

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 LEWA.

Trivanka Ersiane Eli(1), Vidriana Oktoviana Bano(2), Riwa Rambuhada Enda(3)

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Kristen Wira Wacana Sumba; Jl. R Suprpto No.35, Waingapu, (0387) 62302, 62393

trivankaersianeeli@gmail.com (1), vidri.bano@unkriswina.ac.id (2), riwa@unkriwina.ac.id (3)

ABSTRAK

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media poster terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Lewa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif komparatif. Dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen yang terdiri dari beberapa tahapan antara lain: persiapan, pelaksanaan dan tahap akhir. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI MIPA 1 yang berjumlah 36 orang sebagai kelas kontrol dan siswa kelas XI MIPA 3 yang berjumlah 35 orang sebagai kelas eksperimen. Teknik dan instrument pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, tes dan dokumentasi. Tekni analisis data dalam penelitian ini meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas dan uji hipotesis penelitian. Pengukuran hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media poster terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Lewa. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol 56 (*pretest*), 82,2 (*posttest*) dan kelas eksperimen 36,5 (*pretest*), 83,8 (*posttest*). Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji *dependent* sampel t test yang memiliki nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,000 artinya nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga H1 diterima dan H0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media poster berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Lewa.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Team Games Tournament*, Media Poster, Hasil Belajar

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of using the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative learning model assisted by poster media on the learning outcomes of class XI students at SMA Negeri 1 Lewa. The type of research used in this research is experimental research with a comparative quantitative approach. By using two classes, namely the control class and the experimental class which consists of several stages including: preparation, implementation and final stage. The samples in this study were 36 students in class XI MIPA 1 as the control class and 35 students in class XI MIPA 3 as the experimental class. Data collection techniques and instruments used in this study were interviews, tests and documentation. Data analysis techniques in this study included validity, reliability, normality, homogeneity and research hypothesis testing. Measurement of learning outcomes is focused on the cognitive domain. This influence can be seen from the comparison of the average value of the control class 56 (*pretest*), 82.2 (*posttest*) and the experimental class 36.5 (*pretest*), 83.8 (*posttest*). The hypothesis test used in this study is the dependent sample t test which has an Asymp value. Sig (2-tailed) 0.000 means that the value is less than 0.05 so that H1 is accepted and H0 is rejected. It can be concluded that the cooperative learning model of the *Team Games Tournament* (TGT) type assisted by poster media influences the learning outcomes of class XI MIPA students at SMA Negeri 1 Lewa.

Keywords : Learning Models, *Team Games Tournaments*, Media Posters, Learning Outcomes

Ersiane T, Oktoviana Bano V, Rambu Hada Enda R : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 LEWA.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perubahan sikap perilaku seseorang atau kelompok orang dalam mendewasakan manusia melalui proses belajar (Ningrum et al., 2015:248). Pendidikan dalam lingkungan sekolah lebih bersifat formal, guru sebagai pendidik di sekolah disiapkan secara formal dalam lembaga pendidikan keguruan sehingga memiliki kepribadian sebagai pendidik. Guru merupakan salah satu faktor pendidikan yang memiliki peran yang paling strategis, karena guru merupakan faktor paling menentukan pada saat terjadinya proses belajar mengajar (Susanna, 2017:93). Pendidikan pada umumnya bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa, baik potensi pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menekankan pada cara berpikir ilmiah dan kerja ilmiah. Pembelajaran IPA yang memberikan kesempatan siswa untuk mengkonstruksi konsep sendiri, akan memberikan pengalaman langsung untuk menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah (Ariyanti, 2020:194). Biologi merupakan ilmu pengetahuan alam yang mempelajari tentang kehidupan dari segala aspek (Febrianti et al., 2018:11). Tidak semua konsep dalam Biologi bersifat konkret dan mudah diamati. Sebaliknya terdapat konsep yang bersifat abstrak dan tidak mudah diamati (Ariyanto et al., 2018:2). Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas belajar siswa dapat ditempuh dengan menggunakan model yang memfasiasikan antara belajar tim dengan permainan. Model pembelajaran ini dikenal dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) (Maladjim, 2018:38). *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, menyenangkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Rahmawati, 2018:71). Selain menggunakan model pembelajaran tentunya dalam proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018:103). Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa diserap dengan baik (Sapriyah, 2019:471). Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran Biologi (L.H) di SMA Negeri 1 Lewa pada tanggal 10 Maret 2023, guru tersebut mengatakan bahwa proses pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan model *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* (PBL) dan media pembelajaran yang digunakan berupa buku paket dan power point. Proses pembelajaran dalam kelas hanya berfokus pada guru saja selanjutnya akan diberi penugasan kepada siswa yang membuat pembelajaran kurang efisien. Kenyataan ini dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada nilai ujian akhir kelas XI semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dengan persentase ketuntasan 57,0 pada kelas XI MIPA 3 yang berjumlah 35 orang dengan keterangan 8 orang tuntas dan 27 orang tidak tuntas dengan standar KKM 74. Penelitian yang dilakukan oleh (Maulidina et al., 2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar” penelitian tersebut sebagai salah satu contoh pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa.

