

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED
LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF
BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
SISWA PADA MATA PELAJARAN KREATIVITAS, INOVASI
DAN KEWIRAUSAHAAN DI KELAS XI
MPLB SMKN 1 MEDAN**

Sapriani Nur Adilah Lubis¹, Nelly Armayanti²
Pendidikan Administrasi Perkantoran, FEB, Universitas Negeri Medan
adilalubis5@gmail.com, nellyarmayanti@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Problem Based Learning (PBL) model using Baamboozle interactive media on students' critical thinking skills in the subject of Creativity, Innovation, and Entrepreneurship at class XI MPLB SMKN 1 Medan. This research employed a quantitative approach with an experimental method. The population consisted of all students of class XI MPLB SMKN 1 Medan in the academic year 2025/2026. The samples were class XI MPLB 4 as the experimental class consisting of 33 students and class XI MPLB 3 as the control class consisting of 35 students, selected through purposive sampling. Data collection techniques used pretest and posttest instruments in the form of 25 multiple-choice questions based on Bloom's taxonomy levels C4 to C6. The data were analyzed using Independent Sample t-test and N-Gain analysis. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 81.64, higher than the control class which was 75.40. The Independent Sample t-test result obtained a significance value of $0.018 < 0.05$, indicating that there was a positive and significant effect of the Problem Based Learning model using Baamboozle interactive media on students' critical thinking skills. In addition, the N-Gain score of the experimental class was 45.44 in the moderate category, while the control class obtained 29.91 in the low category. Therefore, the application of the Problem Based Learning model assisted by Baamboozle interactive media can improve students' critical thinking skills better than conventional learning.

Keywords: Problem Based Learning, Baamboozle, Critical Thinking Skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan menggunakan media interaktif Baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan di kelas XI MPLB SMKN 1 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Populasi penelitian adalah

seluruh siswa kelas XI MPLB SMKN 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Sampel penelitian terdiri dari kelas XI MPLB 4 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 33 siswa dan kelas XI MPLB 3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 35 siswa dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen pretest dan posttest berupa 25 soal pilihan ganda berdasarkan taksonomi Bloom tingkat C4 sampai C6. Analisis data dilakukan menggunakan uji Independent Sample t-test dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 81,64 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 75,40. Hasil uji Independent Sample t-test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,018 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran Problem Based Learning dengan menggunakan media interaktif Baamboozle terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 45,44 berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol sebesar 29,91 berada pada kategori rendah. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media interaktif Baamboozle mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Baamboozle, Kemampuan Berpikir Kritis

A. Pendahuluan

Proses pendidikan tidak semata-mata bertujuan guna meningkatkan akumulasi pengetahuan, melainkan harus diintegrasikan dengan pengembangan kompetensi kreatif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, pembentukan karakter yang kokoh, serta penguatan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Kompetensi-kompetensi tersebut merupakan persiapan esensial bagi peserta didik untuk menghadapi berbagai tantangan multidimensi dalam era globalisasi yang semakin

kompleks. Pada dasarnya, pembelajaran merupakan suatu proses interaktif yang melibatkan interaksi dinamis antara pendidik, peserta didik, serta komponen-komponen pendukung lainnya dalam ekosistem pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berperan sebagai salah satu institusi pendidikan utama yang bertanggung jawab atas pembinaan siswa. SMK dirancang untuk mempersiapkan siswa dengan memiliki kompetensi yang dibutuhkan dalam dunia kerja. Salah satu keterampilan esensial yang perlu

dikuasai yaitu kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis adalah elemen fundamental yang harus diintegrasikan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Dalam mata pelajaran Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan, pengajaran kemampuan berpikir kritis bertujuan untuk melatih siswa dalam memecahkan masalah secara efektif, serta membangun nalar yang logis, sistematis, kritis, cermat, dan objektif, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik cenderung lebih mampu mengembangkan pemahaman materi pelajaran yang lebih baik, memecahkan masalah dengan lebih efektif, dan membuat keputusan yang lebih bijaksana (Ariadila *et al.*, 2023:668).

