



MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MATEMATIS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS-GAMES-TOURNAMENT

Syakilah¹, Heni Pujiastuti, M.Pd.²
Syakilah1711@gmail.com¹, henipujiastuti@untirta.ac.id²

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Article history	Abstract
Keywords: cooperative learning, teams games tournament, crossword puzzle media, student activeness in learning mathematics.	<i>This research were aimed to describe student activeness in math's geometry curved side using classroom action research and with Teams Games Tournament Subject model. Placed in IX H grade SMP Negeri 1 Ciruas. Data association instrument is using Crossword Puzzle and student activeness quotioner. This action research has some steps: pre-Cycle, Cycle I and Cycle II based on the result of this research, may concluded students activeness were enhanced in math this action research, 90% students agreed that using Teams Games Tournament learning model, with help of crossword puzzle was very exciting and helping students in order of understanding topic. Based on the result, may concluded that applying Teams Games Tournament learning model could enhance student activeness in learning maths.</i>

Pendahuluan

Guru adalah orang tua di Sekolah yang merupakan factor terpenting atas keberhasilan siswa dalam menekuni pendidikannya, karenanya guru juga ikut bertanggung jawab dalam mengoptimalkan perkembangan seluruh potensi siswa, baik potensi kognitif, psikomotorik, maupun afektif. Di sekolah, guru mempunyai peran sebagai pengajar. Selain itu, guru juga sebagai pendidik yang bertugas sebagai motivator dan fasilitator dalam proses belajar mengajar. Diharapkan bahwa dengan peran guru yang begitu sentral, seluruh potensi

siswa dapat teraktualisasikan secara baik dan optimal.

Belajar tidak cukup jika hanya dengan mendengar dan melihat tanpa ikut terjun langsung untuk melakukan aktivitas yang lain seperti membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, berkomunikasi, menyelesaikan tugas, presentasi, diskusi, menyimpulkan dan memanfaatkan peralatan atau media pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru menyajikan permasalahan matematika yang dapat mendorong siswa untuk mengidentifikasi permasalahan, mencari

pemecahan masalah menyimpulkan hasilnya dan kemudian mempresentasikan hasil belajar kepada sesama. Tugas guru sebagai fasilitator dan pembimbing adalah memberikan bantuan dan arahan. Ketika siswa menemukan permasalahan dan menyelesaikan tugas. Selain berinteraksi dengan guru, siswa juga dapat bertanya dan berdiskusi dengan siswa lain. Trianto, (2011:1) mengatakan pendidikan adalah salah satu bentuk wujud kebudayaan manusia yang sangat dinamis dan sangat berkembang secara pesat. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan Pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi dalam perubahan budaya kehidupan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Novia guru Kelas IX H SMPN 1 Ciruas terdapat beberapa gejala yang menyebabkan kegiatan proses belajar mengajar tidak optimal, gejala-gejala yang terjadi antara lain: guru jarang menerapkan model-model pembelajaran yang bersifat dapat mengaktifkan siswa, misalnya seperti model pembelajaran Kooperatif pada saat kegiatan belajar mengajar, minat siswa dalam belajar masih kurang, misalnya banyak siswa yang tidak memperhatikan guru dalam pembelajaran, sehingga membuat keaktifan siswa yang biasa-biasa saja dalam artian kelas menjadi terasa sunyi dan menyebabkan siswa tidak aktif dalam pembelajaran ditandai dengan masih ada sekitar 33% siswa yang memiliki minat belajar dan juga mampu berperan aktif dalam pembelajaran.

Kondisi diatas menuntut adanya perubahan dan perbaikan dalam usaha memperbaiki salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Pada tipe ini ada beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran berjalan. Tahap awal, siswa belajar dalam suatu kelompok/grup dan akan diberikan suatu materi yang sudah dirancang sebelumnya oleh pemateri atau guru. Setelah itu siswa berkompetisi dalam turnamen untuk mendapatkan apresiasi kelompok sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe (TGT) juga membuat siswa aktif mencari penyelesaian masalah dan memberikan pengetahuannya kepada teman sebaya, sehingga

masing-masing siswa lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran tipe (TGT) ini, pemateri berkeliling untuk membimbing siswa saat belajar kelompok. Hal ini membuat siswa juga dapat berinteraksi dengan guru. Dengan membuat suatu hubungan yang erat dengan siswa, diharapkan tidak tumbuh perasaan takut jika ingin bertanya atau berpendapat kepada guru.

