



IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAME TOURNAMENT PADA PROGRAM KAMPUS MENGAJAR 6 DALAM UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN NUMERASI KELAS V SEKOLAH DASAR

Wulan Utami¹, Panca Dewi Purwati²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang

e-mail: 1wulanutami@students.ac.id, 2pancadewi@mail.unnes.ac.id

Diterima: 23 Maret 2024 | Direvisi: 25 Juli 2024 | Disetujui: 10 Agustus 2024 © 2024
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang

Abstrak

Penelitian ini berawal dari gagasan bahwa kemampuan numerasi siswa selalu menjadi sorotan sehingga memerlukan perlakuan khusus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dalam upaya peningkatan kemampuan numerasi kelas V SD Negeri Kedungwungu 03 Grobogan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Kedungwungu 03 yang berjumlah 21 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa yang dapat dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dengan peningkatan sebesar 1,44%, yaitu dari 27,3% menjadi 39,5%.

Kata kunci: *Teams Game Tournament, Numerasi, Sekolah Dasar.*

Abstract

This study's motivation stems from the idea that students' numeracy skills are always in the spotlight so that they require special treatment. This research aimed to describe the application of Teams Game Tournament type Cooperative Learning model Tournament in order to enhance the numeracy abilities of fifth grade at Kedungwungu 03 Grobogan elementary school. The method used in this research is classroom action research. The subjects of this research were fifth grade students at Kedungwungu 03 Grobogan elementary school, totaling 21 students. The results of this study indicate that the implementation of the Teams Game Tournament type Cooperative model can improve students' numeracy skills which can be seen from the comparison of pretest and posttest scores with an increase of 1.44%, namely from 27.3% to 39.5%.

Keywords: *Teams Game Tournament, Numeracy, Elementary School.*

PENDAHULUAN

Penggunaan matematika kaitannya dengan pemecahan permasalahan sehari-hari sangatlah penting. Masalah yang dihadapi dapat diselesaikan menggunakan konsep matematika. Salah satu konsep yang berkaitan dengan matematika adalah literasi numerasi. Untuk membantu siswa belajar matematika dengan lebih mudah dan mengembangkan pemahaman serta kemampuan pemecahan masalah mereka, literasi numerasi menjadi salah satu alternatif yang

bisa digunakan karena literasi numerasi sendiri memerlukan pemikiran yang logis, sehingga akan merangsang kemampuan siswa (Patriana et al., 2021). Literasi numerasi juga mencakup kemampuan menganalisis data informasi yang disediakan dengan berbagai cara dan menginterpretasikan data yang ditemukan untuk mengambil keputusan. Mahmud dkk (2019) menyatakan bahwa literasi numerasi juga berkaitan dengan pemahaman serta apresiasi informasi yang direpresentasikan dalam bentuk grafik, bagan, dan tabel. Literasi numerasi menjadi salah satu kemampuan seseorang untuk mengevaluasi dan memahami pesan yang dikemas melalui kegiatan yang melibatkan manipulasi bahasa maupun simbol yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan mengartikuluskannya dalam bentuk tulisan (Ekowati et al., 2019). Kemampuan memecahkan masalah merupakan bagian dari literasi numerasi (Mahmud & Pratiwi, 2019). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan untuk menerapkan operasi berhitung dan ide-ide angka dalam kehidupan sehari-hari, serta kemampuan untuk menguraikan informasi kuantitatif dari lingkungan merupakan definisi dari literasi numerasi.

Komponen dari literasi numerasi sendiri ada tiga, yakni konsep hitung, operasi aritmatika, dan relasi numerasi. Berhitung merupakan kemampuan dalam melakukan perhitungan terkait sesuatu dan menentukan jumlahnya. Sedangkan kemampuan untuk menentukan apakah lebih banyak atau sedikitnya suatu benda merupakan kemampuan yang berkaitan dengan relasi numerasi.

