

## **PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN PUTAT JAYA IV/380 SURABAYA**

**Pingky Nur Andryani**

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya  
[andryani.pingky@gmail.com](mailto:andryani.pingky@gmail.com)

**Meilantifa**

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya  
[meilantifa\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:meilantifa_fbs@uwks.ac.id)

**Nurul Aini**

SD Negeri Putat Jaya IV/380 Surabaya  
[nurulaini99@guru.sd.belajar.id](mailto:nurulaini99@guru.sd.belajar.id)

### **Abstract**

*This research aims to examine the improvement in students' learning motivation by applying the Team Game Tournament (TGT) learning model in the Indonesian Language subject, specifically on figurative language material, for fourth-grade students at SD Negeri Putat Jaya IV/380 Surabaya. The research was motivated by the observed lack of student engagement and motivation in learning activities. Using a Classroom Action Research (CAR) approach, this study was conducted in Class IV-B, involving 22 students. Data were collected through questionnaires and direct observation during the learning process. The questionnaire responses were then analyzed using descriptive quantitative methods. The study was carried out in two cycles, each consisting of four stages. The results indicated a significant increase in student motivation, with an improvement of 6% from Cycle I (80%) to Cycle II (86%). This percentage demonstrates that the learning motivation of Class IV-B students falls into the high category, affirming the effectiveness of the Team Game Tournament model in enhancing engagement in Indonesian language lessons.*

**Keywords:** Team Game Tournament, Motivation, Indonesian Language.

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas di kelas IV SD Negeri Putat Jaya IV/380 Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya motivasi belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas IV-B dengan jumlah

peserta didik sebanyak 22 anak. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan observasi langsung saat pembelajaran berlangsung. Data kuesioner kemudian diolah dalam bentuk kuantitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan 4 tahapan di tiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas IV-B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Terdapat peningkatan sebesar 6% dari siklus I ke siklus II, dengan persentase sebesar 80% dan 86% tiap siklusnya. Hasil persentase ini menunjukkan motivasi belajar peserta didik kelas IV-B berada pada kategori tinggi.

**Kata Kunci:** Team Game Tournament, Motivasi, Bahasa Indonesia.

## PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir kritis dan penyelesaian masalah (pemikiran ahli), komunikasi dan kolaborasi (komunikasi kompleks), serta kreatif dan inovatif (imajinasi dan penemuan terapan) atau keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*). Hal ini karena dunia kerja pada abad ini menuntut individu untuk memiliki tingkat pemikiran ahli dan komunikasi yang lebih tinggi. Selain itu, ekonomi global pada abad ini membutuhkan keterampilan imajinasi, kreativitas, dan inovasi yang lebih tinggi untuk menciptakan layanan dan produk baru yang lebih baik di pasar global (Trilling & Charles, 2012). Maka dari itu, pendidikan sebagai faktor penting dalam keberlangsungan dan kemajuan negara harus mampu memfasilitasi pembelajaran yang berkualitas bagi peserta didik guna pengembangan keterampilan sebagai modal menghadapi tantangan global (Amadi, 2023).

Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran dalam peningkatan keterampilan 4C karena sebagai sarana untuk berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif melalui kegiatan analisis teks ataupun kegiatan menulis puisi, cerita, dan karya tulis lainnya. Materi majas pada pelajaran Bahasa Indonesia mampu memperkaya bahasa dan membantu meningkatkan keterampilan komunikasi peserta didik. Selain itu, materi majas membantu meningkatkan kreativitas peserta didik pada pemilihan diksi, gaya bahasa puisi dan karya tulis lainnya, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui analisis teks yang bermuatan majas. Namun, sering kali peserta didik kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran dan lebih senang bermain sendiri karena kegiatan pembelajaran yang cenderung pasif; duduk memperhatikan guru menyampaikan materi dan mengerjakan tugas. Kondisi kelas yang seperti ini akan berdampak kepada pemahaman peserta didik. Hal ini karena motivasi berperan pada peningkatan pembelajaran peserta didik (Schunk et al., 2014). Maka dari itu, penting untuk memberi perhatian terhadap motivasi belajar peserta didik.

