

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SD MELALUI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
BERBANTUAN MEDIA MONOGAYA**

Dewi Aisah¹, Erik Aditia Ismaya², Ahmad Bakhrudin³

¹²³PGSD FKIP, Universitas Muria Kudus

¹aisahdewi976@gmail.com, ²erik.aditia@umk.ac.id, ³ahmad.bakhrudin@umk.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve student learning outcomes in science learning by applying the Teams Games Tournament learning model assisted by MONOGAYA media for fourth grade students at SD N 1 Pelemkerep in May 2023 with material on Indonesian cultural diversity. The research method used in this study was classroom action research conducted in two cycles, each cycle consisting of four stages, namely planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects in this study were the fourth grade students of SD N 1 Pelemkerep, which consisted of 15 students consisting of 5 male students and 10 female students. Data collection techniques in this study include interviews, observation, tests, and documentation. Student learning outcomes in the domain of cycle I skills obtained an average of 70% and increased to 82% in cycle II. Student learning outcomes in the domain of attitudes in cycle I obtained an average of 67% and in cycle II it increased to 73%. Based on these results it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament learning model assisted by MONOGAYA media can improve and student science learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournamnet, Learning Outcomes, MONOGAYA

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media MONOGAYA pada siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep pada bulan Mei 2023 dengan materi keragaman budaya Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep yang berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil belajar siswa pada ranah keterampilan siklus I memperoleh rata-rata 70% dan pada siklus II meningkat menjadi 82%. Pada ranah kognitif siklus I mengalami peningkatan dengan presentase rata-rata 67%, dan pada siklus II meningkat menjadi 73%. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media MONOGAYA dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournamnet, Hasil Belajar, Monogaya

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting dalam meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan diharapkan dapat mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Keberhasilan dalam pembelajaran merupakan hal yang utama dalam pelaksanaan pendidikan. Dalam Pendidikan guru memiliki peran penting dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Pendidikan hendaknya berorientasi pada pengembangan seluruh aspek siswa, mulai dari aspek pengetahuan siswa, aspek sikap dan aspek keterampilan. Setiap guru dan siswa mengharapkan hasil belajar yang baik karena keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Sudjana (2014) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa harus menerima pembelajaran secara menyenangkan dan tidak tertekan sehingga hasil belajar dapat maksimal.

Pramana et al., (2021) menyatakan bahwa guru dalam kegiatan pembelajaran berperan

sebagai informator, organisator, motivator, fasilitator, pembimbing, demonstrator, mediator, dan evaluator. Namun pada kenyataannya saat ini masih ditemukan guru yang belum menjalankan perannya. Guru dalam kegiatan pembelajaran belum berpusat pada siswa melainkan berpusat pada guru dan hanya ditekankan pada ranah kognitif (pengatahuan). Selain itu, guru masih menggunakan metode yang konvensional, guru hanya menyampaikan materi dengan cara ceramah tanpa melibatkan siswa secara penuh dalam proses pembelajaran, hal tersebut membuat siswa merasa jenuh serta tidak berkembang pada ranah sikap dan keterampilan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pada tanggal 10 Januari 2023 ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, selama ini pembelajaran masih satu arah dimana siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru, pada saat dilakukan diskusi hanya siswa yang

pintar saja yang aktif siswa yang lain hanya diam dan pasif, serta kurangnya interaksi antar siswa dan kreativitas siswa menyebabkan siswa kurang berani mengemukakan pendapat saat proses diskusi berlangsung. Selain itu guru dalam pembelajaran belum menggunakan model maupun media pembelajaran.