Siswa sekolah dasar seharusnya sudah mampu untuk memahami konsep numerasi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka, karena dengan kemampuan literasi numerasi ini dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan dalam matematika dan kehidupan sehari-hari. Namun, dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan kepala SD Negeri Kedungwungu 03 didapatkan hasil bahwa kemampuan numerasi yang dimiliki siswa masih tergolong rendah. Siswa rata-rata belum memahami konsep numerasi, utamanya dalam membedakan kuantitas benda dan melakukan operasi aritmatika. Hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan jika masih banyak siswa SD yang belum mampu memahami numerasi dengan maksimal. Asumsi ini didukung oleh hasil temuan studi oleh Lamada dkk (2019), yang mengungkapkan bahwa hanya 19,3% siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang mencakup kemampuan numerasi. Berkaitan dengan rendahnya kemampuan numerasi, dalam temuan OECD tahun 2019 mengenai hasil PISA 2018, telah dijelaskan bahwa siswa yang berasal dari Indonesia rata-rata nilai bidang matematikanya hanya 379 dengan perbandingan skor rata-rata OECD adalah 487 untuk seluruh kelompok. Temuan

ini telah menjelaskan jika siswa di Indonesia belum memiliki kemampuan literasi numerasi yang maksimal, bahkan cenderung rendah.

Kemampuan numerasi siswa ini sedang dipantau oleh pemerintah. Pemerintah juga menjalankan sebuah program baru, yakni Asesmen Kompetensi Minimum atau yang disingkat dengan AKM yang bertujuan untuk menguji kelayakan siswa kaitannya dengan kemampuan literasi numerasi. Sekolah diharapkan untuk memperkenalkan pembelajaran yang berkaitan dengan literasi numerasi. Dalam membelajarkan literasi numerasi, guru harus sepandai mungkin dalam membangun suasana kelas yang seru dan menyenangkan agar siswa tetap fokus dan tertarik. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan strategi pembelajaran yang khas dan menarik bagi siswa. Hal ini dimaksudkan agar kemampuan literasi numerasi siswa, di antara tujuan-tujuan lainnya, dapat dicapai melalui pembelajaran yang dilaksanakan. Kemampuan literasi numerasi merupakan fondasi bagi generasi masa depan yang berpendidikan dan berbudaya, maka sangat penting untuk memulai pengajaran literasi numerasi sejak usia dini (Andikayana et al., 2021). Model pembelajaran tertentu diyakini dapat diterapkan untuk membantu guru dalam peningkatan kemampuan literasi numerasi karena model-model tersebut melibatkan isu-isu dunia nyata dan menarik antusiasme siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pemetaan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk membantu peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa. Tujuannya adalah untuk membantu para pengajar mengidentifikasi, memilih, dan menciptakan model pembelajaran interaktif dan kreatif yang dapat digunakan untuk mendorong siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi mereka.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan, peneliti memilih model Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* sebagai salah satu solusi yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk membantu guru dalam upaya peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa kelas V SD Negeri Kedungwungu 03 yang merupakan salah satu sekolah sasaran Kampus Mengajar 6. Penggunaan model pembelajaran ini didasarkan pada karakteristik anak yang masih gemar bermain, sehingga dengan adanya penerapan model *Teams Game Tournament* berbantuan media-media konkrit dan digital diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas V SD Negeri Kedungwungu 03 Grobogan. Para guru dan akademisi yang ingin mempelajari lebih dalam mengenai upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai salah satu referensi.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kedungwungu 03 Kecamatan Tegowanu, Kabupaten Grobogan, pada bulan Oktober sampai November saat semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Kedungwungu 03, terdiri dari 21 siswa. Adapun variabel penelitian ini, yaitu variabel bebas (x): model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dan variabel terikat (y): kemampuan numerasi siswa.

