

Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika kelas III SDN Pohsangit Kidul 1

Siti Romla, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, Shofia Hattarina

Universitas Panca Marga
sromla464@gmail.com

Article History

accepted 1/3/2025

approved 1/4/2025

published 1/6/2025

Abstract

The background of this study is that teachers use more lecture methods and there is no learning model that attracts students' attention which causes boredom and results in students not understanding the subject, especially in mathematics. The researcher's aim is to determine the effect of the TGT (teams games tournament) learning model on the mathematics learning outcomes of grade III students at SDN Pohsangit Kidul 1. This type of research is quantitative research using an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design design which is carried out in grade III with whole number material. The results of the descriptive statistical analysis using the T test The results of the Paired Sample T-Test showed a significance value of 0.000, which means it is less than 0.05. Therefore, H_0 is rejected and H_1 is accepted. So the results of the study show that the use of the TGT (teams games tournament) learning model has a significant effect on improving the mathematics learning outcomes of grade III students at SDN Pohsangit Kidul in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Learning models, TGT models, learning outcomes,

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini yaitu guru lebih menggunakan metode ceramah dan tidak ada model pembelajaran yang menarik perhatian siswa yang menimbulkan kebosanan dan mengakibatkan siswa kurang memahami mata pelajaran, terutama pada pelajaran matematika. Tujuan peneliti ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN Pohsangit Kidul 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design yang dilaksanakan di kelas III dengan materi bilangan cacah. Hasil dari analisis statistik deskriptif menggunakan uji T Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, H_0 di tolak dan H_1 diterima. Maka hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN Pohsangit Kidul tahun ajaran 2024/2025.

Kata kunci: Model pembelajaran, Model TGT, hasil belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting sebagai proses integral dalam perkembangan manusia, meskipun sekolah merupakan wadah utama dimana pendidikan disampaikan tetapi ini mencakup seluruh proses pembelajaran hidup seseorang. Dalam ruang lingkup yang lebih luas pendidikan bukan hanya transfer pengetahuan tetapi juga melibatkan keterampilan dan pengembangan karakter, pendidikan juga mencakup proses mendidik sebagaimana disiplin diterapkan pada pikiran. Pendidikan merupakan instrumen perubahan yang dinamis tujuan utamanya adalah mempengaruhi perilaku sosial peserta didik dan juga menciptakan dampak positif dalam masyarakat, pentingnya pendidikan dapat dilihat dari kemampuannya membentuk individu, membuka wawasan dan mengembangkan keterampilan dengan kehidupan sehari-hari (Susilawati, 7:2024). Karena pembelajaran merupakan proses penting dalam pendidikan, efektivitas proses belajar mengajar sering kali menentukan hasil pendidikan. Saat mengajar di kelas, tugas utama guru adalah memastikan bahwa siswa memahami dan belajar. Hal ini dapat dicapai dengan menciptakan pembelajaran yang efektif melalui interaksi, baik interaksi antara siswa, guru, atau sumber belajar. Undang – undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menegaskan bahwa hak setiap negara untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan diartikan supaya siswa bisa mampu mengembangkan secara aktif kekuatan agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta potensinya (Sutiana et al., 2024). Pendidik mempunyai tugas untuk dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimiliki peserta didik.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia dan juga dalam bidang pendidikan, matematika salah satu bidang ilmu yang berupaya membangun pemikiran yang kritis dan sistematis agar mampu memecahkan masalah yang ada (Yolanita & Ruswendi, 2024). Hal ini dikarenakan mata pelajaran matematika dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan sehari-hari. Karena mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang selalu ada dalam setiap jenjang pendidikan dan selalu bersinggungan dengan kehidupan sehari-hari, maka dalam melaksanakan pembelajaran matematika tidak bisa sekedar hanya mengajarkan dengan hafalan atau dengan metode ceramah saja, akan tetapi dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif, cocok, relevan serta bisa menjadikan peran peserta didik bisa lebih aktif dan efektif serta bermakna selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran matematika harus mendorong pembelajaran aktif siswa melalui interaksi siswa dan guru, akan tetapi masih banyak siswa kesulitan dalam memahami konsep matematika dan mengakibatkan siswa menjadi bosan dan tidak aktif dikelas. Hal ini disebabkan oleh banyaknya siswa yang menghadapi tantangan dalam memecahkan masalah matematika (Sholikhah et al., 2025).

