

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN
MEDIA VIDEO ANIMAKER TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN
KONSEP MATEMATIS SISWA SD**

Shafa Kamila Putri Anggraini¹, Erna Suwangsih², Nenden Permas Hikmatunisa³
^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia
shafakamilaputrianggraini@upi.edu¹, ernasuwangsih@upi.edu²,
nendenpermas17@upi.edu³

ABSTRACT

Understanding mathematical concepts is an important skill that students must have in learning mathematics. However, in reality, there are still many elementary school students who have difficulty in understanding mathematical concepts due to inappropriate learning approaches and unattractive media. Therefore, this study aims to determine the influence and improvement of students' understanding of mathematical concepts, one of which is by implementing the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by video animaker media. The method used in this study is a quasi-experiment with a non-equivalent control group design and purposive sampling technique. This study compares two classes, namely the experimental class and the control class. Data collection was carried out through an initial test (pretest) and a final test (posttest), and was supported by observation and documentation. Based on the results of the study, the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by video animaker media is more effective in improving students' understanding of mathematical concepts when compared to conventional learning. The Teams Games Tournament (TGT) model assisted by video animaker media has an influence of 45.5% in influencing the improvement of students' understanding of mathematical concepts.

Keywords: *understanding of mathematical concepts, teams games tournament, video animaker*

ABSTRAK

Pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran matematika. Namun, kenyataannya masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika akibat pendekatan pembelajaran yang kurang tepat dan media yang kurang menarik. Oleh karena itu, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan peningkatan pemahaman konsep matematis siswa salah satunya dengan cara menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah quasi eksperimen dengan desain *non-equevalent control grup* dan teknik *purposive*

sampling. Penelitian ini membandingkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*), serta didukung oleh observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker memberikan pengaruh sebesar 45,5% untuk mempengaruhi peningkatan pemahaman konsep matematis siswa.

Kata Kunci : pemahaman konsep matematis, *teams games tournament*, video animaker

A. Pendahuluan

Pendidikan matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar berpikir logis, analitis, dan sistematis siswa. Matematika tidak hanya diperlukan dalam konteks akademik, tetapi berperan besar dalam kehidupan sehari-hari melalui kemampuan pemecahan masalah. Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa SD masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Pemahaman konsep yang kurang matang berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam menghubungkan antar konsep serta menyelesaikan soal matematika secara tepat (Yayuk, 2019).

Pemahaman konsep matematis merupakan aspek fundamental yang harus dikuasai oleh setiap siswa agar

mampu berpikir kritis, logis, dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan (Aledya, 2019). Pemahaman ini harus ditanamkan secara bertahap dan berkesinambungan, karena penguasaan konsep dasar akan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep lanjutan (Riyadi dkk., 2025). Realitanya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematis siswa masih rendah. Misalnya, siswa sering kesulitan mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya dan merasa bosan dalam proses pembelajaran yang cenderung konvensional (Angkat, 2023). Kondisi ini turut memengaruhi motivasi dan minat belajar siswa (Radiusman, 2020).

Hasil observasi pada tahun 2024 di salah satu SD di Kabupaten Purwakarta menunjukkan bahwa

pembelajaran matematika masih didominasi oleh metode tradisional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tidak variatif menyebabkan siswa kurang tertarik dan tidak terlibat langsung dalam proses belajar, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi rendah.

Permasalahan ini memerlukan solusi inovatif dan menyenangkan agar siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran matematika. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini menggabungkan pembelajaran kooperatif dengan unsur permainan yang kompetitif, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Penelitian (Arifin dkk. 2020) menunjukkan bahwa penerapan model TGT berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa. Selain model pembelajaran, pemanfaatan media yang menarik juga sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media video animasi, seperti video animaker, diyakini dapat mempermudah

penyampaian materi sekaligus meningkatkan daya tarik pembelajaran (Lekitoo, 2025). Video animaker sebagai platform digital menyediakan visualisasi yang interaktif dan menarik sehingga dapat membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret dan menyenangkan. (Raihanah & Sina 2024) juga menyatakan bahwa penggunaan video animaker memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, yang melibatkan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*.