Teknik yang digunakan untuk memperoleh data adalah tes dan non-tes. Perolehan data tes dilakukan melalui *pretest* dan *posttest*, sedangkan perolehan data melalui non-tes dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada kepala sekolah dan guru. Dalam hal ini peneliti menggunakan data primer yang diperoleh melalui hasil tes siswa kelas V. Untuk mengukur keberhasilan implementasi model pembelajaran dan kemampuan numerasi siswa dilakukan melalui instrumen *pretest* dan *posttest*. Prosedur penelitian yang dilakukan menempuh beberapa tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*implementation*), observasi (*observation*) dan refleksi (*reflektion*). Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan wawancara dan observasi secara langsung kepada guru wali kelas untuk mengetahui permasalahan dan kondisi awal peserta didik. Tahapan selanjutnya, persiapan dilakukan dengan menyusun pemecahan masalah yakni berupa modul ajar sebagai perbaikan permasalahan yang terjadi. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan praktik mengajar secara langsung dengan 4 kali pertemuan. Selanjutnya pada tahap observasi dan refleksi peneliti melakukan analisis data. Proses penelitian pembelajaran yaitu melaksanakan *pretest* pada awal pertemuan pertama untuk mengukur kompetensi awal siswa terkait numerasi, kemudian memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Game Tournament*, dan melaksanakan *posttest* untuk mengukur tingkat kemampuan numerasi peserta didik setelah mendapatkan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan numerasi merupakan sebuah kemampuan seseorang untuk menggunakan ide dan operasi bilangan dalam kehidupannya. Kemampuan numerasi juga mengacu pada pemahaman dan pengapresiasi informasi yang digambarkan secara kuantitatif, seperti dalam grafik, bagan, dan tabel. Numerasi memungkinkan siswa untuk melibatkan lebih dari sekadar penguasaan

matematika dasar, mengintegrasikan matematika yang dilearnya dengan situasi yang terjadi di luar sekolah. Menurut Anggraini & Setianingsih (2022), kemampuan numerasi adalah kemampuan untuk menganalisis, memahami, dan menerapkan ide-ide matematika untuk memahami lingkungan sekitar, pengembangan kepribadian, dan memecahkan berbagai kesulitan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* yang dilengkapi dengan berbagai media konkrit dan digital. *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan sebuah model pembelajaran yang menerapkan strategi belajar bersama dalam kelompok. Dalam TGT, siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok, dan mereka akan bekerja sama untuk mendapatkan poin dan mencapai tujuan belajar. Untuk mendapatkan lebih banyak poin, setiap kelompok akan memainkan permainan antar kelompok. Poin-poin ini kemudian ditambahkan ke skor kelompok untuk setiap kelompok. Penghargaan akan diberikan kepada kelompok yang mendapatkan poin terbanyak di akhir pembelajaran (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Model ini mencakup fase eksplorasi, elaborasi, konfirmasi, dan penutup, dengan waktu yang berbeda-beda untuk setiap fase. Tujuan dari TGT adalah untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam pembelajaran, dalam konteks ini adalah numerasi. Penerapan model TGT akan memicu ketertarikan dan semangat baru siswa karena karakteristik model ini adalah pengintegrasian proses pembelajaran dengan bermain dan bertanding antar kelompok belajar. Adapun media yang digunakan peneliti dalam penerapan TGT ini berupa Wordwall dan papan bilangan.

Menurut Amalia (2022) model *Teams Game Tournament* terdiri dari 5 sintak yang menjadi karakteristik dan membedakannya dengan model pembelajaran lain. Adapun sintaknya yaitu: (1) penyajian informasi; (2) mengorganisasikan siswa menjadi kelompok kecil; (3) turnamen; (4) memberikan penghargaan bagi kelompok pemenang.

Pada penelitian ini pembelajaran dilaksanakan setiap satu minggu sekali pada periode bulan Oktober sampai November yang artinya pembelajaran dilakukan sebanyak empat kali.

Pembelajaran Minggu ke-1 dan Minggu ke-2.



