

# Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Kota Makassar

## ***THE EFFECT OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) LEARNING MODEL ON STUDENT LEARNING OUTCOMES OF GRADE 5<sup>th</sup> UPT SPF SD NEGERI PARANG TAMBUNG II MAKASSAR CITY***

Khaerunnisa<sup>1</sup>, Syamsuryani Eka Putri Atjo<sup>2</sup>, Andi Mutmainna Salsabila<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

[khaerunnisa@unm.ac.id](mailto:khaerunnisa@unm.ac.id)

[syamsuryanieka@gmail.com](mailto:syamsuryanieka@gmail.com)

[muthmainnahsalsabil@gmail.com](mailto:muthmainnahsalsabil@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan model pembelajaran TGT pada proses pembelajaran muatan IPS di kelas eksperimen, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada muatan IPS setelah pelaksanaan model TGT, dan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar peserta didik saat menggunakan model pembelajaran TGT. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian eksperimen dengan desain *quasi eksperimental design* dengan bentuk *pretest - posttest control group design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, pemberian tes yang berupa *pretest* dan *posttest*, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data hasil penelitian menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada lembar observasi guru mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan kategori baik dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Adapun penerapan model pembelajaran TGT pada lembar observasi peserta didik juga mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan kategori baik dan pertemuan kedua dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil *pretest* pada kelas eksperimen menunjukkan kategori kurang baik dan hasil *posttest* menunjukkan kategori sangat baik. Sementara pada hasil *pretest* kelas kontrol menunjukkan kategori kurang baik dan hasil *posttest* menunjukkan kategori kurang baik. Kemudian berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh  $P = 0,000$  lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ . Hasil penelitian dengan menggunakan Uji normalitas dengan uji *Shapiro-wilk Normality Test* dengan data *posttest* berdistribusi normal. Uji hipotesis menggunakan Independent Sample *T-Test* dengan data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen terdapat pengaruh hasil belajar IPS. Hal ini dapat disimpulkan bahwa berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II kota Makassar menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan TGT pada kelas eksperimen tergolong meningkat, hasil belajar IPS peserta didik kelas eksperimen tergolong sangat tinggi dan, terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT terhadap penggunaan model TGT pada pembelajaran IPS peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Kota Makassar.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran SAVI, Matematika, Hasil Belajar.

### Abstract

This study aims to describe the use of the TGT learning model in the social studies content learning process in the experimental class, to determine student learning outcomes on social studies content after the implementation of the TGT model, and to determine the effect of student learning outcomes when using the TGT learning model. This study uses a quantitative approach to experimental research with a quasi-experimental design in the form of a pretest -posttest control group design. Data collection techniques carried out include (1) tests that aim to determine the knowledge of students both before being treated and after being treated; (2) Observation Sheet which is a tool used to obtain data related to the implementation of the TGT learning model in the learning process; (3) documentation, namely data collection techniques such as prior knowledge, learning processes, and learning outcomes. The data analysis technique used is descriptive and inferential analysis. The results of the descriptive statistical analysis showed that the application of the TGT learning model on the teacher's observation sheet had

increased from the first meeting in the good category and the second meeting in the very good category. The implementation of the TGT learning model on the student observation sheets also increased from the first meeting in the good category and the second meeting in the very good category. Based on the results of the pretest in the experimental class showed a poor category and the post-test results showed a very good category. Meanwhile, the results of the control class pretest showed a poor category and the posttest results showed a poor category. Then based on the results of inferential statistical analysis,  $P = 0.000$  is smaller than  $\alpha = 0.05$ . It can be concluded that based on research conducted in class V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Makassar city shows that (1) learning using TGT in the experimental class is classified as effective, (2) learning outcomes of students in the experimental class are classified as very high, (3) there is a significant effect on learning using the TGT learning model on student learning outcomes on the content of social studies class V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Makassar City.