Hasil wawancara dengan siswa pada tanggal 10 Januari 2023 ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS diantaranya banyak siswa yang tidak menyukai pembelajaran IPAS dikarenakan terlalu banyak materi hafalan sehingga minat belajar siswa menjadi kurang. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran dan kreativitas guru dalam mengajar mengakibatkan siswa menjadi merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta tidak mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan baik, sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan hasil belajar siswa. (Bahkhruddin, 2017) Mengungkapkan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong dan pencapaian

prestasi, adanya motivasi belajar yang baik dalam kegiatan pembelajaran maka akan menunjukkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar IPAS siswa yang masih rendah juga dibuktikan berdasarkan hasil nilai pra-siklus yang dilakukan oleh peneliti masih terdapat nilai dibawah KKTP yang telah ditetapkan yaitu 70. Jumlah siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep terdapat 15 dan terdapat 4 siswa yang sudah mencapai KKTP dan 11 siswa belum mencapai KKTP.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka guru dapat memperbaiki kualitas pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, selain menyajikan suatu konsep pembelajaran model pembelajaran ini disertai dengan belajar secara kelompok dan bermain. Menurut (Yunita & Wijayanti, 2017) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* terdapat 5 komponen utama. (Shoimin, 2014) mengungkapkan bahwa terdapat lima komponen utama dalam model pembelajaran ini yaitu (1) penyajian kelas (*Class Presentation*), (2) Kelompok (*Teams*), (3) Permainan atau *game*, (4) Turnamen, dan (5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*).

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dibantu dengan penggunaan media MONOGAYA (Monopoli Keragaman Budaya). (Khoiron & Rezania, 2020) mengungkapkan bahwa media monopoli merupakan media yang populer di kalangan anak-anak. Media ini lebih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa sekolah dasar dengan beragam modifikasi disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Pemilihan model *Teams Games Tournament* (TGT) dibantu dengan

penggunaan media MONOGAYA sebagai upaya peningkatan pembelajaran pada siswa kelas IV SDN 1 Pelemkerep. Hal ini senada dengan riset yang dilakukan oleh Sulfemi (2018), Putra et al. (2021), (Teladaningsih et al., 2019) serta Armidi (2022). Adapun persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada variabel penelitian yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament*, sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan dengan riset tersebut yaitu pada penggunaan media, subjek penelitian, dan objek penelitian.

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media MONOGAYA pada siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep dengan materi keragaman budaya Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, tiap

siklus terdiri dari empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD N 1

Pelemkerep yang berada di desa Pelemkerep kecamatan Mayong Kabupaten Jepara Provinsi Jawa Tengah sebanyak 16 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Sumber data dari penelitian ini yaitu guru dan siswa. Teknik pengumpulan data meliputi teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Validasi pada penelitian ini menggunakan teknik *Expert Judgment*. Teknik analisis data pada

penelitian ini meliputi analisis data kuantitatif dan kualitatif. Indikator keberhasilan dari penelitian ini yaitu hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SD N 1 Pelemkerep pada materi keragaman budaya Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media MONOGAYA dikatakan meningkat apabila memperoleh nilai ketuntasan klasikal siswa 70% mendapat nilai diatas KKM atau KKM yaitu 70.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media MONOGAYA pada penelitian ini dilaksanakan melalui 5 tahapan yang terdiri dari (1) penyajian kelas, guru menyampaikan materi pembelajaran dan langkah-langkah penggunaan media MONOGAYA, (2) Team, pembentukan kelompok secara heterogen untuk berdiskusi mengerjakan LKS, (3) Games, permainan media MONOGAYA dengan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu pertanyaan, (4)

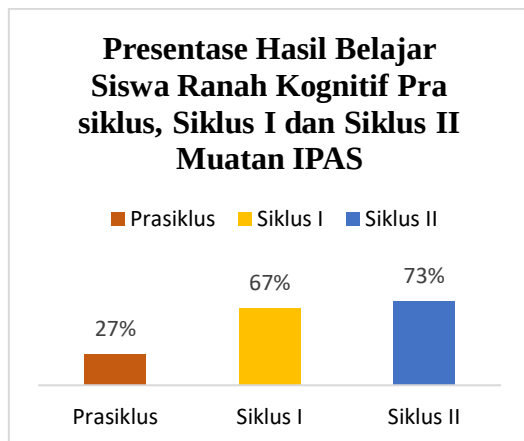
Tournament, perwakilan kelompok melakukan tournament dan (5) penghargaan kelompok, pemberian reward bagi kelompok yang telah memenangkan pertandingan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 26-27 Mei 2023. Dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 29-30 Mei 2023. Adapun hasil observasi hasil belajar siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II sebagai berikut.

1. Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media MONOGAYA pada muatan IPAS siswa kelas IV SDN 1 Pelemkerep mengalami peningkatan pada tiap siklusnya.

Berikut adalah data hasil tes evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus I dan siklus II. Ketuntasan belajar siswa ranah kognitif pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut.



Berdasarkan diagram hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games*

Hasil tes evaluasi setelah diadakan tindakan dengan

Tournament dengan bantuan media MONOGAYA menunjukkan terdapat peningkatan dari pra siklus sampai dengan siklus II. KKTP yang telah ditetapkan pada pembelajaran IPAS di SD N 1 Pelemkerep adalah 70. Dari nilai pra siklus presentase rata-rata adalah 63%, presentase tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah diterapkan. Hal ini dikarenakan pada saat pra siklus pembelajaran masih satu arah kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran yang membosankan. Oleh karena itu perlu tindakan untuk menaikkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Upaya yang harus dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media MONOGAYA. Purwandari & Wahyuningtyas, (2017) menyatakan bahwa dengan menerapkan model TGT dikelas diharapkan dapat menghilangkan anggapan belajar yang membosankan dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga memiliki dampak positif untuk hasil belajar siswa.

menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

berbantuan media MONOGAYA sudah berjalan cukup baik namun presentase ketuntasan hasil belajar belum mencapai indikator yang telah ditetapkan. Berikut adalah data nilai siklus I hasil belajar siswa kelas IV.

Tabel 1. Data Hasil Belajar IPAS Siklus I

Nilai	Ketuntasan	Siklus II Muatan IPAS	
		Jumlah Siswa	Presentase
≥70	Tuntas	11	73%
≤70	Tidak Tuntas	4	27%
Jumlah		1126	
Rata-rata		75	
Nilai Tertinggi		94	
Nilai Terendah		46	

Berdasarkan tabel diatas siswa yang mencapai KKTP adalah 10 siswa dengan presentase rata-rata 67%, dan siswa yang belum mencapai KKTP adalah 5 siswa dengan presentase 33%. Nilai terendah pada siklus I sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 94 serta dengan nilai rata-rata kelas sebesar 94. maka penelitian dilanjutkan ke siklus II. Perencanaan tindakan siklus II dibuat berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus I. Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Berikut ini adalah data nilai siklus II di kelas IV.

Tabel 2. Data Hasil Belajar IPAS Siklus II

Nilai	Ketuntasan	Siklus II Muatan IPAS	
		Jumlah Siswa	Presentase
≥70	Tuntas	11	73%
≤70	Tidak Tuntas	4	27%
Jumlah		1126	
Rata-rata		75	
Nilai Tertinggi		94	
Nilai Terendah		46	

Berdasarkan pada tabel siklus II mengalami peningkatan menjadi 73%. siswa yang mencapai KKTP adalah 11 siswa dengan presentase rata-rata 73%, dan siswa yang belum mencapai KKTP adalah 4 siswa dengan presentase 27%. Nilai terendah pada siklus I sebesar 46 dan nilai tertinggi sebesar 94 serta dengan nilai rata-rata kelas sebesar 94. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada siklus II dinyatakan berhasil karena telah memenuhi kriteria atau indikator yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu 70%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media MONOGAYA dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif.

Uraian diatas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mertayasa, 2022) dari penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS pada

tiap siklusnya, siklus I sebesar 67% dalam kategori sedang dan hasil belajar IPS siswa pada siklus II menjadi sebesar 82% dalam kategori tinggi. Sehingga pada penelitiannya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan bantuan media MONOGAYA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu oleh Aini, (2019) dalam penelitiannya

2. Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media MONOGAYA (monopoli keragaman budaya) selama kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan pada tiap pertemuannya. Pada penelitian ini terdapat enam aspek penilaian hasil belajar ranah keterampilan.