Gambar 1. Permainan dengan Wordwall

Meskipun Berdasarkan gambar 1, guru memilih game berbasis aplikasi Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi yang memuat berbagai template *game* edukatif yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat pembelajaran lebih interaktif karena soal-soal akan disajikan dalam bentuk yang menarik. Template yang tersedia bermacam-macam seperti soal teka-teki silang, menjodohkan, kartu acak, dan masih banyak lagi. Adapun materi yang disampaikan adalah mengenai FPB dan KPK. Pembelajaran diawali dengan penjelasan materi dari guru melalui *flip book* yang dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab. Guru bisa bertanya kepada siswa, seperti “Berdasarkan materi dari *flip book* yang telah Ibu jelaskan apakah kalian sudah memahami cara menentukan KPK dan FPB?”. Setelah siswa dan guru melakukan diskusi, selanjutnya guru bisa menentukan jenis *game* dengan berdiskusi kepada siswa, seperti bertanya “Apakah kalian mau bermain *game*?”, atau “*Game* seperti apa yang kalian suka?”. Adapun *game* yang dipilih dan akan dimainkan adalah *game* kartu acak berisi soal KPK dan FPB menggunakan media Wordwall.

Guru bisa meminta siswa untuk berkumpul bersama kelompoknya kemudian menjelaskan aturan dan tata cara permainan. Setelah *game* selesai, guru memberikan apresiasi kepada seluruh kelompok, kemudian menyerahkan hadiah bagi kelompok yang mendapatkan poin terbanyak dan memberikan motivasi kepada kelompok yang belum memenangkan pertandingan agar mereka tetap semangat dan tidak menyerah. Kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan evaluasi dan refleksi bersama siswa. Kemudian diakhiri dengan doa bersama dan salam dari guru.

Pembelajaran Minggu ke-3 dan Minggu ke-4.



Gambar 2. Permainan dengan papan bilangan

Berdasarkan gambar 2 siswa bersama-sama memainkan *game* papan bilangan. Papan bilangan merupakan sebuah papan kertas berisi soal-soal yang ditutup dengan kertas lain. Anggota kelompok secara bergantian menyelesaikan soal-soal pada papan tersebut sesuai batas waktu yang sebelumnya telah disepakati. Kelompok dengan jawaban benar paling tinggi dan tepat waktu yang akan menjadi kelompok pemenang. Seperti pada minggu sebelumnya, kegiatan diawali dengan pemaparan materi dari guru mengenai operasi aritmatika menggunakan *flip book* dan video pembelajaran yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi materi. Lalu guru berdiskusi dengan siswa mengenai jenis *game* yang akan dilakukan. Guru bertanya “Anak-anak, apakah kalian mau bermain *game* seperti minggu lalu?” “Anak-anak ingin bermain *game* yang sama dengan minggu lalu atau jenis *game* yang berbeda?”. Setelah *game* ditentukan, guru memandu siswa untuk berkumpul bersama kelompoknya dan memimpin jalannya permainan. Siswa secara berkelompok bertanding untuk berburu papan bilangan dan mengerjakan soal yang ada di dalam kotak dengan cepat. Setelah *game* selesai, guru memberikan apresiasi, penghargaan, dan motivasi. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan evaluasi dan refleksi bersama siswa.

Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Game Tournament*, dilakukan *pretest* dan *posttest*. Dilakukannya *pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan numerasi awal siswa sebelum mendapat perlakuan. Sedangkan *posttest* dilakukan dengan tujuan untuk mengukur dan mengetahui adakah peningkatan kemampuan numerasi siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dengan bantuan media konkrit dan media digital.

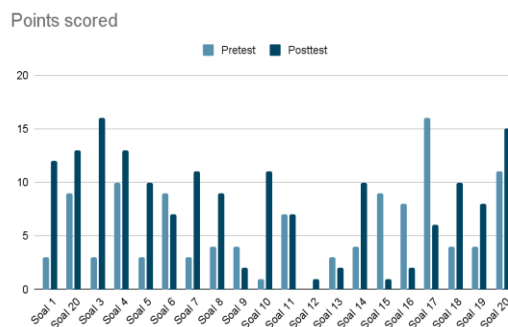
Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan kemampuan numerasi siswa yang dapat dilihat pada tabel analisis data berikut ini.