Berdasarkan data pra-penelitian, secara umum kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI MPLB 3 dan kelas MPLB 4 masih berada pada kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase respon siswa yang memilih kategori Tidak

Setuju sebesar 47,8%. Data ini digunakan sebagai gambaran awal kondisi kemampuan berpikir kritis siswa

Wawancara dengan Ibu Maida Riani Ginting, S.E., selaku guru Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan (KIK) di SMKN 1 Medan, diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih berada pada tingkat yang belum optimal. Kemampuan analisis peserta didik juga masih terbatas, ditandai dengan mayoritas jawaban yang masih berada pada level kognitif rendah, yaitu sekadar mengingat tanpa kemampuan menghubungkan, membandingkan, atau mengevaluasi informasi secara kritis.

Fakta tersebut juga diperkuat oleh kondisi pembelajaran di kelas yang menunjukkan kurangnya perhatian siswa ketika guru menyampaikan materi. Banyak siswa yang lebih fokus pada percakapan dengan teman sebaya daripada pada penjelasan guru, sehingga informasi yang disampaikan tidak diterima secara utuh. Situasi ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan belum mampu menstimulasi aktivitas kognitif siswa secara maksimal, khususnya

dalam aspek penalaran dan evaluasi yang merupakan indikator penting dalam kemampuan berpikir kritis.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, maka guru perlu mengoptimalkan model pembelajaran yang telah digunakan dengan memadukannya dengan media pembelajaran interaktif yang mampu mendorong keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning* dipadukan dengan media interaktif *Baamboozle*. Penelitian terdahulu (Hardiantiningsih *et al.*, 2023:302) juga menjelaskan bahwa Model *Problem Based Learning* terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini juga didukung dalam penelitian (Harrin *et al.*, 2025:321) bahwa media *Baamboozle* cocok diterapkan dalam pembelajaran, karena media ini tidak hanya efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga berkontribusi positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Menggunakan Media Interaktif *Baamboozle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan di Kelas XI MPLB SMKN 1 Medan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan melalui suatu percobaan dan termasuk dalam metode kuantitatif. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen atau perlakuan (*treatment*) terhadap variabel dependen atau hasil penelitian dalam kondisi yang telah dikendalikan (Sugiyono, 2023:11).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Medan Tahun Ajaran 2025/2026 yang terdiri atas 4 kelas. Sampel dalam penelitian ini meliputi satu kelas belajar yakni kelas XI MPLB 4 yang berjumlah 33 Siswa sebagai kelas eksperimen dengan kelas kontrol XI MPLB 3 sebanyak 35 siswa. Teknik sampel yang dipakai

adalah *Purposive Sampling* (Berdasarkan pertimbangan bahwa dua kelas tersebut mempunyai kesamaan pada guru pengajar mata pelajaran dan waktu pembelajaran).

Pengumpulan data melalui tes berisi pertanyaan yang digunakan sebagai alat ukur kemampuan berpikir kritis siswa. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMKN 1 Medan. Terdapat dua jenis tes dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. Tes berpikir kritis siswa disusun berdasarkan indikator. Instrumen tes disusun sebanyak 25 soal dalam bentuk pilihan ganda dengan menggunakan indikator taksonomi Bloom yaitu C4 sampai C6. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan uji daya pembeda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari 68,48 pada saat *pre-test* menjadi 81,64 pada saat *posttest*. Sementara itu, pada kelas kontrol nilai rata-rata meningkat dari 64,09 menjadi 75,40. Hal ini

menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media interaktif *Baamboozle*.

**Tabel 1 Output Uji Output Rata-rata (Mean),
dan Standar Deviasi**

Descriptive Statistics						
	N	Ran ge	Minim um	Maxim um	Me an	Std. Deviat ion
Pretest Kontrol	35	57	33	90	64. 09	15.23 8
Postets Kontrol	35	43	57	100	75. 40	10.79 5
Pretest Eksperi men	33	57	33	90	68. 48	12.67 9
Postets Eksperi men	33	38	62	100	81. 64	10.47 0
Valid N (listwise)	33 33					

Berdasarkan hasil uji

Independent Sample t-test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,018 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media interaktif *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada capaian pembelajaran perencanaan usaha di kelas XI MPLB SMKN 1 Medan. Selain itu, nilai rata-rata *post-*

test kelas eksperimen sebesar 81,64 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 75,40, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media interaktif *Baamboozle* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, diperoleh nilai rata-rata N-Gain pada kelas kontrol sebesar 29,91 yang termasuk dalam kategori rendah, sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 45,44 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, kontrol, sehingga menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen cenderung lebih merata.