Motivasi adalah kondisi internal yang bersemangat yang menghasilkan sebuah perilaku untuk diarahkan pada tujuan (Schunk et al., 2014). Dalam konteks

pembelajaran, perilaku ini berupa fokus dalam pembelajaran, mencatat materi penting, meminta bantuan jika ada hal yang kurang dimengerti, dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang tidak termotivasi dalam pembelajaran cenderung tidak memperhatikan, tidak mencatat materi, jarang bertanya jika ada hal yang kurang dipahami, dan cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat lain mengatakan bahwa motivasi belajar adalah kekuatan internal peserta didik yang mendorong adanya kegiatan dan arah belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Husamah et al., 2018). Hamzah B. Uno menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal peserta didik untuk melakukan perubahan tingkah laku dengan indikator internal sebagai berikut: (1) adanya minat dan keinginan peserta didik untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran, (2) adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran. Indikator eksternal motivasi belajar sebagai berikut: (1) pemberian penghargaan dan apresiasi, (2) lingkungan belajar yang nyaman dan mendukung, (3) kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Uno, 2016).

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan, peserta didik kelas IV-B masih kurang memiliki motivasi untuk belajar. Peserta didik cenderung melakukan aktivitas lainnya, seperti menggambar, bermain sendiri, bahkan tidur di kelas. Temuan ini diperkuat dengan hasil kuesioner yang menunjukkan rata-rata motivasi belajar peserta didik berada pada kategori cukup dengan persentase 76% sebelum diberlakukan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Selain itu, terdapat faktor eksternal yang memengaruhi motivasi belajar peserta didik, yakni kurangnya variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran masih bersifat *teacher centered* dengan kegiatan menyimak penjelasan guru, mencatat, dan mengerjakan tugas tanpa berbantuan media. Selain itu, penggunaan model pembelajaran belum spesifik sehingga tidak ada sintaks pembelajaran yang terstruktur dan sistematis pada setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Peningkatan motivasi belajar dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran yang mampu membangun kegiatan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Model pembelajaran adalah prosedur sistematis yang digunakan guru untuk merancang pembelajaran sesuai tahapan kegiatan guna tercapainya tujuan pembelajaran (Amalia et al., 2023). Urgensi model pembelajaran sebagai penunjang keberhasilan belajar, yakni untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan mendorong motivasi belajar peserta didik (Azizah et al., 2025). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Sintaks model pembelajaran ini terdiri dari kegiatan penyajian kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan. Model *Team Game Tournament* mengemas kegiatan pembelajaran ke dalam bentuk permainan dan turnamen sehingga

meningkatkan motivasi peserta didik (Zulfikar & Budiana, 2019). Konten permainan dan turnamen berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan sebelumnya. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk seperti ini akan membantu guru dalam proses pembelajaran karena lebih menyenangkan bagi anak sekolah dasar (Adiputra et al., 2021).

Kajian terhadap penelitian yang berkaitan dengan model *Team Game Tournament*, menyatakan bahwa model ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, keterampilan kolaborasi, keaktifan, dan motivasi belajar peserta didik (Samuel & Santosa, 2018). Penelitian dari Sri Handayani tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI THE NOOR” menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model *Team Game Tournament* dalam pembelajaran (Handayani, 2022). Penelitian dari Acacia Camilla tentang “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Narasi Kelas 3A SDN Pakis V Surabaya” juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan model *Team Game Tournament* dalam pembelajaran (Camilla et al., 2024). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar melalui Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada Peserta Didik Kelas IV SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam kelas selama proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas dan berfokus pada pemecahan masalah praktis selama proses pembelajaran berlangsung guna mendapatkan solusi, melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas tersebut (Pahleviannur et al., 2022; Saputra et al., 2021). Penelitian dilakukan di SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV-B dengan jumlah partisipan sebanyak 22 anak. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi dan pengisian kuesioner. Observasi merupakan kegiatan mengamati sebuah kondisi atau situasi untuk dijadikan data terhadap suatu penelitian. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada subjek yang akan diteliti (Nasution & Junaidi, 2024). Observasi digunakan untuk mengamati perilaku peserta didik selama kegiatan pembelajaran sedangkan kuesioner digunakan untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik yang diukur

menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono dalam (Husaeni et al., 2023), skala *likert* digunakan untuk mengukur perilaku dan pendapat seseorang berdasarkan sudut pandang mereka terkait suatu fenomena tertentu. Data yang telah dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kemudian diolah dalam bentuk kuantitatif deskriptif. Pada kuantitatif deskriptif, hanya akan memaparkan deskripsi keterkaitan antara fenomena yang diselidiki dalam bentuk distribusi frekuensi dengan persentase (Prihatiningsih, 2022). Penghitungan persentase kategori motivasi belajar peserta didik sebagai berikut:

$$\text{Persentase: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (50)}} \times 100$$

Tabel 1. Skala *Likert*

Alternatif Jawaban	Bobot Jawaban
	Positif
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Kategori Motivasi Belajar

Persentase	Kategori
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Cukup
50% - 64%	Rendah
0% - 49%	Sangat Rendah

