
Efektivitas Pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V

Anggita Aulia Alifiani¹, Hesti Yunitiara Rizqi²

Universitas Ngudi Waluyo, Semarang, Indonesia
Email: anggita.alifiani123@gmail.com¹, hestiyunitiara@gmail.com²

Info Artikel

Abstract

Keywords:

Team Games Tournament, ULTADU, Problem Solving Ability

This research is based on students low problem solving ability. One effort to improve the situation is by using the model Team Games Tournament. The aim of the research was to investigate the effectiveness of the Team Games Tournament model on students' problem solving abilities with the help of ULTADU (Educational Snakes Ladders) in class V students at SDN Sidomulyo 04. The type of research used was a quasi-experiment with a non-equivalent control group research design by providing pre-test and final post-test abilities. The instruments used in this research were tests and non-tests. The sample chosen in this research was the VA class with 25 students and the VB class with 25 students. The experimental class VB was treated using the Team Games Tournament model with the help of ULTADU. The control class VA was given treatment using the Team Games Tournament model without the help of learning media. The research results showed that the average problem solving ability of the experimental class was 77.04 percentage of success (71%) while the average problem solving ability of the control class was 68.48 percentage of success (68%), the average problem solving ability of the experimental class was better than the control class and the percentage of success of the experimental class was better than the control class. Thus, it can be concluded that the TGT learning model assisted by ULTADU is effective on the problem solving abilities of grade V elementary school students.

Abstrak

Penelitian ini dasari oleh rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa. Salah satu upaya untuk memperbaiki keadaan dengan menggunakan model *Team Games Tournament*. Tujuan penelitian untuk menyelidiki keefektifan model *Team Games Tournament* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa berbantuan *ULTADU* (Ular Tangga Edukatif) pada siswa kelas V SDN Sidomulyo 04. Jenis penelitian yang dipakai adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *non equivalent control grup design* dengan memberikan kemampuan tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan non tes. *Sample* yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas VA berjumlah 25 siswa dan kelas VB berjumlah 25 siswa. Kelas eksperimen VB diberi perlakuan menerapkan model *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* kelas kontrol VA diberi perlakuan menerapkan model *Team Games Tournament* tanpa berbantuan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata – rata kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen 77,04 persentase keberhasilan (71%) sedangkan rata – rata kemampuan pemecahan masalah kelas kontrol 68,48 persentase keberhasilan (68%), rata – rata kemampuan pemecahan masalah kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol serta persentase keberhasilan kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V Sekolah Dasar.

© 2025 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan selain mencerdaskan pendidikan dapat membentuk karakter seseorang. Menurut Sujana (2019), pendidikan adalah suatu proses menciptakan masyarakat yang maju agar dapat meningkatkan mutu pendidikan. Mutu pendidikan dikatakan baik jika dalam proses belajar mengajar pada setiap jenjang pendidikan itu efektif dan efisien sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan inilah yang akan memberikan arah dan mendorong keberhasilan siswa dalam proses pembentukan kepribadian dan menambah ilmu pengetahuan peserta didik tanpa mengesampingkan unsur-unsur yang lain dalam pendidikan.

Sekolah menjadi alternatif pendidikan formal yang dilaksanakan melalui proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar peran guru sangatlah penting, yang mana guru ialah tenaga pengajar yang aktif interaksi secara langsung yang terjadi di dalam kelas. Guru sebagai fasilitator dan pusat informasi saat pembelajaran dapat menjadi seorang yang menyenangkan atau sebaliknya. Tentu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan akan membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran.

Guru sebagai pendidik memiliki tugas dalam pengembangan kemampuan, bakat, minat, dan nilai-nilai peserta didik secara optimal. Sebagai pembimbing guru adalah pribadi utama dalam membantu peserta didik dalam mengatasi masalah – masalah yang dialaminya. Dengan demikian tugas guru bukan hanya terbatas berbagi pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Akan tetapi, guru harus mampu membantu peserta didik memecahkan masalah – masalah yang dialaminya. Seorang guru dituntut untuk dapat memahami dan mengenali masalah yang muncul di kelasnya, meneliti latar belakang

munculnya masalah, serta terampil menerapkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Salah satu kemampuan yang dimiliki oleh siswa adalah kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah dapat melatih agar siswa terbiasa menghadapi berbagai permasalahan, baik masalah dalam matematika, masalah dalam bidang studi lain ataupun masalah dalam kehidupan sehari-hari yang semakin kompleks. Kemampuan memecahkan masalah merupakan landasan dalam proses pembelajaran yang sangat penting bagi siswa, karena dengan berhasil menyelesaikan masalah, siswa memperoleh pengalaman dan dapat menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Suryani, 2020).