Guru sering menghadapi tantangan dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan proses pembelajaran yang efektif karena pada pembelajaran kegiatan yang diarahkan oleh guru hanya mendominasi ceramah saja, menciptakan suasana belajar yang berpusat pada guru yang mengurangi keaktifan anak untuk belajar. Permasalahan ini dikarenakan kurangnya bervariasi dalam menerapkan model pembelajaran selama pelaksanaan proses pembelajaran. Peserta didik yang seharusnya menguasai matematika tetapi kenyataannya banyak peserta didik masih malas terkait pelajaran matematika karena mereka masih menganggap pelajaran matematika sulit (Fauzi & Masrupah, 2024).

Pada proses pembelajaran guru harus memiliki teknik pembelajaran agar siswa belajar dengan aktif dan menyenangkan supaya tujuan pembelajaran tercapai. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru harus berbantuan dengan model yang tepat guna menarik perhatian siswa. Dari permasalahan diatas apabila guru tidak menggunakan model yang tepat maka sulit siswa untuk memahami materi, dampak dari permasalahan

tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar, dengan menggunakan model yang menarik maka dapat berdampak pada efektivitas penyampaian suatu materi (Ariza et al., 2024). Agar siswa aktif dalam pelaksanaan pembelajaran ialah dengan menggunakan model pembelajaran, untuk memilih model pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan disampaikan dan yang akan diajarkan kepada peserta didik.

Hasil dari peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa ada masalah, khususnya dengan rendahnya nilai hasil belajar dalam matematika. Beberapa siswa menghindari pembelajaran matematika karena mereka menganggapnya sebagai mata pelajaran yang membosankan dan menantang. Akibatnya, tidak ada rasa kolaborasi atau tanggung jawab di antara siswa ketika mereka mempelajari matematika. Para akademisi sebelumnya tertarik menggunakan model pembelajaran dalam pengajaran matematika untuk mengatasi kendala ini. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa cara belajar TGT (*Teams Games Tournament*) mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan oleh Ujyati Cahyaningsih mengkonfirmasi bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki dampak pada hasil belajar siswa kelas III SD. Model ini menggabungkan elemen permainan yang menarik, sehingga dapat meningkatkan fokus siswa dan pemahaman materi. Model ini mencakup sintaksis dari awal sampai akhir atau tahapan pembelajaran yang menggunakan berbagai teknik pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, model yang ditawarkan adalah model pembelajaran TGT (S. Lestari et al., 2024).

Model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) merupakan paradigma di mana tim bersaing satu sama lain dan setiap anggota tim menjawab setiap pertanyaan untuk mendapatkan koin bagi kelompok. Manfaat model pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) antara lain menumbuhkan rasa persatuan dan saling menghormati, meningkatkan semangat belajar siswa, dan meningkatkan keaktifan siswa saat tim mulai berkompetisi dalam permainan. Selain itu model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) membantu siswa menguasai materi melalui diskusi dan kerja sama tim, dan menekankan bahwa model ini mendorong siswa dengan perbedaan latar belakang untuk bekerja bersama dan bersaing sehat. Unsur permainan dalam TGT melibatkan kartu soal yang digunakan dalam turnamen untuk mengevaluasi pemahaman siswa, dan penghargaan kelompok diberikan untuk tim yang berhasil mencapai skor tertinggi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki lima tahapan utama yaitu, penyajian kelas (*class presentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), kompetisi (*tournament*), dan pengakuan kelompok (*team recognition*) (D. Lestari et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan lain yang saya temukan pada saat observasi awal di kelas III SD Pohsangit Kidul 1 bahwa hasil belajar matematika dalam materi bilangan cacah masih rendah, banyak anak yang masih kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika yang guru berikan, dan menyebutkan bilangan puluhan, ratusan dsb. Selain itu siswa pada saat pembelajaran dimulai masih banyak yang ngobrol sendiri belum fokus kepada guru dan siswa juga hanya fokus mendengarkan penjelasan dari guru tanpa bertanya. Selain itu kurangnya kreativitas guru untuk menggunakan model yang menarik pada saat pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah saja. Hasil belajar siswa akan terhambat oleh hal ini, terlihat dari buruknya kemampuan memecahkan masalah matematika dan kekurangan kognitif (Aisyah et al., 2024). Untuk memfokuskan batasan masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Pohsangit Kidul 1”?