Hasil tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media interaktif *Baamboozle* mampu memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada capaian pembelajaran

perencanaan usaha di kelas XI MPLB SMKN 1 Medan. Meskipun nilai N-Gain pada kelas eksperimen masih berada pada kategori sedang, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,018 < 0,05$.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Ningrum et al. (2025) yang menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* mampu mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan metakognitif, serta melatih kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, Darwati dan Purana (2021) juga menjelaskan bahwa PBL merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik berpikir kritis dan menghubungkan pengetahuan dengan masalah dunia nyata. Hal tersebut terlihat dalam penelitian ini, di mana siswa kelas eksperimen lebih aktif dalam berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan menyelesaikan permasalahan dibandingkan siswa pada kelas kontrol.

Penggunaan media interaktif *Baamboozle* juga memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir

kritis siswa. *Baamboozle* menghadirkan pembelajaran berbasis permainan (game based learning) yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias dan terlibat aktif ketika mengikuti kuis interaktif menggunakan *Baamboozle*. Suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton sehingga siswa lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa *Baamboozle* merupakan platform pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan melalui berbagai permainan edukatif. Selain itu, Marwah dan Ain (2022) menjelaskan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan aspek kognitif peserta didik karena siswa termotivasi untuk menjawab pertanyaan dengan benar guna memperoleh poin dalam permainan. Dalam penelitian ini, siswa terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan kelompok, serta berusaha memahami materi agar dapat menyelesaikan kuis yang diberikan melalui *Baamboozle*.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Baamboozle* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL dengan media interaktif *Baamboozle* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI MPLB SMKN 1 Medan.

E. Kesimpulan

Terdapat pengaruh positif model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan media interaktif *Baamboozle* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada capaian pembelajaran perencanaan usaha di kelas XI MPLB SMKN 1 Medan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,018 < 0,05$. Selain itu, nilai rata-rata (*mean*) posttest pada kelas eksperimen sebesar 81,64 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 75,40.

Hasil analisis N-Gain juga menunjukkan bahwa kelas

eksperimen memperoleh nilai sebesar 45,44 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 29,91 dengan kategori rendah. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media interaktif *Baamboozle* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif *Baamboozle* pada mata pelajaran Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan di kelas XI MPLB SMKN 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>
- Asmara, A., & Septiana, A. 2023. *Model Pembelajaran Berkonteks Masalah*. CV. Azka Pustaka.
- Hardiantiningsih, Istiningsih, S., & Hasnawati1. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 297–303.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3737>
- Harrin, U. D. S., Junedi, B., & Dewi, R. (2025). Analisis Penggunaan Media Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ips Materi Kenampakan Alam Di Kelas Iv Sdn Serang 3 Umayu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 311–322.
- Kamila, A. D., Yudha, C. B., & Suntari, Y. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasiologi*, 13(2), 215–226.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4>
- Khoiro, D., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *Jurnal MathEdu*, 5(1), 13–18.
<http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>
- Kusyani, D., & Adelina Ray, S. (2023). Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 465–480.

- <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Pradita, S. A. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Murid SMKN 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 15(1), 1–7.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. 2022. Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *Jurnal MathEdu*, 5(1), 13–18.
<http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>
- Kusyani, D., & Adelina Ray, S. 2023. Efektivitas Baamboozle terhadap Kemampuan Memahami Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara pada Siswa Kelas VII SMP. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 465–480.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11783>
- Mirdad, J. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2(1), 14–23.
- Muin, A. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Nafiati, D. A. 2021. Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Ni'mah, N. 2022. Analisis Indikator Berpikir Kritis Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Dalam Kurikulum 2013. *Anterior Junal*, 22(1), 118–125.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33084/anterior.vxix.xxx>
- Ningrum, S. D., Puspitasari, I., & Hidayat, M. C. 2025. Implementasi Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Mendukung Kemampuan Memecahkan Masalah Peserta Didik. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2608–2615.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7224>
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. 2025. Teori Belajar Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 2964–6499.
<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Pagarra, H., Sayidiman, A., Wawan, S., & Krismanto. 2022. Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Pradita, S. A. 2026. Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Murid SMKN 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 15(1), 1–7.

Putri, V. D. S., Hartonob, Y., & Nurkholipah, S. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII di SMA Negeri 5 Madiun. *Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (SNISTEK)*, 6, 9–14.

Rachmawati, N. Y. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 246–259. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p246-259>

Setyawan, A. S., & Panduwinata, L. F. 2023. Pengaruh Model Group Investigation Berbantuan Edugames Baamboozle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3, 5960–5968. <https://j->

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.