Hasil belajar ranah keterampilan menurut Bloom dalam (Sudjana, 2014) yang menyebutkan enam tingkatan keterampilan yakni gerakan refleks,

keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, kemampuan dibidang fisik, gerakan-gerakan skiil dan kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi. adapun

menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dengan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS. Dalam penelitian yang dilakukan presentase hasil belajar ranah kognitif mengalami peningkatan setiap siklusnya, pada siklus I presentase rata-rata 57% dan pada siklus II meningkat menjadi 83%

peningkatan ranah psikomotorik selama kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Ketuntasan hasil belajar siswa ranah psikomotorik siklus I dan siklus II

Aspek	Siklus	Pertemuan	Presentase Pertemuan	Presentase Rata-rata Siklus	Kriteria
Ranah Psikomotorik	Siklus I	Pertemuan 1	69%	70%	Baik
		Pertemuan 2	71%		
Siswa	Siklus II	Pertemuan 1	79%	82%	Sangat Baik
		Pertemuan 2	84%		

Berdasarkan data pada siklus I pertemuan 1 hasil belajar siswa ranah psikomotorik memperoleh rata-rata presentase 69% dengan kualifikasi baik, sedangkan pada pertemuan 2 mengalami peningkatan sebesar 2% sehingga memperoleh rata-rata presentase menjadi 71% dengan kriteria baik. Sehingga pada siklus I memperoleh presentase 70% dengan

kualifikasi baik. siklus II pertemuan 1 hasil belajar siswa ranah psikomotorik memperoleh rata-rata presentase 79% dengan kualifikasi baik, sedangkan pada pertemuan 2 mengalami peningkatan sebesar 5% sehingga memperoleh rata-rata presentase menjadi 84% dengan kriteria sangat baik, sehingga pada siklus II memperoleh presentase 82%. Hasil belajar ranah psikomotorik siswa dinyatakan berhasil karena telah mencapai ketuntasan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik dalam pembelajaran IPAS dapat meningkat dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media MONOGAYA (monopoli keragaman budaya) dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu $\geq 70\%$ dengan kualifikasi sangat baik.

Dari uraian diatas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Putra et al., 2021) dari penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar siswa ranah keterampilan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media pemprof mengalami peningkatan yaitu pada siklus I dengan rata-rata

persentase mencapai 70,57% dengan kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata persentase mencapai 80,08% dengan kategori baik.

Selain itu, Khohar (2016) Pada penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar ranah psikomotorik setelah adanya tindakan menggunakan model pembelajaran TGT. Pada ranah psikomotor pada siklus I mencapai 69,4% kemudian pada siklus II mencapai 87,92%.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pelaksanaan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media MONOGAYA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif siklus I memperoleh rata-rata 67% dan pada siklus II meningkat menjadi 73%. Hasil belajar siswa pada ranah keterampilan siklus I memperoleh rata-rata 70% dan pada siklus II meningkat menjadi 82%. Sehingga indikator ketercapaian peneliti terpenuhi yaitu $\geq 70\%$ dengan kriteria baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, E. D. N. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media Monopoli Untuk Kelas IV SDN SIDOREJO. *Pendidikan*.
- Armidi, & N, S. L. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(2), 227–237.
- Bahkhruddin, A. (2017). Studi Komparasi Motivasi Belajar Pada Pembelajaran PAI Program Sistem Kredit Semester Reguler Dan Sistem Kredit Percepatan Di SMA N 1 Kudus. *Stain Kudus*.
- Khohar, M. A. (2016). Penerapan *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Blabak 1 Kandat Kediri. 1869–1873.
- Khoiron, M., & Rezania, V. (2020). Studi Literatur Tentang Pengaruh Penggunaan Media Monopoli Modifikasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Rekarta 2020*, 131–141.
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. 6(1), 48–57.
- Pramana, A. R., Ismaya, E. A., & Santoso. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Pd. 1, 219–227.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas II SDN Saptorenggo 02. 1, 163–170.
- Putra, P. A., Ismaya, E. A., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Pemprof untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1), 1–12.

- 61
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sudjana, N. (2014). *PENILAIAN HASIL PROSES BELAJAR MENGAJAR. PT REMAJA ROSDAKARA*.
- Sulfemi, W.B., & S. (2018). *Penggunaan Tames Games Tournament (Tgt) Dengan. 01(01), 1–14*.
- Teladaningsih, O., Mawardi, & Huliana, I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume IV*, 17–30.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160.