**Keywords:** *Teams Games Tournament, TGT Learning Model, Learning outcomes, IPS*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor yang paling penting dan prioritas utama yang memerlukan perhatian serius dari semua pihak, karena pendidikan merupakan penentu kemajuan bangsa di masa depan. Pada Indonesia pendidikan bisa diperoleh sejak kecil melalui pendidikan di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) dan SD (Sekolah Dasar). Pendidikan pada SD akan menjadi landasan pembentukan karakter dan kepribadian diri peserta didik karena anak usia SD mudah dibentuk karakternya. Pada sekolah dasar ada 5 mata pelajaran pokok yang dibelajarkan kepada peserta didik yaitu Matematika, IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) dan Bahasa Indonesia. Melalui pendidikan kita bisa mengikuti perkembangan zaman dan perubahan-perubahan yang terjadi, baik pada bidang ilmu pengetahuan serta teknologi juga pada bidang lainnya.

Pendidikan bagi bangsa Indonesia adalah kebutuhan yang mutlak wajib dikembangkan sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman. Undang-undang No. 20 Tahun 2013 Pasal 3 dinyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan tak lepas dari proses pembelajaran yang dilakukan pendidik. Rahmat et al., (2018) mengemukakan bahwa keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari peran pendidik dalam mengelola

kelas nya salah satunya yaitu ketepatan dalam menggunakan sebuah model pembelajaran sehingga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar peserta didik. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan guru di sekolah. Hal ini terjadi hampir pada semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan. Menurut Melindawati & Oktavianti, (2017) mengungkapkan bahwa pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Pada dasarnya pendidikan IPS memiliki tujuan yaitu mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagi bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Salah satunya pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan agar peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa lebih aktif utamanya dalam pembelajaran IPS yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Ulfia & Irwandani, (2019) mengungkapkan bahwa TGT merupakan salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif yang dapat memotivasi peserta didik agar tidak pasif dan juga tidak bosan pada proses pembelajaran.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mudah diterapkan,

melibatkan aktivitas semua peserta didik yang tidak membutuhkan perbedaan status, termasuk peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan elemen bermain dan tambahan.

Pembelajaran menggunakan *game* yang dirancang dengan model pembelajaran kolaboratif model TGT memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih santai disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, integritas, kerjasama dan persaingan yang sehat. Model pembelajaran TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang berasal dari penggunaan *game*. Hal ini dapat berdampak kepada hasil belajar peserta didik yang rendah dalam pembelajaran IPS.

Hasil belajar juga bisa menjadi salah satu indikator kualitas pendidikan yang seringkali digunakan. Jika melihat kualitas hasil belajar yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) kemampuan peserta didik di Indonesia masih rendah. Schleicher (2018) melaporkan bahwa PISA pada tahun 2018 Indonesia berada di posisi 74 dari 79 negara yang berpartisipasi pada evaluasi yang dilakukan oleh PISA (*the programme for international student assessment*) (Hewi & Shaleh, 2020, h. 32). Ditinjau dari data tersebut bisa dinyatakan bahwa "Indonesia masih rendah kondisi pendidikannya. Hal ini tidak lepas dari hasil belajar peserta didik yang masih rendah".

Saman dalam (Mahasin et al., 2021, h. 1718) mengatakan bahwa model TGT juga mempengaruhi faktor internal dan eksternal melalui kegiatan belajar kelompok, diskusi, dan pemberian *rewards*, sehingga hasil belajar meningkat. TGT dipilih agar memberikan pengaruh positif pada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang dapat mengakomodasi keragaman cara belajar peserta didik dalam menyerap informasi agar semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan beberapa penelitian sebelumnya, yaitu penelitian dari Monika, et al, (2017) pada mata pelajaran PKN kelas V SDN 33 Rawang Barat Padang dan K. A. Darmayanti, et al, (2017) dengan mata pelajaran Matematika pada peserta didik kelas V SD Gugus II Semeruyang. Berdasarkan dari hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Karena model pembelajaran TGT adalah suatu model pembelajaran

yang menerapkan kemampuan bermain dalam kelompok dan melatih psikomotorik peserta didik untuk merangsang kemampuan berpikirnya dalam memahami materi yang diberikan dengan bermain *game* dan mampu menghasilkan perubahan sikap seperti kognitif, afektif peserta didik, dan psikomotor.