Terciptanya pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah tidak terlepas dari materi yang akan dipelajari dan bagaimana cara menciptakan dan mengolah materi itu sehingga siswa dapat terlibat aktif mendayagunakan pikirannya membentuk konsep dalam proses pemecahan masalah. Pada proses memecahkan masalah dibutuhkan pengetahuan awal atau pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya oleh siswa sesuai dengan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan hasil lembar jawaban soal siswa belum menyelesaikan soal dengan kemampuan pemecahan masalah. Pada saat soal studi pendahuluan diberikan kepada kelas VA dan VB sebanyak 10 soal dengan rata-rata kedua kelas tersebut diketahui indikator merumuskan masalah 24,1%, indikator menyusun strategi penyelesaian 22%, indikator menyelesaikan masalah 20,1% dan indikator menulis kembali jawaban 21.3%. Maka, dapat disimpulkan dari hasil soal studi pendahuluan siswa masih kesulitan untuk menyelesaikan soal

dengan indikator kemampuan pemecahan masalah.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa disebabkan oleh beberapa faktor model pembelajaran masih konvensional dan penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi. Upaya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan inovasi dan strategi pembelajaran yang bervariasi dapat diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam siswa dengan kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Alawiyah (2023) mengemukakan *Team Games Tournament* (TGT) model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena *game* yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran. Menurut Sakundari & Rizqi (2024) dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota tim untuk memperoleh skor bagi tim mereka. Model pembelajaran TGT agar dapat menjawab soal yang terdapat dalam turnamen. Pemenang turnamen adalah peserta didik yang paling menjawab soal dengan benar dan waktu paling cepat. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* bertujuan membantu peserta didik dalam meningkatkan pemecahan masalah dengan cara berlatih secara kelompok dan dengan *turnament* yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar.

Media pendukung yang akan digunakan dalam melaksanakan model

pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu *ULTADU* (Ular Tangga Edukatif). Media pembelajaran *ULTADU* (Ular Tangga Edukatif) adalah sebuah pembaharuan dari permainan ular tangga. Menurut Said & Budimanjaya (2015) ular tangga merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak dapat berperan aktif di dalam permainan. Media pembelajaran ini dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih anak – anak dapat berperan aktif dalam permainan ini. Permainan ini membuat semua anak menjadi lebih bersemangat dan membuat komunikasi di dalamnya menjadi lebih kuat.

Penelitian ini diperkuat oleh Nugroho & Listyarini (2018) yang dimuat dalam jurnal penelitian yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD” . Dari penelitian tersebut didapat hasil peningkatan nilai – rata *posttest* kelas eksperimen 86,7 dan kelas kontrol 71,9 Berdasarkan analisis uji T (uji dua pihak) diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,984 > 1,995$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa lebih baik.

Penelitian ini digunakan untuk memberikan pembaharuan dari penelitian – penelitian sebelumnya dengan judul Efektivitas pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan *ULTADU* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V SD. Penelitian ini digunakan untuk mengukur perbedaan, pengaruh, dan peningkatan penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan *ULTADU* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis metode yang digunakan *quasi experimental design* dengan *design nonequivalent control group design* dalam arti *sample* yang digunakan untuk kedua kelas tidak dipilih acak. Desain penelitian diawali dengan melihat hasil soal studi pendahuluan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah itu, diberikan *pretest* kedua kelompok kelas digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan suatu perlakuan. Selanjutnya, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* tanpa berbantuan media *ULTADU*. Setelah mendapat perlakuan kedua kelas tersebut diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan, pengaruh, peningkatan dari perlakuan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU*.

Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah seluruh siswa SDN Sidomulyo 04. Sedangkan sampel yang digunakan 25 siswa kelas VA dan 25 siswa kelas VB. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 50 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah : 1) teknik tes dilakukan dengan tahap yaitu, memberikan soal studi pendahuluan berbentuk uraian untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, lalu memberikan *pretest* pada kedua kelompok kelas sebelum mendapatkan perlakuan, kemudian memberikan *posttest* kepada kelas eksperimen telah mengikuti pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* dan kelas kontrol pembelajaran model *Team Games Tournament* tanpa berbantuan media pembelajaran. 2) teknik observasi untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan siswa

kelas eksperimen dan kelas kontrol pada proses pembelajaran. 3) teknik dokumentasi mengambil data awal seperti daftar nama siswa. Serta dokumentasi selama penelitian kelas VA dan VB berupa foto saat pembelajaran dan hasil pekerjaan siswa. Untuk analisis statistik terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas. Sedangkan untuk uji hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test*, *uji regresi* dan *uji paired*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbedaan Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V

Tabel 1. Uji Independent Sample T - Test

Kelas	Kelas	Sig	Mean
Kelas Eksperimen	Eksperimen	0,004	77,04
Kelas Kontrol	Kontrol	0,004	68,48

Berdasarkan tabel di atas nilai sig adalah $0,004 < 0,005$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga rata – rata kelas eksperimen berbeda dengan kelas kontrol. Dapat disimpulkan maka, terdapat perbedaan rata – rata nilai siswa antara penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* dengan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* tanpa berbantuan media terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V. Rata – rata kelas eksperimen yaitu 77,04 lebih besar dari kelas kontrol yaitu 68,48, terdapat perbedaan rata – rata antara kelas eksperimen dan kontrol sebesar 8,52. Perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kontrol terjadi karena penggunaan model *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen lebih antusias dalam pembelajaran dan lebih mudah dalam

menyelesaikan soal kemampuan pemecahan masalah, guru mengajak siswa bermain dan belajar sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Sementara pembelajaran kelas kontrol mereka cenderung kurang tertarik saat pembelajaran dan beberapa siswa masih kesulitan dalam menentukan menyelesaikan soal saat pembelajaran di kelas.

Kesimpulan tersebut didukung oleh penelitian Rizqi & Putra (2023) yaitu pembelajaran berbasis *games* dapat dijadikan sebagai perantara untuk memudahkan permasalahan yang berkaitan dengan dunia nyata, sehingga pembelajaran berbasis *games* membantu membangun kemampuan pemecahan masalah siswa.

Pengaruh Penggunaan Model *Team Games Tournament* berbantuan ULTADU terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V

Tabel 2. Hasil Uji Regresi

Model	Coefficients ^a			T	Sig.
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
Model TGT Berbantuan ULTADU	1.773	1.215		1.459	.158
	.733	.150	.713	4.873	.000

a. Dependent Variable: responsiswa

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan nilai *sig* $0,000 < 0,005$ serta diperoleh nilai *t* hitung $4,873 < t$ tabel = 1.459 sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan ULTADU terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Model *Team Games Tournament* berbantuan ULTADU berpengaruh digunakan belajar di lingkungan SD, dari hasil penelitian menggunakan model serta media pada aktivitas belajar di kelas berdampak pada kemampuan pemecahan masalah siswa meliputi ketertarikan siswa untuk melaksanakan pembelajaran dengan

penerapan inovasi pembelajaran yang belum bertukar pendapat dan berdiskusi untuk memecahkan masalah, serta penggunaan bahan ajar seperti modul yang dirancang khusus untuk kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kesimpulan tersebut didukung oleh Zanuarifah (2023) model pembelajaran *Team Games Tournament* model pembelajaran yang dapat dijadikan solusi bahwa pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari guru saja, melainkan juga melalui konstruksi oleh siswa itu sendiri dan kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor siswa dalam belajar dan bekerja sama dengan timnya, sehingga dengan tutor teman sebaya siswa memiliki pengalaman memperluas pengetahuannya dan menemukan solusi dari masalah yang ada, maka efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dengan Model *Team Games Tournament* Berbantuan ULTADU