Factor lain yang menyebabkan ketidakaktifan siswa dalam pembelajaran ialah guru tidak menggunakan alat peraga, dan guru hanya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang membuat siswa merasa bosan dalam belajar. Oleh karena itu guru dapat memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran misalnya dengan menggunakan media Teka-Teki Silang. Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cara bermainnya ialah mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk kata sesuai dengan petunjuk. Selain itu mengisi teka-teki silang memang berguna untuk menjadikan suasana di dalam kelas menjadi aktif.

Sehingga dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini ialah “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan media pembelajaran permainan teka-teki silang dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar matematika siswa kelas IX H SMPN 1 Ciruas. Tujuan penelitian ini adalah guna meningkatkan keaktifan belajar matematis siswa kelas IX H SMPN 1 Ciruas.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas sebagai penelitian yang menggabungkan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, dimana suatu tindakan tersebut ada dalam disiplin inkuiri, atau sebuah usaha seseorang untuk memahami apa yang terjadi dan terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Rochiati Wiriaatmadja, 2005: 11).

Menurut T. Raka J. (1998: 5), penelitian tindakan kelas ini di artikan sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, serta memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut dilakukan.

Waktu dan Tempat Penelitian

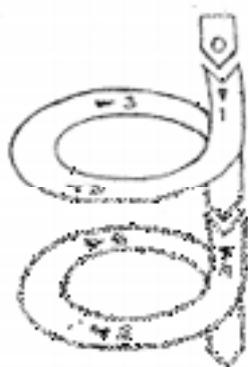
Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 maret sampai dengan 11 maret 2020 Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020 di kelas IX SMP Negeri 1 Ciruas.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber untuk mendapatkan informasi dari penelitian yang diharapkan. Pada penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IX H SMPN 1 CIRUAS. Dengan jumlah 34 siswa yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 17 orang siswa.

Prosedur

Prosedur penelitian tindakan kelas guna meningkatkan keaktifan belajar matematis siswa kelas IX H SMP Negeri 1 Ciruas pada materi bangun ruang sisi lengkung melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan media Teka-Teki silang. Secara detail prosedur penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut: (1) Siklus I; (a) Perencanaan tindakan; (b) Pelaksanaan tindakan yang terdiri dari tahap mengajar, tahap belajar kelompok, tahap kompetisi, tahap permainan, tahap penghargaan. (2) Siklus II



Gambar 1. Model Spiral dari Kemmis dan Taggart

Keterangan :

- 0 : Perenungan
- 1 : Perencanaan
- 2 : Tindakan dan observasi I
- 3 : Refleksi I
- 4 : Perencanaan II
- 5 : Tindakan dan observasi II
- 6 : Refleksi

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan Teknik Analisa deskriptif, yaitu guna melihat gambaran keaktifan belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* skor hasil keaktifan belajar yang diperoleh dapat dianalisis.

instrument penelitian yang digunakan berupa *games* teka-teki silang yang berisikan 3 pertanyaan mendatar dan 5 pertanyaan menurun materi bangun ruang sisi lengkung.

Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini di dasarkan pada refleksi tiap siklus tindakan. Hal ini bertujuan untuk perbaikan pembelajaran pada siklus-siklus berikutnya.

(1) Analisis data hasil observasi; berdasarkan pedoman penskoran yang telah dibuat, skor keseluruhan untuk setiap observer dikumulatifkan dan kemudian di cari rata-ratanya, skor rata-rata tersebut dipresentase dan dikualifikasi dengan menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 1. Kualifikasi Persentase Skor Butir Angket Keaktifan Belajar Siswa

Alternatif jawaban	Selalu	Kadang	Tidak pernah
Pertanyaan positif	3	2	1
Pertanyaan negatif	1	2	3

(2) Analisis data hasil angket; berdasarkan pedoman penskoran yang telah dibuat, skor masing-masing siswa dikumulatifkan dan dicari rata-ratanya, hasil rata-rata dipresentae dan dikualifikasikan untuk membuat kesimpulan tentang keaktifan siswa terhadap pembelajaran.