Hasil observasi yang dilaksanakan pada saat program Kampus Mengajar Angkatan 2 di UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II pada tanggal 29 November sampai 06 Desember 2021, peneliti memperoleh data pertama kalinya dilakukan kembali pembelajaran tatap muka/luring terlihat, (1). Saat pendidik mengajar, pendidik cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah dan tanya jawab), (2). Pendidik masih kurang dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, (3) Peserta didik pada saat mengerjakan latihan sebagian banyak yang salah dalam menyelesaikannya. Dapat disimpulkan bahwa pendidik dalam proses pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, adapun dalam proses mengajar pendidik mendominasi keaktifannya di dalam kelas dan peserta didik hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini terlihat ketika pendidik menyampaikan materi IPS lebih menekankan di pemberian materi pribadi.

Adapun hasil wawancara dengan pendidik kelas V A dan V B diperoleh informasi bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM) salah satunya pada mata pelajaran IPS. Di sekolah tersebut KBM yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPS adalah 75. Melalui hasil observasi diperoleh bahwasannya hasil belajar pada muatan pelajaran IPS peserta didik masih kurang, yakni 58% dari keseluruhan peserta didik kelas V yang mendapatkan memuaskan serta nilai diatas KBM yaitu 75 sedangkan terdapat 11 peserta didik yang tidak memenuhi nilai KBM apabila dilihat dari kegiatan proses pembelajaran serta hasil ulangan peserta didik pada mata pelajaran IPS. Adapun dalam proses pembelajaran pendidik juga menggunakan metode ceramah dan juga jarang melakukan model pembelajaran berkelompok.

Melalui uraian permasalahan pada peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II maka peneliti berasumsi bahwa metode ceramah kurang menarik sehingga hasil belajar rendah khususnya pada mutana IPS. Salah satu upaya

perbaikan membutuhkan pembelajaran yang inovatif, berbasis interaksi sosial, dan menggunakan model pembelajaran salah satunya model pembelajaran TGT, dengan menggunakan model ini diharapkan peserta didik bisa lebih aktif serta semangat dalam belajar dan bisa meningkatkan hasil belajar terutama muatan IPS.

Melalui latar belakang ini, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Kota Makassar.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran yang dapat merangsang pembelajaran lebih relaks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, dan pesaing sehat. Pada tahap (*class presentation*), yaitu guru menyampaikan materi pembelajaran tema 8 subtema 1 dan melakukan tanya jawab bersama peserta didik, pada tahap (belajar dalam kelompok) guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok secara heterogen serta berdasarkan kemampuan akademik lalu peserta didik dalam penelitian kali ini dilakukan dengan peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru serta melakukan presentasi diskusi mereka, pada tahap (*games dan tournament*) guru telah menyiapkan kartu yang berisikan soal mengenai materi yang dipelajari pada masing-masing meja *tournament* dan juga nomor dada yang akan digunakan peserta didik sebagai nomor undian setiap anggota kelompok, tahap akhir kegiatan (*team recognition*) yaitu, guru mengumumkan kelompok yang menang dan memberikan hadiah setelah penghitungan skor.

### 2.2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian ataupun prestasi yang telah dicapai siswa setelah menyelesaikan beberapa atau sejumlah materi pelajaran. Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Hasil belajar adalah tujuan akhir setelah dilaksakannya kegiatan pembelajaran (Faradillah et al., 2020). Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh

hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya. Artinya, seberapa jauh tipe hasil belajar dimiliki siswa. Hasil belajar juga adalah hasil yang dicapai oleh siswa berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan. Menurut Sudjana, (2019) menyatakan bahwa selain itu dalam sumber lain hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang didapat oleh siswa setelah siswa tersebut menerima pengalaman belajarnya.

Tipe hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran (tujuan instruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar-mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Taxonomi of education objectives yang membagi tujuan pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik (Nabillah & Abadi, 2019, h.660).

Diketahui hasil belajar terdiri atas 3 aspek, seperti yang dikemukakan Bloom membedakan hasil belajar menjadi tiga aspek sebagai berikut. Pertama aspek kognitif, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis. Kedua aspek afektif, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan sikap atau tingkah laku siswa seperti perhatian, disiplin, dan menghargai guru serta teman sekelas. Ketiga aspek psikomotorik, meliputi hasil belajar tentunya berhubungan dengan keterampilan serta kemampuan bertindak. (Dr. Julhadi, 2021, h.44)

Tiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan. Mulai dari hal yang sederhana sampai yang kompleks, mulai dari hal yang mudah hingga yang sukar, dan mulai dari hal yang konkret sampai dengan hal yang abstrak.