No	Statistik	Jenis Tes	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Nilai Rata-Rata	27,3	39,5
2	Nilai Tertinggi	50	65
3	Nilai Terendah	10	10

Tabel 1. Hasil statistik nilai *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan tabel 1. diperoleh data penilaian peningkatan kemampuan numerasi peserta didik dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 75. Data tersebut menunjukkan belum ada siswa yang mampu mencapai atau bahkan melampaui batas KKM, namun terdapat peningkatan kemampuan numerasi siswa dengan perolehan rata-rata nilai *pretest* secara keseluruhan yaitu 27,3, sedangkan pada *posttest* diperoleh rata-rata 39,5. Sehingga dapat dikatakan terdapat peningkatan sebesar 1,44.

Hasil tes yang dilakukan pada penelitian pengetahuan yang memuat numerasi, terdapat 20 soal yang terdiri dari pilihan ganda tunggal, pilihan ganda kompleks, benar salah, dan uraian singkat. Adapun tabel perbandingan jumlah jawaban benar pada item soal pilihan ganda *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 3. Perbandingan jumlah jawaban benar pada item soal *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik diatas, diperoleh data yang menjawab benar soal *posttest* banyak dibandingkan soal *pretest*, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan numerasi siswa pada setiap soalnya meningkat meskipun masih belum ada yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan pada Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar (Yulianto et al., 2022; Ayunda & Riduan Febriandi, 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan kemampuan numerasi siswa, tetapi dalam skala yang masih rendah karena banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan. Namun, berdasarkan diagram perbandingan jumlah jawaban benar pada item soal pilihan ganda *pretest* dan *posttest* cenderung meningkat, yakni dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 27,3 dan *posttest* 39,5 dengan selisih 1,44. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan numerasi peserta didik pada setiap soalnya meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, S. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA1 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Jaringan Tumbuhan di SMA Negeri 1 Krueng Barona Jaya Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Biology Education*, 10(2), 1–12.
- Andikayana, N. Dantes, & I.W. Kertih. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum (Akm) Literasi Membaca Level 2 Untuk Siswa Kelas 4 Sd. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 11(2), 81–92. <https://doi.org/10.23887/jpepi.v11i2.622>
- Ayunda, R., & Riduan Febriandi. (2023). Implementasi Model Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2078–2087. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7590>
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlisina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi Di Sd Muhammadiyah. Else (Elementary School Education Journal): *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.30651/Else.V3i1.2541>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Kemendikbud. (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. In *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lamada, M., Rahman, E. S., & Herawati. (2019). Analisis Kemampuan Literasi

- Numerasi Siswa SMK Negeri di Kota Makassar. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 6(1), 35-42.
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi numerasi siswa dalam pemecahan masalah tidak terstruktur. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69-88.
- OECD, (2019), "PISA 2018 Assessment and Analytical Framework: Mathematics, Reading, Science, Problem Solving and Financial Literacy", *Paris: Journal of OECH Publishing*, hal 73-95.
- Patriana, W. D., Utama, S., & Wulandari, M. D. (2021). Pembudayaan Literasi Numerasi untuk Asesmen Kompetensi Minimum dalam Kegiatan Kurikuler pada Sekolah Dasar Muhammadiyah. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3413-3430. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1302>
- Sindi, S. L. B., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9-16.
- Yulianto, A., Izzuddin, A., & Pambudi, M. R. (2022). Peningkatan Kompetensi Numerasi Siswa Kelas V SD Durian 3 Kabupaten Sambas Kalimantan Barat melalui Team Games Tournamen (TGT). *Metode*, 6(1), 168-172. http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/463