Ersiane T, Oktoviana Bano V, Rambu Hada Enda R : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 LEWA.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media poster terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Lewa?.

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media poster terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Lewa.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan ini adalah secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan di bidang pendidikan secara teoritis tentang pengaruh model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media poster. Secara praktis, bagi siswa penelitian ini dapat menjadi sarana dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa tetap aktif belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, bagi guru penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi guru dan media poster ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan bagi siswa penelitian ini dapat menjadi saran bagi pihak sekolah sebagai panduan atau pedoman dalam kegiatan pembelajaran yang lebih baik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran poster.

II. METODE

Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lewa yang beralamat di Kambata Wundut, Kecamatan Lewa, Kabupaten Sumba Timur. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada 23-24 Mei 2023 pada tahun ajaran 2022/2023 semester genap.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif komparatif. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tetentu (Arifin, 2020:3). Pendekatan komparatif merupakan penelitian yang membandingkan dua atau lebih situasi dan perlakuan.

Tabel 1. Desain penelitian

| Kelompok | Pretest | Perlakuan | Posttest |
|-----------------|----------------|------------------|-----------------|
| Eksperimen | P1 | X | P2 |
| Kontrol | P3 | - | P4 |

Keterangan:

P1: Pretest kelompok eksperimen

P2: Posttest kelompok eksperimen

P3: Pretest kelompok kontrol

P4: Posttest kelompok kontrol

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Lewa

Ersiane T, Oktoviana Bano V, Rambu Hada Enda R : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 LEWA.

Tahun ajaran 2022/2023 dengan total keseluruhan 105 orang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 71 orang yang terdiri atas dua kelas yaitu 36 siswa kelas kontrol dan 35 kelas eksperimen.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan merupakan langkah yang utama dalam penelitian. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran. Tes soal kemampuan berpikir kritis berupa pilihan ganda yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*

Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel *Independen* (variabel bebas) dan variabel *Dependen* (variabel terikat):

1. Variabel X (*Independen*/bebas) yaitu “Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Media Poster”.
2. Variabel Y (*Dependen*/terikat) yaitu hasil belajar siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Lewa”

III. HASIL PENELITIAN

Berikut adalah table hasil belajar siswa yang mencakup sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol Pertemuan Pertama

| No Soal | Nilai Sig | Keterangan |
|---------|-----------|-------------|
| 1 | 0,490 | Tidak Valid |
| 2 | 0,003 | Valid |
| 3 | 0,600 | Tidak Valid |
| 4 | 0,007 | Valid |
| 5 | 0,001 | Valid |
| 6 | 0,016 | Valid |
| 7 | 0,040 | Valid |
| 8 | 0,000 | Valid |
| 9 | 0,968 | Tidak Valid |
| 10 | 0,000 | Valid |

Tabel 2. Uji Validitas

| No | Tahap Kegiatan | Kelas eskperimen | | Kelas control | |
|----|--------------------------|------------------|---------|---------------|----------|
| | | Pretest | Posttes | pretest | posttest |
| 1 | Jumlah Siswa | 35 | 35 | 36 | 36 |
| 2 | Jumlah nilai | 1280 | 2934 | 1960 | 2880 |
| 3 | Rata-rata Nilai | 36,57 | 83,82 | 56 | 82,28 |
| 4 | Jumlah yang tuntas | 1 | 30 | 7 | 30 |
| 5 | Jumlah yang tidak tuntas | 34 | 5 | 29 | 6 |

Ersiane T, Oktoviana Bano V, Rambu Hada Enda R : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 LEWA.