### 2.3. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS merupakan kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar IPS dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi mata pelajaran IPS yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* ataupun tugas lainnya berupa tugas kelompok.

## 2. METODE PENELITIAN

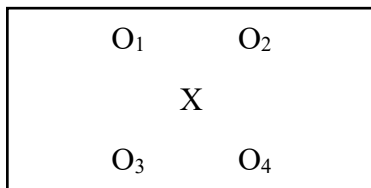
### 3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen (*Quasi Eksperimental*) yang terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perlakuan yang diberikan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan metode pembelajaran *Times Gmes Tournament* untuk kelas eksperimen dan penggunaan model *Direct Interaction* untuk kelas kontrol.

### 3.2 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan cara yang dipilih dalam melakukan prosedur atau langkah-langkah penelitian. Penelitian ini menggunakan desain *Quasi experimental Design* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Pada desain penelitian ini terdapat pretes sebelum diberikan perlakuan dan posttest sesudah diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

Gambar 2.2 Desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*



Sumber: Sugiono (2019)

Keterangan :

O1 : Nilai pretest kelas eksperimen

O3 : Nilai pretest kelas kontrol

X : Perlakuan

O2 : Nilai posttest kelas eksperimen

O4 : Nilai posttest kelas kontrol

Desain penelitian ini menggunakan kuasi eksperimen *design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Penelitian ini akan memberikan evaluasi pada awal dan akhir pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil tes dengan mengerjakan instrument tes yaitu berupa soal *multiple choice*. Apabila hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, maka hal ini menunjukkan ada pengaruh pemberian *treatment* terhadap hasil belajar peserta didik.

### 3.3 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

#### 1) Tes

Penelitian ini menggunakan tes sebagai alat ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes adalah sebuah instrument atau sebagai alat ukur dalam mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Tes dilakukan dalam dua tahap yaitu pada tes pendahuluan (*pretest*) sebelum treatment dan tes akhir (*posttest*) setelah treatment. Teknik tes yang digunakan adalah test tertulis dalam bentuk pilihan ganda.

Tabel Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian

Alternatif Jawaban	Skor
Benar	1
Salah	0

Sumber :(Sugiyono, 2017)

#### 2) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai instrument untuk mengamati proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPS, serta aktivitas yang terjadi pada proses pembelajaran menggunakan model TGT. Lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru dan siswa. Aspek yang diamati dikategorikan dalam table berikut:

Tabel Kategori Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

Skor	Kategori
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang
0%-20%	Sangat Kurang

Sumber : (Riduwan, 2016)

#### 3) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi dokumen berupa lembar angket peserta didik, kondisi lingkungan belajar, lembar observasi guru dan peserta didik, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), absensi peserta didik dan dokumen lainnya sebagai bukti proses pembelajaran dengan mengambil gambar pada saat memberikan *pretest*, *treatment*, dan *posttest*.

### 3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dari penelitian, dan dari hasil analisis ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis statistik, yaitu

#### 1) Analisis Statistika Deskriptif

Analisis *statistic* deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar peserta didik dalam

pembelajaran IPS ketika menggunakan model pembelajaran TGT. Statistik deskriptif disini digunakan untuk mendeskripsikan data hasil belajar peserta didik dalam penelitian seperti halnya rata-rata (*mean*), nilai tengah data (*median*), simpangan baku atau (*standar deviaton*), nilai terendah (*skor minimal*), nilai tertinggi (*skor maksimum*). Hasil belajar peserta didik dikelompokkan dalam empat kategori yaitu terdapat sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

No	Interval Nilai	Kategori
1	86 - 100	Sangat baik
2	75 – 85	Baik
3	56 – 74	Cukup
4	< 55	Sangat Kurang

Sumber:Kunandar (Setyaningsih & Wahyudi, 2020)

## 2) Analisis Statistika Inferensial

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel telah didistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui sebuah sampel telah didistribusi normal maka digunakan standar deviasi dan mean sebagai parameternya. Uji normalitas yang digunakan dengan bantuan program Statistical Package For Social Science (SPSS) dengan uji *one-Sample Kolmogrove Smirnov Normality Test*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila sig (2-tailed) > a dengan taraf nyata (a) 0,05. jika signifikansi lebih dari 0,05 maka data berdistribusi normal, begitupun sebaliknya.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama.