Tabel 2. Kualifikasi Presentase Skor Hasil Observasi Angket Keaktifan Belajar Siswa

Rentang skor	Kualifikasi
80,1% - 100%	Sangat tinggi
60,01% - 80%	Tinggi
40,01% - 60%	Sedang
21,01% - 40%	Rendah
0 – 20%	Sangat rendah

Cara menghitung presentase keaktifan siswa berdasarkan lembar observasi adalah sebagai berikut :

$$presentase = \frac{\text{skor keseluruhan yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah siswa} \times \text{skor maksimal}} 100\%$$

(3) Analisis data prestasi belajar siswa : untuk mengukur data prestasi belajar siswa dengan menggunakan display data. Pada tahap ini data yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel agar data mudah dibaca dan mudah dimengerti. Hasil prestasi siswa akan dilihat dari nilai rata-rata kelas, KKM, nilai tertinggi dan nilai terendah. Untuk menghitung nilai rata-rata prsetasi belajas siswa dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P : Angka Prestasi

f : Frekuensi yang dicari presentasi

n : jumlah frekuensi banyak individu

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Upaya meningkatkan keaktifan belajar matematis siswa kelas IX H SMP Negeri 1 Ciruas melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Turnament (TGT)* dengan media teka-teki silang pada materi bangun ruang sisi lengkung tahun ajaran 2019/2020.

Kegiatan Pra-Tindakan

Tahap pemula yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian adalah meminta perijinan tempat kepada pihak sekolah dan guru mata pelajaran yang bersangkutan untuk melakukan observasi kelas, yang kemudian peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran matematika untuk melihat apa permasalahan yang terjadi sehingga membuat

kelas tidak menjadi aktif pada pembelajaran tersebut.

Setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran matematika tersebut, selanjutnya melakukan observasi untuk melihat secara langsung permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran matematika di kelas IX H SMPN 1 Ciruas. Dari pertemuan dan observasi pada tanggal 10-11 maret 2020, dapat ditarik kesimpulan bahwa saat pembelajaran matematika di kelas IX H SMPN 1 Ciruas tingkat keaktifan siswa terlihat kurang optimal. Sehingga pada pembelajaran matematika kelas terasa sangat sunyi dan juga sepi, tidak semua ikut berpartisipasi dalam penelitian ini, dan kegiatan tanya jawab pun hanya ala kadarnya. Dalam kegiatan diskusi masih banyak siswa yang hanya mengandalkan teman satu kelompoknya yang dianggap bisa dalam pembelajaran ini.

Permasalahan yang terjadi tidak lepas dari factor eksternal yang dimiliki siswa seperti: (1) mata pelajaran matematika terlihat sangat monoton karna metode yang digunakan oleh guru mata pelajaran tersebut ialah metode ceramah, (2) mata pelajaran matematika di kelas IX H SMPN 1 Ciruas mendapat jadwal jam pelajaran terakhir sehingga daya ingat siswa menurun karna merasakan letih dan juga kantuk. Dan dua hal tersebut menjadi alasan yang tidak bisa dipungkiri apabila siswa di kelas IX H SMPN 1 Ciruas tingkat keaktifan menjadi kurang optimal dalam pembelajaran matematika. Dilihat dari permasalahan yang dihadapi siswa, maka perlu diterapkan metode pembelajaran yang bervariasi, inovasi, dan juga kreatif, karena dengan metode pembelajaran yang bervariasi hendaknya siswa menjadi tertarik dan termotivasi terhadap pembelajaran matematika, dan dapat berpengaruh terhadap keaktifan siswa di dalam pembelajaran matematika.

