif, dan kolaboratif.

DAFTAR RUJUKAN

- Abrori, A. N., & Sumadi, C. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 296–315. <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/Lencana/article/view/2385>
- Akbar, R., Weriana, W., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental research dalam metodologi pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465–474. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3165/2638>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/viewFile/10624/5947>
- Aryani, D. (2019). Penggunaan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Pokok Lagu-Lagu Daerah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(2), 172–180. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/19760>
- Balaka, M. Y. (2022). Metode penelitian Kuantitatif. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*, 1, 130.
- Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 5423–5443. <https://journal-nusantara.id/index.php/J-CEKI/article/view/5181>
- Fajar, Rahmayanti Hasri, H. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat di Kabupaten Sidrap. *Pinisi Journal Of Education*, 1(1), 264–276. <https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/view/26047>
- Kanafi, I., & Zacky, A. L. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Scramble Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Surah Al Hujurat Kelas IV SDIT Izzatul Islam Getasan Kabupaten Semarang. *PROSINA PPG: Prosiding Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1, 384–398. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/prosina-ppg/article/view/2393>
- Lestari, T. Y., & Ngazizah, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Scramble Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1–18. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/3630>
- Meilyani, M., Nasution, M. A., & Wandani, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4476–4486. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/753>
- Miftahuddin, Yusup; Premitasari, Marisa; Barus, Daniel; Husaini, Fakhruddin Rizky; Fadillah, N. (2023). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pelayanan Hubungan Masyarakat*, 1(2), 136–145. <https://ifrelresearch.org/index.php/jphm.widyakarya/article/download/735/790>
- Mulyana, Aton Rustandi; Habibullah, R. (2022). *Buku Panduan Guru Seni Musik*.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59–75. <http://repo.uinsyahada.ac.id/326/1/416-1276-1-PB.pdf>
- Ningsih, S. E., Aulia, S. S., & Gusmaneli, G. (2024). Konsep Dasar Strategi Pembelajaran dan Membedakannya dengan Model, Pendekatan, Metode dan Teknik Pembelajaran. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(4), 154–163. <https://malaqbiipublisher.com/index.php/MAKSI/article/view/182>
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD).

- Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/860>
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). *Analisis Faktor-faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah*. 11(1), 432–439. <https://ejournal-polnam.ac.id/index.php/JurnalSimetrik/article/view/615>
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2012), 51329–51337. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24059>
- Sembiring, D., Sukirno, & Dini. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Word Square Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 “ Daerah Tempat Tinggalku ” di SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 125. <https://www.ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/download/1592/1426>
- Suprihartini, L., Rinaldi, H., Saputra, H. M., Sulaiman, S., Tandra, R., & Krisandi, S. D. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi SPSS untuk Statistik Dasar Penelitian bagi Mahasiswa Se-kota Pontianak. *Kapuas*, 3(1), 35–39. <https://ejurnal.polnep.ac.id/index.php/JK/article/view/527>
- Sutrisna, A.A., Ruswandi, D.N. A., Tambunan, P.S., Masysyarah, & Khairunnisa. (2024). Analisis Permasalahan Belajar pada Anak Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(4), 20828-20834. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/6206/4923/>
- Tanjung, R. T. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Scramble Siswa Kelas V Sd Pudun Jae Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Indonesia. *Forum Paedagogik*, 11(1), 132–148. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i1.2606>
- Ulfah, M., Sare, B. D., Quraninda, S., & Romadhan, S. (2025). Pengaruh Metode Treasure Clue Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Rantai Makanan Kelas 4 SDK Sang Timur. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 544–552. https://ejurnal.kampus_akademik.co.id/index.php/jmia/article/view/3574
- Yasin, M., Garancang, S., & Hamzah, A. A. (2024). Metode dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif dan Kuantitatif). *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(3), 161–173. <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr/article/view/388>