Kriteria pengujian homogenitas,

- jika nilai Sig. > 0,05 maka variansi setiap sampel sama (homogen).
- Jika nilai Sig < 0,05 maka variansi setiap sampel tidak sama (tidak homogen).

### c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan metode *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan sistem *Statistical Package For Social Science* (SPSS) dengan cara membandingkan t hitung dengan t table ( $\alpha = 5\%$ ). Pengajuan hipotesis

menggunakan teknik pengujian *paired Sample t-Test* kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0.05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Selanjutnya untuk mendukung penelitian diatas maka dirumuskan sebagai berikut:  $H_0$  : Tidak berpengaruh pembelajaran *E-learning* terhadap minat belajar siswa.  $H_a$  : Terdapat peneruh pembelajaran *E-learning* berbasis *Moodle* terhadap minat belajar siswa.

## 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini akan mendeskripsikan dari tujuan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penerapan model TGT di kelas eksperimen, untuk mengetahui hasil belajar IPS menggunakan model TGT peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Kota Makassar, dan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model TGT terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Kota Makassar.

Data penelitian ini diperoleh melalui pemberian *pretest* dan *posttest* yang merupakan instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pada peserta didik kelas eksperimen dan kontrol. Tes ini digunakan pada *pretest* dan *posttest* untuk mengukur perubahan hasil belajar yang terjadi pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek dalam penelitian ini pada kelas eksperimen yaitu 25 peserta didik dan pada kelas kontrol yaitu 23 peserta didik. Selanjutnya digunakan juga instrumen berupa observasi untuk mengamati penggunaan model TGT dalam proses pembelajaran IPS di kelas.

### 2) Hasil Belajar IPS Peserta Didik

#### a. Data *Pretest* pada kelas Eksperimen dan kelas kontrol

Pelaksanaan *pretest* dilaksanakan pada hari Rabu, 02 Juni 2022 dengan jumlah aspek sebanyak 25 peserta didik pada kelas V B dan 23 peserta didik pada kelas V A. kemudian data tersebut diolah menggunakan bantuan program *IBM Statistic Package For Social Science* (SPSS) *version* 26. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Kelas Eksperimen	Nilai Statistik Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	25	23
Nilai Terendah	30	20
Nilai Tertinggi	70	70
Rata-rata ( <i>mean</i> )	54,12	43,96
Rentang ( <i>Range</i> )	50	40
Standar Deviasi	12,794	16,510
Median	55	40
Modus	67 dan 70	23, 37, 40, 50,70

Sumber : IMB SPSS Statistic Version 26

Tabel 1 di atas, tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kondisi awal pemahaman peserta didik baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol hal ini dapat diamati dari rata-rata (*mean*) kelas eksperimen yaitu 54,12 sedangkan kelas kontrol 43,96. Rata-rata (*mean*) dari kelas eksperimen dan kontrol termasuk dalam kategori kurang. Selain itu, data nilai *pretest* kelompok eksperimen lebih homogen daripada kelompok kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai Rentang (*range*) antara kedua kelompok. Selain itu, data nilai median *pretest* kelompok eksperimen 55 sedangkan kelas kontrol 40, modus (*mode*) kelas eksperimen 67 dan 70 sedangkan kelas kontrol 27, 37, 40, 50, dan 70, nilai terendah (*minimum*) kelas eksperimen 30 sedangkan kelas kontrol 20, dan nilai tertinggi (*maximum*) kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 70. Berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok kontrol lebih tinggi yaitu 16,510 dibandingkan data kelompok kontrol yaitu 12,794. Hasil belajar peserta didik selanjutnya dikelompokkan ke dalam empat kategori dengan skor frekuensi dan persentase.

b. Data *Posttest* Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pemberian *posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan perlakuan (*treatment*). Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran SAVI, sedangkan pada kelas kontrol diberikan model *direct instruction*. Setelah data *posttest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan bantuan program IBM SPSS