Tabel 3. Uji Homogenitas

| Test of Homogeneity of Variances | | | | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|------|
| | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Pretest_Eks perimen | Based on Mean | 1,427 | 7 | 22 | ,244 |
| | Based on Median | 1,091 | 7 | 22 | ,402 |
| | Based on Median and with adjusted df | 1,091 | 7 | 13,755 | ,420 |
| | Based on trimmed mean | 1,377 | 7 | 22 | ,264 |

Tabel 8. Hasil Uji Paired T Test

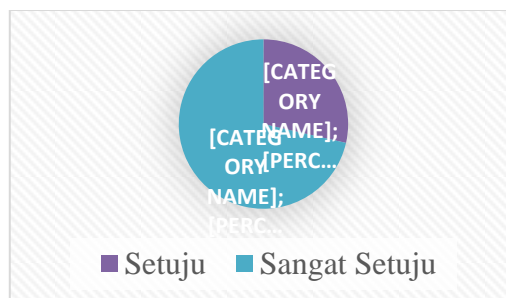
| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---------------------|-----------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|--------|--------|-----------------|-------|
| | | Paired Differences | | | | t | df | Sig. (2-tailed) | |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | | | | Upper |
| Pair 1 | Hasil Belajar – Kelas | 50,271 | 18,135 | 1,851 | 46,596 | 53,945 | 27,160 | ,000 | |



Gambar 3. Media Poster dan Proses Pembelajaran



Gambar 4. Kartu Soal Saat Tournament



Gambar 5. Kepuasan Siswa

Ersiane T, Oktoviana Bano V, Rambu Hada Enda R : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 LEWA.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media poster berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Lewa. Hal ini dapat ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas eksperimen 83,82 lebih tinggi dari kelas kontrol 82,28. Hasil uji paired sampel t test yang memiliki nilai sig (2-tailed) 0,000 artinya nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga H1 diterima dan H0 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021:107). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
- Amalia, R.N., Dianingati, R. S., & Annissa E. (2022:10). Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi. *Journal of Research in Pharmacy Accepted*, 2(1), 9-15.
- Ariyanti, N. (2020:154). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Organ Pencernaan Manusia Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Workshop Inovasi Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 3(4), 193–200.
- Ariyanto, A., Fajar Priyayi, D., & Dewi, L. (2018:2). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Swasta Salatiga. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 1-13.
- Atikah, H. J. (2020:1). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika the Influence of Cooperative Learning Model *Teams Games Tournament* Type to Mathematics Learning Result. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 34-45.
- Didi, S. (2020:69). Pengantar Statistika Pendidikan serta Aplikasi Program SPSS (B. TEGUH (ed.); 2nd ed.). Center of language and culture studies.
- Febrianti, E, S., Karyadi, B., & Kasrina. (2018:11). Penerapan Model Kooperatif Tipe-*Group Investigation* (GI) Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Sman 8 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 2(1), 10–14.
- Harry, I. G. P. N., Putra, P., Udy Ariawan, K., & Suka Arsa, I. P. (2017:109-110). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106-115.
- Jongu, A. U. L., Bano, V. O., & Ina, A. T. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran *Srambel* Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Katolik Anda Luri Waingapu. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*. 10(1). 25-36.
- Lawe, I. S. A. W., Bano, V. O., & Njoeroemana, Y. (2023:7874). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 3(10), 7869-7876.
- Lokat, Y. T., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Picture and Picture* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 5(2). 126-135.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021:316). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325.

Ersiane T, Oktoviana Bano V, Rambu Hada Enda R : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 LEWA.

- Maladjim, M. (2018:38). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII Taksifi 1 MTs. Negeri 1 Manado. *Jurnal Ilmiah Iqra*, 12(1), 35-41.
- Maulidina, Z., Nuriman., & Hutama, F. S., (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 140-147.
- Moto, M. M. (2019:23). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesia Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Prasetya, H. R., & Rokhman, M. N. (2016:446). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajarsejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 Sma Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Elektronik Mahasiswa*. 4(3), 440-456.
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022:68-69). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*. 13(1), 65-71.
- Rahmawati, R. (2018:71). *Teams Games Tournament* (TGT) Sebagai Strategi Mengaktifkan Kelas Dengan Mahasiswa Yang Mengalami Hambatan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 14(2), 70-76.
- Riyono, M. R., Sulistiowati., & Churniawan A. D. (2016:5). Analisis Pengaruh Website Stikom Institutional Repositories (Sir) Pada Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya. *JSIKA*. 5(12), 1-10.
- Sapriyah. (2019:471). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sari, M., Oktafia, M., & Ningsih, F. (2021:). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 101-112.
- Siahaan, H. R., & Wahyuni, I. (2018:28). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inpafi*, 6(1), 26-33.
- Siregar, R., & Nurjannah. (2022:261). Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3 Dimensi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(3), 258-271.
- Susanna. (2017:93). Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI Man 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 93-196.
- Tafonao, T. (2018:103). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tumulo, T. I. (2022:438). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 2(2), 437-446.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021:96-97). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.

| Accepted Date | Revised Date | Decided Date | Accepted to Publish |
|---------------|--------------|--------------|---------------------|
| 27 Juni 2023 | 05 Juli 2023 | 12 Juli 2023 | Ya |