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-test

Kelas	Mean	Sig
Pretest eksperimen	47,36	0,000
Posttest eksperimen	77,48	0,000

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *sig* $0,000 < 0,005$ yang berarti terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model TGT berbantuan ULTADU. Sebelum dilakukan penelitian, peneliti memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dengan nilai rata – rata kelas 47,36 dan sesudah diberikan perlakuan memberikan *posttest* dengan nilai rata-rata kelas 77,48 meningkat signifikan sebesar 30,12. Dapat disimpulkan pembelajaran

menggunakan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* membuat siswa lebih cepat dan tepat dalam mendapatkan informasi serta memberikan pengalaman yang belum pernah mereka dapatkan sebelumnya. Model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* yang diterapkan dalam pembelajaran membuat siswa lebih tertantang sehingga siswa merasa lebih mudah dalam mengolah informasi untuk menemukan solusi atas permasalahan yang ada.

Kesimpulan ini diperkuat oleh penelitian Pradita (2021) bahwa pengembangan pembelajaran diharapkan media dapat melibatkan siswa melalui belajar secara nyata sambil bergerak dan bermain sehingga mampu mengembangkan aspek kognitif, psikomotorik, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap untuk memecahkan permasalahan di kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* pernyataan ini dilihat dari taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu 0,004. Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pembelajaran kelompok eksperimen dan kontrol. Taraf persentase untuk kelas eksperimen 77,04 lebih tinggi dibanding taraf persentase kelas kontrol 68,48.

Adanya pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Pernyataan ini dilihat dari $t_{hitung} = 4,873 > t_{tabel} = 1,459$ dan nilai signifikansi yaitu 0,000. Kesimpulan bahwa

adanya pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan *ULTADU* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Model *Team Games Tournament* berbantuan media *ULTADU* efektif dalam meningkatkan dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa pernyataan ini dilihat dari nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest* kelas eksperimen. Taraf persentase *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen adalah 47,36 dan 77,48. Oleh karena itu dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan taraf persentase yang signifikan antara hasil *pretest* dengan *posttest* siswa kelompok eksperimen sebesar 30,12.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, F., & Wahyudi. (2023). Media Permainan Ular Tangga Berbasis Misi untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Educatio*, 1869 - 1875.
- Asrian, & Erlangga, G. S. (2023). Peningkatan Karakter Gotong Royong Menggunakan Model Pembelajaran Teams. *JANACITTA*, 124 - 133.
- Astutiani, R., Isnarto, & Hidayah, I. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES 2019*, 297 - 303.
- Khaerunisah, E. E., & Rini, Z. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Papan Diagram (PADI) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 109 - 118.
- Larasati, T. S., & Widiarto, T. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata IPAS KELAS V. *JANACITTA*, 11 - 19.

- Merri Krisnawati, I. N., & Hasana, S. N. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Problem Card untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas XI MA Roudlotul Uqul. *Jurnal Unisma*, 1- 8.
- Nugroho, I. R., & Listyarini, I. (2018). Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantu Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah*, 236 - 245.
- Nurfajriah, S., Netriwati, & Widyastuti, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Sandi Semaphore Pramuka terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa. *Jurnal Cendekia*, 3178 - 3189.
- Putri, A. A., Mardiana, T., & Wijayanto, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan Media Question Card terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang. *Borobudur Educational Review*, 50 - 57.
- Rahayu, B. A., & E. S. (2022). Pengaruh Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Journal Upgris*, 14 - 20.
- Rizqi, H. Y., & Putra, L. V. (2023). Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Intelligence Quotient (IQ) Berbasis Game berbantuan Math Master. *Jurnal Educhild (Pendidikan dan Sosial)* , 138 - 143.
- Sakundari, K. I., & Rizqi, H. Y. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD. *JURNAL BASICEDU*, 601 - 614.
- Setiawan, Z., & Lastya, H. A. (2021). Pengaruh TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 131 - 137.
- Syahfitri, R., Nasution, S., & Rambe, R. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas 4 SD Muhammadiyah Medan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 138 - 153.