*Statistic Version 26* untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel Data Uji Statistik Deskriptif *Posttest* Hasil Belajar IPS Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik Eksperimen	Nilai Statistik Kontrol
Jumlah Sampel	25	23
Nilai Terendah	67	37
Nilai Tertinggi	100	67
Rata-rata ( <i>mean</i> )	85,36	49,91
Rentang ( <i>range</i> )	33	30
Standar Deviasi	8,401	8,174
Median	83	50
Modus	83	43

Sumber : IMB SPSS Statistic Version 26

Tabel diatas menunjukkan perbedaan yang signifikan pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak menunjukkan hasil yang signifikan setelah diberikan *treatment* mengenai materi bangun datar. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata (*mean*) kelas eksperimen eksperimen yaitu 83,36 sedangkan kelas kontrol 49,91. Rata-rata (*mean*) dalam kelas eksperimen termasuk dalam kategori baik sedangkan pada kelas kontrol termasuk dalam kategori sangat kurang.

Selain itu, data nilai *pretest* kelas eksperimen lebih homogen daripada kelompok kontrol. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rentang (*range*) antara kedua kelompok. Berdasarkan standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu 8,401 dibandingkan kelompok kontrol yaitu 8,174.

**Hasil Analisis Data Inferensial**

1) Hasil Uji Normalitas

Pengolahan uji normalitas menggunakan bantuan IMB SPSS Statistic Version 26 uji normalitas pada

penelitian ini menggunakan *Kolmogrov-Smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi pada output *Kolmogrov-Smirnov tes* lebih besar daripada nilai  $\alpha$  yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Rangkuman data hasil uji normalitas *Pre-non tes* dan *postes* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat pada tabel berikut :

Tabel Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
Pretest kelas eksperimen	0,051	$0,051 > 0,05 =$ normal
posttest kelas eksperimen	0,390	$0,390 > 0,05 =$ normal
Pretest kelas kontrol	0,059	$0,059 > 0,05 =$ normal
Posttest kelas kontrol	0,302	$0,302 > 0,05 =$ normal

Sumber : *IMB SPSS Statistic Version 26*

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* baik terhadap kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas terhadap empat kelompok didapatkan nilai probabilitas lebih besar dari pada 0,05. Data tersebut dapat disimpulkan hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh data yang berdistribusi normal.

2) Hasil Uji Homogenitas

Pengolahan uji homogenitas menggunakan bantuan program *IMB SPSS Statistic version 26*. Data yang akan diuji homogenitasnya yaitu berasal dari data *Pretest* dan *Posttest* Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada output *Levene Statistic* lebih besar dari pada nilai  $\alpha$  yang ditentukan yaitu 5% (0,05). Rangkuman dari nilai homogenitas *Pre-non tes* dan *Post-non tes* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Data	Sig (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan	0,200	$0,200 > 0,05 =$ homogen

kontrol		
<i>posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	0,959	$0,959 > 0,05 =$ homogen

Sumber : *IMB SPSS Statistic Version 26*

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitasnya lebih besar dari 0,05. Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji parametrik atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji parametrik atau uji t adalah dua kelas data yang di uji harus homogen.

3) Uji Hipotesis

a. *Independent Sampel T-tes Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan untuk menguji hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini dilakukan oleh peneliti menggunakan program *SPSS Statistic Version 26*. Data ada perbedaan jika Sig. (nilai probabilitas)  $< 0,05$ . Sementara jika nilai Sig. (nilai probabilitas)  $> 0,05$  maka data tersebut dikatakan tidak ada perbedaan. Hasil uji independent sample t-test *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Data Hasil Uji *Independent Sampel T-tes Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	-2,426	46	0,019	$-2,426 > 0,05 =$ tidak ada perbedaan

Sumber : *IMB SPSS Statistic Version 26*

Kriteria untuk pengujiannya adalah,  $H_0$  diterima jika nilai sig (2-tailed)  $> 0,05$  dan  $H_0$  ditolak jika nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$ . Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,019. Maka nilai sig (2-tailed)  $> 0,05$  itu berarti bahwa tidak terdapat perbedaan antara nilai *pretest* kelas eksperimen dengan nilai *pretest* kelas kontrol sebelum diberikannya perlakuan (*treatment*). Adapun nilai  $t_{hitung}$  dari hasil pengujian ini adalah -2,426. Adapun nilai  $t_{tabel}$  yang taraf signifikansinya = 0,05 serta nilai df = 46 adalah 0,2845. Karena  $t_{hitung}$  lebih kecil dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ , maka dapat



disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

b. *Independent Sampel T-tes Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Analisis ini dilakukan dengan bantuan program *SPSS Statistic Version 26* Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas  $< 0,05$ . Berikut adalah hasil *Independent Sampel T-tes* nilai *Post-non tes* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel Data Uji *Independent Sampel T-tes* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Data	T	Df	Sig (2-tailed)	Keterangan
Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol	- 14,946	46	0,000	$0,000 > 0,05 =$ ada Perbedaan