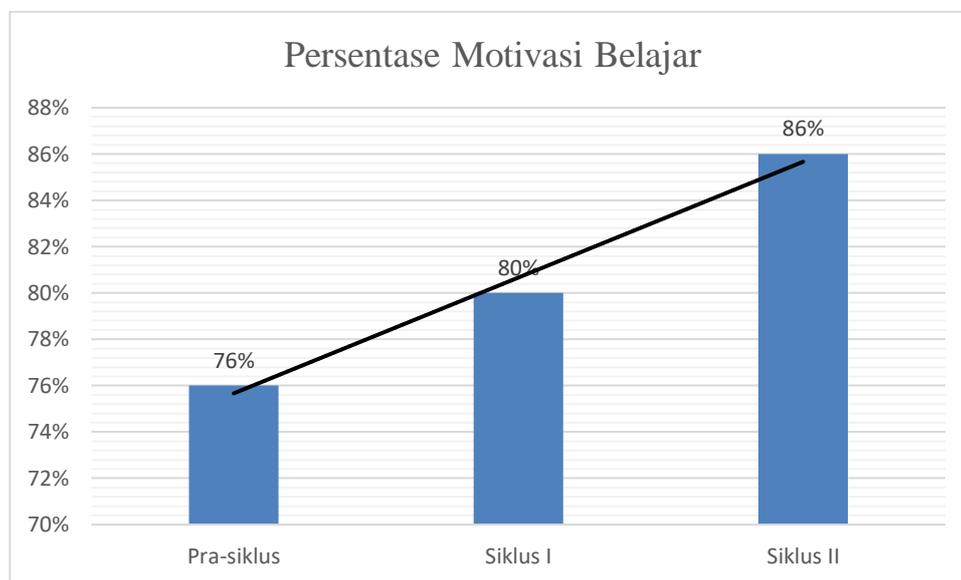
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya dengan melibatkan 22 peserta didik kelas IV-B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas. Berdasarkan latar belakang motivasi belajar peserta didik yang tergolong cukup dan cenderung rendah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, yakni mencakup pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Pada kegiatan pra-siklus, data didapatkan dari kuesioner dan observasi. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik adalah 76% atau berada pada kategori cukup. Observasi menunjukkan bahwa guru tidak menggunakan variasi metode pembelajaran ataupun

penggunaan media serta tidak terlihatnya penggunaan model pembelajaran yang spesifik dan jelas. Hasil observasi ini diperkuat dengan pernyataan peserta didik, yakni kegiatan pembelajaran hanya meliputi kegiatan menyimak penjelasan, mencatat, dan mengerjakan tugas. Pada siklus 1 dan siklus 2, peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada pelajaran Bahasa Indonesia materi majas. Berikut adalah tabel informasi untuk tiap siklus.

Tabel 3. Persentase Rata-rata Motivasi Belajar Peserta Didik

Variabel	Persentase Rata-rata	Kategori
Pra-siklus	76%	Cukup
Siklus I	80%	Tinggi
Siklus II	86%	Tinggi



Gambar 1. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan tabel persentase dan grafik motivasi belajar peserta didik, diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra-siklus, motivasi belajar peserta didik sebesar 76% atau berada pada kategori cukup dengan 3 peserta didik berada pada kategori motivasi belajar rendah, 9 peserta didik berada pada kategori motivasi belajar cukup, 6 peserta didik pada kategori motivasi belajar tinggi, dan 4 peserta didik pada kategori motivasi belajar sangat tinggi. Meskipun terdapat separuh dari populasi kelas yang memiliki motivasi belajar yang baik tetapi masih perlu adanya usaha dan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu usaha perbaikan pembelajaran yang ditawarkan peneliti adalah model pembelajaran *Team Game Tournament* yang diimplementasikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi majas. Tujuannya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena adanya permainan yang terintegrasi dalam model pembelajaran ini.

Pada siklus I, terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik sebesar 4%, yakni terjadi peningkatan persentase menjadi 80% atau berada pada kategori tinggi dengan 10 peserta didik berada pada kategori motivasi belajar cukup, 5 peserta didik berada pada kategori motivasi belajar tinggi, dan 7 peserta didik berada pada kategori motivasi belajar sangat tinggi. Pada siklus I terlihat tidak ada peserta didik yang berada pada motivasi belajar rendah. Namun, masih terdapat perbaikan yang harus dilakukan pada siklus I, di mana permainan dan turnamen yang dilakukan masih pada skala kelompok besar sehingga terdapat beberapa peserta didik yang tidak memiliki peran dalam aktivitas yang dilakukan. Selain itu, terdapat tantangan dalam kegiatan kolaborasi. Tantangan tersebut berkaitan dengan pembentukan kelompok, di mana terdapat peserta didik yang tidak berminat dalam kegiatan kelompok karena tidak mendapatkan kelompok sesuai keinginannya.