Siklus I

Pada tahap perencanaan tindakan kelas ini, dilakukan persiapan kegiatan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan media teka-teki silang. Komponen-komponen yang perlu disiapkan dalam perencanaan siklus I antara lain: lembar observasi, media pembelajaran, dan instrument penilaian Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Siklus I dilakukan selama dua kali pertemuan sebanyak 4jam pelajaran ×

45 menit. Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa, 10 Maret 2020 mulai pukul 12.30-14.00 WIB. Pada pertemuan I dilakukan kegiatan pemaparan materi, diskusi dan mengisi soal tes sebelum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kemudian dilakukan kegiatan *review* materi dan permainan kelompok seperti quiz siapa cepat dia dapat nilai dengan disertakan model pembelajaran yang digunakan.

Pengamatan/Observasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan observer pada siklus I diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Pengamatan Terhadap Peneliti.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I peneliti telah melakukan sebagian besar langkah dalam pembelajaran guna meningkatkan keaktifan siswa, namun terdapat kendala dimana ada beberapa siswa banyak yang kurang paham terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Sebelum peneliti menggunakan Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* yang baru pertama kali diterapkan di kelas IX H SMPN 1 Ciruas sehingga siswa banyak yang kurang paham dengan materi yang diberikan. Setelah dilakukan beberapa kali percobaan siswa dapat memahami materi yang dipelajari kemudian siswa berlomba-lomba menyebutkan hasil yang siswa dapatkan dalam diskusi kelompok. Penguasaan kelas sudah cukup baik meskipun kondisi kelas seringkali terlalu berisik atau ramai.

Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 ini tidak jauh beda dengan pelaksanaan siklus I karena langkah yang digunakan menggunakan tahapan-tahapan *Teams Games Tournament*, dan materi yang disampaikan adalah materi bangun ruang sisi lengkung, seperti biasa setiap kelompok diminta untuk menguasai materi yang sudah dipelajari sebelumnya dan menjawab soal-soal yang ada di Lembar Kerja Siswa dan Teka-Teki Silang. Kemudian setiap anggota kelompok mendapatkan skor dari guru yang nantinya akan dikumpulkan untuk pertandingan. Siklus II ini dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Maret 2020 dengan menggunakan waktu selama 4 jam pelajaran x 45 menit dengan materi macam-macam bangun ruang sisi lengkung.

Pada tahap permainan setiap kelompok diminta untuk membuat *nametag* guna tanda dari setiap kelompok dengan nama-nama

bangun ruang sisi lengkung, kemudian setiap kelompok diminta untuk memahami materi kelompoknya dan menjawab soal-soal yang ada di Lembar Kerja Siswa, selanjutnya guru juga memberikan poin atau skor yang dikumpulkan pada saat *tournament* nantinya.

Refleksi siklus II

Jika diperhatikan hasil siklus kedua, hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa mengalami peningkatan dibanding dengan siklus pertama. Dapat dipahami bahwa tindakan yang diberikan guru pada siklus berdampak lebih baik dari tindakan pada siklus pertama. Hal ini memberikan gambaran bahwa untuk bisa membantu siswa melatih menemukan sendiri isi dari sebuah materi, dan dapat membantu siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak memiliki rasa malu untuk bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami.

Data hasil observasi siklus I dan siklus II tentang aktivitas guru, siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran Pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT siklus I

No	Aktivitas	Siklus I
1	Guru melakukan appersepsi	2
2	Guru menjelaskan materi pembelajaran secara menyeluruh	3
3	Guru meminta siswa untuk membentuk 4 kelompok TGT secara heterogen	4
4	Guru meminta siswa untuk memahami materi dan mengerjakan LKS pada saat game	3
5	Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik	2

	Jumlah	14	
	Presentase	40%	
	Kategori	Kurang	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada siklus I masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari jumlah skor aktivitas yang diperoleh 14 (40%).

Tabel 4. Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran Pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT siklus II

No	Aktivitas	Siklus II	
1	Guru melakukan appersepsi	4	
2	Guru menjelaskan materi pembelajaran secara menyeluruh	3	
3	Guru meminta siswa untuk membentuk 4 kelompok TGT secara heterogen	4	
4	Guru meminta siswa untuk memahami materi dan mengerjakan LKS pada saat game	4	
5	Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik	4	
	Jumlah	19	
	Presentase	90%	
	Kategori	Bagus Sekali	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada siklus II Meningkat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah skor aktivitas yang diperoleh 19 (90%).