Sumber : *IMB Statistic SPSS Statistic Version 26*

Kriteria untuk pengujiannya adalah,  $H_0$  diterima jika nilai sig (2-tailed)  $> 0,05$  dan  $H_0$  ditolak jika nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$ . Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,000. Maka nilai sig (2-tailed)  $< 0,05$  itu berarti bahwa terdapat perbedaan antara nilai *posttest* kelas eksperimen dengan nilai *posttest* kelas kontrol setelah diberikannya perlakuan (*treatment*). Adapun nilai  $t_{hitung}$  dari hasil pengujian ini adalah 9,289. Adapun nilai  $t_{tabel}$  yang taraf signifikansinya = 0,05 serta nilai  $df = 46$  adalah 0,2845. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan pada *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol setelah pemberian *treatment* berupa model pembelajaran TGT. Sehingga dari analisis tersebut menunjukkan bahwa uji hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik di Kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Kota Makassar.

#### 4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan di UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Kota Makassar di kelas V dengan subjek penelitian yaitu terdiri dari kelas V A dengan jumlah peserta didik 23 peserta didik yang dijadikan sebagai sampel kelas kontrol dan kelas V B dengan jumlah peserta didik 25 peserta didik yang dijadikan sebagai sampel kelas eksperimen. Pada kedua kelas tersebut diberi

perlakuan awal yaitu *pretest* untuk mengetahui pengetahuan peserta didik, selanjutnya pada kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran TGT sedangkan pada kelas kontrol hanya dengan model pembelajaran *direct interaction*. Selanjutnya kedua kelas tersebut diberi *posttes* untuk mengetahui hasil pembelajaran IPS. Teknik analisis data yang digunakan terdiri atas dua yaitu pengolahan data dengan menggunakan *statistic* deskriptif dan *statistic* inferensial. Hasil uji analisis deskriptif dapat memberi gambaran perbedaan *pretest* dan *posttes* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya pada pengolahan *statistic* inferensial agar dapat menguji hipotesis perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol.

Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT diterapkan pada kelas eksperimen yaitu pada pembelajaran tematik tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan pembelajaran 1 dan 2. Pada pembelajaran 1 mempelajari tentang urutan peristiwa nonfiksi muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan PpKN. Selanjutnya pembelajaran 2 mempelajari tentang tentang urutan peristiwa nonfiksi muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia, jenis pekerjaan berdasarkan wilayah lingkungan dan macam-macam kegiatan ekonomi muatan mata pelajaran IPS dan juga keragaman sosial budaya masyarakat Indonesia nada muatan mata pelajaran IPS.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT peserta didik kelas V UPT SPF SD Negeri Parang Tambung II Kota Makassar pada pembelajaran Tema 8 Lingkungan Sehat Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Pembelajaran 3 dan 4 dengan materi jenis pekerjaan berdasarkan wilayah lingkungannya dan macam-macam kegiatan ekonomi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan pada kelas eksperimen yang dimaksud dengan adanya pertimbangan untuk melihat keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar peserta didik, dimana pertemuan pertama yaitu dengan melakukan pemberian *pretest* sebelum diberi perlakuan, selanjutnya pada pertemuan kedua dan ketiga diberi perlakuan (*treatment*), dan pada pertemuan keempat dilaksanakan dengan pemberian *posttest*. Kemudian hasil penelitian tersebut di olah dengan menggunakan bantuan program *Statistic Package For Social Science* (SPSS) versi 26.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, guru membagi peserta didik kedalam 5 kelompok secara heterogen yang masing-masing anggota kelompok bergiliran untuk melakukan tournament di meja *torunament* yang terdiri dari 5 dimana telah diberikan kartu pertanyaan sebanyak 16 masing-masing yang diletakkan secara tebalik. Peserta didik dituntut agar lebih cermat dalam menjawab pertanyaan yang ada di kartu. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini peserta didik dapat memperoleh hal-hal yang penting dari materi pembelajaran sehingga mudah dicerna atau terekam dalam ingatan. Hal ini juga sesuai dengan pendapat dari penelitian sebelumnya yaitu Monika, et al, (2017) mengemukakan bahwa TGT dapat meningkatkan pengetahuan dan daya ingat peserta didik. Proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan lembar observasi untuk dapat mengamati aktivitas guru dan peserta didik agar dapat memperoleh hasil implementasi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan materi jenis-jenis pekerjaan berdasarkan wilayahnya pada pertemuan pertama yang termasuk kedalam katogori baik. Selanjutnya pada pertemuan kedua dengan materi macam-macam kegiatan ekonomi termasuk dalam kategori sangat baik.