Berdasarkan evaluasi tersebut, peneliti melakukan modifikasi yang akan dilaksanakan pada siklus II. Bentuk modifikasi tersebut ialah melibatkan setiap peserta didik dalam permainan yang bersifat individu namun berdampak pada skor kelompok. Penjelasan terkait bentuk permainan ini adalah setiap poin yang didapat oleh peserta didik akan menjadi tambahan poin untuk kelompok. Adanya permainan yang bersifat individu akan memberikan kesempatan yang sama kepada peserta didik untuk terlibat dalam permainan. Selanjutnya terkait tantangan yang dihadapi, peneliti merombak anggota kelompok yang tidak memiliki sinergi sehingga berdampak pada ketimpangan motivasi belajar anggota kelompoknya. Untuk menghindari penurunan motivasi belajar, maka peneliti memilih untuk mengatur ulang anggota kelompok. Hasil modifikasi memperlihatkan seluruh peserta didik antusias dalam permainan, mampu bersinergi dengan baik bersama kelompok barunya, dan terjadi peningkatan motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai persentase motivasi belajar sebesar 86% atau terjadi peningkatan sebesar 6% dari siklus I. Pada siklus II, terdapat 5 peserta didik berada pada kategori motivasi belajar cukup, 9 peserta didik berada pada kategori motivasi belajar tinggi, dan 8 peserta didik berada pada kategori motivasi belajar sangat tinggi. Pada siklus II, terjadi penurunan peserta didik yang berada pada kategori motivasi belajar cukup, kenaikan peserta didik pada kategori motivasi belajar tinggi dan sangat tinggi, serta tidak adanya peserta didik yang berada pada kategori motivasi belajar rendah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV-B SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya. Hasil ini selaras dengan teori yang menyatakan bahwa model *Team Game Tournament* mampu meningkatkan motivasi belajar dan diperkuat dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas IV-B SDN Putat Jaya IV/380 Surabaya mengalami peningkatan motivasi belajar dari penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi majas. Pada siklus I, persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 80 persen. Pada siklus II, persentase rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 86 persen. Hal ini berarti terdapat peningkatan motivasi belajar sebesar 6% dari siklus I ke siklus II. Besaran persentase pada kedua siklus menunjukkan motivasi belajar peserta didik berada pada kategori tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., Heryadi, Y., Guru, P., Dasar, S., Setia, S., Rangkasbitung, B., & Utomo, J. B. (2021). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATA PELAJARAN IPA DI SEKOLAH DASAR. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Amadi, A. S. M. (2023). Pendidikan di Era Global: Persiapan Siswa untuk Menghadapi Dunia yang Semakin Kompetitif. *Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(2), 153–164. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9439>
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Azizah, M., Zahra, F., Muzfirah, S., & Mubark, F. (2025). *Model Pembelajaran: Konsep, Paradigma, dan Implementasi*. PT. Adab Indonesia.
- Camilla, A., Kirana, A., Khoirusyifa, A., Wijaya Kusuma Surabaya, U., Dukuh Kupang XXV No, J., Pakis Surabaya, S. V, & Pakis Sidokumpul No, J. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Narasi Kelas 3A SDN Pakis V Surabaya. *Journal of Education and Pedagogy*, 1(2), 160–169.
- Handayani, S. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MI THE NOOR. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v2i2.471>
- Husaeni, A. F., Juliejantiningih, Y., & Hidayat, R. (2023). Survey Tingkat Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK. *Educatio*, 18(1), 102–109. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.12266>
- Husamah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsono, P. (2018). *Belajar & Pembelajaran* (Cetakan Kedua). UMM Press.
- Nasution, U. H., & Junaidi, L. D. (2024). *Metode Penelitian*. Serasi Media Teknologi.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka.

- Prihatiningsih, D. (2022). *MUDAHNYA BELAJAR STATISTIK DESKRIPTIF*. CV. Sarnu Untung.
- Samuel, D., & Santosa, S. (2018). MANFAAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN. *Ecodumanika*, 1(3).  
<https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>
- Saputra, N., Zanthly, L. S., Gradini, E., Jahring, Rif'an, A., & Ardian. (2021). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Schunk, D., Meece, J., & Pintrich, P. (2014). *Motivation in Education: Theory, Research and Applications*. Pearson Education Limited.
- Trilling, B., & Charles, F. (2012). *21st Century Skills: Learning For Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Edisi 1). Bumi Aksara.
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2).  
<https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>