METODE

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN Pohsangit Kidul 1 tahun ajaran 2024/2025. Peneliti menggunakan penelitian metode eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design (Sugiyono, 2013:31). Peneliti melaksanakan sebanyak dua kali pengukuran dalam menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pelajaran matematika untuk siswa kelas III SD Pohsangit Kidul 1. Pengukuran awal (*pretest*) dapat dilakukan dengan melihat kondisi sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), dan pengukuran kedua (*posttest*) dapat dilakukan untuk mengetahui hasil belajar matematika kelas III setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas III SDN Pohsangit Kidul 1 sejumlah 18 siswa, 6 siswa laki – laki dan 12 siswa perempuan. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes yang berupa soal. Terdapat tiga teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu Observasi, tes pretest posttest, dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan peneliti dibedakan menjadi dua, yaitu analisis data statistik deskriptif berdasarkan gambaran perolehan nilai siswa dari yang tertinggi hingga terendah sesuai hasil yang didapatkan pada *pretest-posttest* dan analisis data statistik inferensial dengan menggunakan uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis (Sugiyono, 2013:66)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu uji yang digunakan untuk menguji ketepatan suatu alat ukur dalam mengukur sesuatu yang seharusnya diukur (Rosita et al., 2021). Hasil dari uji validitas soal menggunakan SPSS Saintivic 26 sebagai berikut :

Tabel 1 Rekapitulasi Perhitungan Validitas Butir Soal *Pretest* Dan *Posttest*

No soal	T _{hitung}	T _{tabel}	Status
1	0,510104	0.349	Valid
2	0,474551	0.349	Valid
3	0,616142	0.349	Valid
4	0,415581	0.349	Valid
5	0,418086	0.349	Valid
6	0,603727	0.349	Valid
7	0,400918	0.349	Valid
8	0,473616	0.349	Valid
9	0,619291	0.349	Valid
10	0,361647	0.349	Valid

Berdasarkan hasil pengujian validitas pada tabel 1 menggunakan korelasi Pearson Product Moment, dan dinyatakan soal-soal yang akan digunakan dalam *pretest*

dan *posttest* memiliki validitas yang baik dan dapat memberikan hasil yang akurat untuk keperluan penelitian. Peneliti menganalisis data menggunakan SPSS statistic 26 menghasilkan output Deskriptive statistic sebagai berikut :

Tabel 2. Deskripsi Nilai Uji Coba Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics					
	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Nilai Uji coba Pretest dan Posttest</i>	32	20	100	64.38	23.683

Hasil dari uji coba instrumen *pretest* dan *posttest* yaitu nilai minimum yang di peroleh ialah 20 sedangkan nilai maksimum yang di peroleh ialah 100. Rata rata (mean) sebesar 64.38 dengan standar deviation 23.683.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Sehingga uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang (Janna & Herianto M.PD, 2021). Hasil uji realibilitas sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Reabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.648	10

Analisis uji reabilitas data menggunakan SPSS statistic 26 pada table 3 yang menunjukkan hasil realibilitas uji coba soal *pretest* dan *posttest* yaitu 0.648. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa data tersebut bersifat reabilitas.

Teknik Analisis Data

Uji normalitas

Uji normalitas guna menentukan apakah distribusi data dalam populasi bersifat normal ataupun tidak. Pada penelitian ini, normalitas data menggunakan statistik uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*. Hasil analisis data uji normalitas dengan menggunakan SPSS Statistics 26 dalam bentuk tabel pada sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Normalitas Pretest dan Posttest one sample kolmogorov-smirnov test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	18	18
Kolmogorov-Smirnov Z	0.190	0.63
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.143	0.169

Dalam analisis SPSS, istilah "Asymptotic Significance" (Asymp Sig.) merupakan representasi dari nilai p-value. Artinya, nilai Exact Sig. sama dengan nilai p-value. Dalam penelitian ini, tingkat signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Hasil analisis diperoleh nilai Asymptotic Significance pada nilai pretest sebesar 0.143 dan pada nilai posttest 0.169. Taraf signifikansi untuk data *pretest* dan *posttest* lebih dari 0,05 maka H_0 di terima. Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan p-value menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Analisis hasil belajar menggunakan uji-t berpasangan (Paired Sample T-Test) dengan bantuan SPSS 26 dengan menghasilkan data sebagai berikut:

Tabel 5. Uji T Berpasangan (Paired Sample T-Test)

		9	T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	<i>Pretest</i> – <i>Posttest</i>	-63.802	-16.755	17	.000

Dari tabel 5 dapat di ketahui terdapat perbedaan rerata antara *pretest* dan *posttest* sebesar -63.803. Nilai sig (2 tailed) adalah $0.000 < 0.05$. hasil analisis uji T berpasangan menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pretest dan posttest.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini untuk menyatakan bahwa dampak dari model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi bilangan cacah. Model pembelajaran kooperatif TGT (*teams games tournament*) sangat mudah dilaksanakan, meminta siswa berperan sebagai tutor sebaya, mencakup seluruh aktivitas siswa tanpa memerlukan status tersendiri, serta memiliki unsur permainan dan penguatan (Rohmah et al., 2025).

Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson Product Moment, soal-soal yang digunakan memiliki validitas yang baik dan dapat memberikan hasil yang akurat. Dan hasil dari uji data reliabilitas dari uji coba soal *pretest* dan *posttest* yaitu 0,648 menunjukkan bahwa data tersebut dapat diandalkan. Dan hasil dari uji coba instrumen *pretest* dan *posttest* yaitu nilai minimum yang di peroleh ialah 20 sedangkan nilai maksimum yang di peroleh ialah 100. Rata rata (mean) sebesar 64.38 dengan standar deviation 23.683.

Hasil analisis menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,000 yang menandakan signifikansi $< 0,05$ sehingga (H_0) di tolak dan (H_1) diterima (Sugiyono, 2013:43). Hasil analisis menunjukkan bahwa model

pembelajaran tgt (*teams games tournament*) memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran tgt (*teams games tournament*) memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran tgt (*teams games tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah di SDN Pohsangit kidul 1.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran tgt (*teams games tournament*) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi bilangan cacah siswa kelas III SDN Pohsangit Kidul 1 sebelum penggunaan model pembelajaran tgt (*teams games tournament*) hasil belajar tergolong sangat rendah. Dan setelah diterapkan model pembelajaran tgt (*teams games tournament*) rata-rata hasil belajar siswa mengalami perubahan mulai meningkat diatas kkm, dibandingkan sebelum penggunaan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*).

Hasil analisis menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) adalah 0,000 yang menandakan signifikansi $< 0,05$ sehingga (H_0) di tolak dan (H_1) diterima. Hipotesis dapat dibuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) berpengaruh terhadap bilangan cacah matematika siswa kelas III, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*teams game tournament*) sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi bilangan cacah di kelas III SDN Pohsangit Kidul tahun ajaran 2024-2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Widyaningrum, I. D., Aini, A. N., Izaturrohman, L., & Hilyana, F. S. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas III di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 667–673. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7067>
- Ariza, Y., Agusdianita, N., & Noperman, F. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Kelas V SD Negeri 18 Pendopo. *Conference Series*, 7(3), 1988–1995. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* (Vol. 2). <http://ejournal.pdtii.org/index.php/ngaos/index>
- Janna, N. M., & Herianto M.PD. (2021). KONSEP UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS DENGAN MENGGUNAKAN SPSS.
- Lestari, D., Mutahharah, & Muhammadiyah Makassar, U. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDN MELAYU MUHAMMADIYAH.
- Lestari, S., Zahrah, R. F., & Febriani, W. D. (2024). Pengaruh model kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika. *Journal of Elementary Education*, 07.
- Rohmah, M. S., Sulistiani, I. R., & Zakarian, Z. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN PPKN KELAS 5 MADRASAH IBTIDAIYAH. 7. <http://jim.unisma.ac.id/index.php/JPMI/index>

- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(4), 279. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Sholikhah, A. B., Cahyono, B. E. H., & Andriani, I. Y. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas IV di SDN 01 Winongo. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 125–136. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4493>
- Sugiyono. (2013). METODE PENELITIAN KUANTITATIF.
- Susilawati, D. (2024). PENGANTAR ILMU PENDIDIKAN. Widina Media Utama. www.freepik.com
- Sutiana, DessyWardiah, & Amiruddin. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD NEGERI 223 PALEMBANG. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4). univpgri-palembang.ac.id
- Yolanita, C., & Ruswendi, A. (2024). ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 464–470. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>