Implementasi pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah diketahui, selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen. Sebelum diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT hasil belajar peserta didik berada pada kategori sangat rendah setelah diberi perlakuan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS meningkat menjadi kategori sangat baik.

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui hasil belajar pesertadidik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pretest kelas eksperimendankelas kontrol hasil belajar peserta didik sebelum pemberian treatment (perlakuan) berada pada kategori sangat kurang. hal ini menunjukkan bahwa kedua kelastersebut mempunyai kemampuan awal yang tidak berbeda sebelum diberikan perlakuan. Kemudian, setelah diberikan *treatment* (perlakuan) berupa penggunaan model pembelajaran TGT pada posttest kelas

eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yaitu berada pada sangat kategori baik. Selanjutnya, untuk kelas kontrol setelah diberikan tanpa *treatment* (perlakuan) tetap mengalami peningkatan hanya saja peningkatan tersebut tidak sebanding dengan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran IPS. Kategori hasil belajar peserta didik kelas kontrol setelah diberikan perlakuan tetap berada pada kategori sangat kurang, hanya saja terdapat peningkatan pada nilai rata-rata.

Hasil belajar IPS sangat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diberikan, seperti pada sampel tersebut dimana kelas V B diberi model pembelajaran kooperatif tipe TGT sedangkan pada kelas V A hanya dengan pembelajaran *direct interaction*. Hal ini dibuktikan pada hasil tes awal (*pretest*) dan hasil tes akhir (*posttes*) kelas yang diberi treatmen dengan label eksperimen dan kelas tanpa perlakuan dengan label kontrol.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Gambaran penggunaan model pebelajaran *teams games torunament* pada proses pembelajaran Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Manusia dan Lingkungan pembelajaran 3 dan 4 di kelas eksperimen berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari keterlaksanaan model pembelajaran *teams games torunament* (TGT) pada lembar observasi guru mengalami peningkatan yaitu pertemuan pertama menunjukkan kategori baik dan pertemuan kedua menunjukkan kategori sangat baik. Pada lembar observasi peserta didik juga mengalami peningkatan yaitu pertemuan pertama menunjukkan kategori baik dan pertemuan kedua menunjukkan kategori sangat baik.
2. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS setelah pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *posttest* yang lebih tinggi daripada nilai *pretest*.
3. Terdapat pengaruh model pembelajatan *teams games tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Manusia dan Lingkungan pembelajaran 3 dan 4. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournaments* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik

yang menggunakan model *Direct Intruction*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmayanti, K. A., Dantes, N., & Parmiti, D. P. (2017). Pengaruh Model Tgt Terhadap Hasil Belajar Matematika Dengan Kovariabel Kemampuan Numerik Pada Peserta Didik Kelas V. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1-10.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA ( The Programme For International Student Assesment ): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini ). *Jurnal Golden Age*, 04(1), 30-4
- Mahasin Aswab Muhammad., Winarni Retno., Purwatiningsih Ary. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Tipe Students Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10), 1716-1727.
- Melindawati, S., & Oktavianti, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik di Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL RISET Pendidikan Dasar Dan Karakter*, 2(2), 1-15
- Monika., & Adman., (2017). Peran efikasi diri dan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*. 2(2), 219-226.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. *Jurnal MANAJERIAL*, 17(2), 239. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.11783>
- Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140-149. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i1.422>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Alfabeta CV.