Tabel 5. Perbandingan Aktivitas Siswa yang didapatkan 14 atau 40%. Kemudian meningkat pada siklus II dengan skor 19 atau 90% pada penilaian bagus sekali. Dengan demikian rata-rata aktivitas guru mengalami

peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran TGT

No	Ketuntasan Individu pada aktivitas siswa	Siklus I	Siklus II
		jumlah	jumlah
1	Skor didapat	18	30
2	Skor Maksimum	34	34
3	Presentase	52%	90%
4	Keberhasilan	Tidak Berhasil	Berhasil

Dari tabel diatas dapat dilihat aktivitas siswa pada siklus I yang diperoleh 18 atau 52%. Kemudian terdapat peningkatan pada siklus II dengan skor 30 atau 90%. Dengan kesimpulan bahwa rata-rata aktivitas siswa mendapati peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran TGT,

Pembahasan Hasil Tindakan

Berdasarkan hasil analisis data yang didapat oleh peneliti pada siklus I dan siklus II maka penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran seperti beberapa hal sebagai berikut:

Skor aktivitas guru siklus I yaitu 14 (40%). Selanjutnya, pada siklus II skor aktivitas guru yaitu 19 (90%) dengan penilaian bagus sekali.

Skor aktivitas siswa pada siklus I perolehan yang didapat ialah 18 (52%). Selanjutnya, pada siklus II skor aktivitas siswa perolehan yang didapat ialah 30 (90%) dengan penilaian bagus sekali.

Simpulan dan Saran

Simpulan dan saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diberi gambaran bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan dan telah sesuai dengan perencanaan. Berdasarkan penelitian selama proses pembelajaran matematis di kelas IX H SMP Negeri 1 Ciruas tahun pelajaran 2019/2020. Hal ini dilihat dari:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran didalam kelas, sehingga dapat meningkat kearah yang lebih baik

- terutama dalam pembelajaran matematika.
2. Untuk mencapai ketuntasan belajar siswa, guru diharapkan untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* guna dapat mengembangkan pengetahuannya dengan lebih teliti dan tekun dalam menerapkan materi agar siswa juga dapat maksimal dalam menguasai konsep pembelajaran.
 3. Hendaknya guru memberi arahan dan bimbingan kepada siswa terhadap proses belajar dan mengajar agar pembelajaran menjadi efektif.

Daftar Pustaka

- Mutik Winuri (2013). Peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *Team games tournament* (TGT) siswa kelas IV SD Negeri blangu 2 sragen, dipublikasikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Susilo, Herawati,dkk. (2009). Penelitian tindakan kelas sebagai sarana pengembangan keprofesionalan guru dan calon guru. Malang: Bayumedia Publishing.
- Sayid Sarjana. (2009). Upaya meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika dengan alat peraga di kelas VIII A SMP 4 Banguntapan. Skripsi, tidak diterbitkan. Yogyakarta: FKIP UST
- Nugroho, W (2016) Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar. *Jurnal Electronics, Informatics and Vocational Education*, 1
- Anita. (2002). *Cooperative learning: mempraktikkan Cooperative Learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Najmi, U. (2007). Upaya meningkatkan kemampuan komunikasi terhadap model pembelajaran Kooperatif tipe TGT. Tesis, Bandung: Program Pasca Sarjana
- Purnamasari. (2014). Pengaruh modal pembelajaran Kooperatif tipe TGT terhadap kemandirian belajar dan peningkatan penalaran dan koneksi maematik peserta didik SMPN 1 kota Tasikmalaya. Bandung: program Pascasarjana Universitas Terbuka. (*Jurnal Pendidikan dan Keguruan* Vol.1 No.1, 2014, artikel 2).
- Raymond dan Judith, (2004). *Motivasi Belajar*, Jakarta: Cerdas Pustaka
- Rissa Prima (2017), Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbantuan media kartu umbul untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar (*Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol.2 No.2, Desember 2017)