Subjek penelitian mencakup populasi dan sampel yang digunakan oleh peneliti. Populasi merujuk pada wilayah atau tempat yang menjadi sumber pengambilan sampel. Menurut Sugiyono dalam (Subhaktiyasa, 2024), populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup

objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan dapat ditarik kesimpulan darinya. Dalam penelitian ini, populasi yang dipilih adalah seluruh siswa kelas III yang berada di salah satu SD di Kabupaten Purwakarta. Sampel penelitian dipilih berdasarkan tujuan tertentu menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana seluruh siswa kelas III di salah satu SD di Kabupaten Purwakarta menjadi sampel. Kelas 3B ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas 3C sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengaruh Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker terhadap peningkatkan pemahaman konsep matematis siswa SD

Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media animaker berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil *post-test* siswa. Hasil analisis statistik inferensial juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari

penerapan model TGT terhadap Pemahaman konsep matematis, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji statistik.

Tabel 1. Uji Regresi Linear

<i>Coefficients</i>		
Model	<i>Unstandardized B</i>	<i>Std. Error</i>
<i>Constant</i>	63,337	5,127
<i>Pre-Test</i>	0,479	0,109

Berdasarkan tabel tersebut, nilai *constant* (α) sebesar 63,337 dan nilai *Pre-test* (β) sebesar 0,479. Sehingga persamaanya dapat ditulis:

$$\hat{Y} = \alpha + \beta X$$

$$\hat{Y} = 63,337 + 0,479X$$

Hal tersebut dapat diartikan bahwa setiap pelaksanaan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker terhadap pemahaman konsep matematis siswa sebesar 0,479.

Tabel 2. Uji Signifikan Regresi

<i>Coefficients</i>		
Model	t	Sig.
<i>Pre-Test</i>	4,382	0,000

Dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti $< 0,05$, disimpulkan bahwa H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dari

penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

Tabel 3. Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Std. Error
0,675	0,455	4,597

Perolehan R Square koefisien determinasi yaitu 0,455. Sehingga dapat dilakukan perhitungan koefisien determinasi (D), berikut merupakan perhitungan koefisien determinasi:

$$D = R^2 \times 100\%$$

$$D = 0,455 \times 100\%$$

$$D = 45,5\%$$

Berdasarkan hasil Koefiensi determinasi, diketahui bahwa nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,675 menunjukkan adanya hubungan yang cukup kuat antara variabel bebas yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT) dan variabel terikat yaitu pemahaman konsep matematis siswa. Adapun nilai R Square sebesar 0,455 mengindikasikan bahwa variabel bebas memberikan pengaruh sebesar 45,5% terhadap variabel terikat.

Pengaruh pemahaman konsep matematis siswa juga terlihat dari perbedaan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Sebelum perlakuan, rata-rata nilai *pre-*

test adalah 46.16, sedangkan setelah perlakuan nilai *post-test* meningkat 85,44. Berdasarkan perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan pemahaman konsep matematis siswa. Hal ini juga didukung oleh Arifin dkk., (2020) Menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam mengembangkan pemahaman konsep matematis. Sejalan dengan temuan yang didukung oleh pernyataan Royani & Kelana (2022) menunjukan dengan tahapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat pengaruh pemahaman konsep matematis siswa.

Berikut merupakan tahapan pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker pada kelas eksperimen: (1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*), (2) Kelompok (*Teams*), (3) Turnamen (*Tournament*), (5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*).

2. Peningkatan pemahaman konsep matematis siswa SD.

Data dalam penelitian ini berupa hasil pemahaman konsep matematis siswa yang diperoleh melalui tes uraian. Data yang disajikan merupakan hasil *pre-test*, *post-test*, dan N-Gain dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Tes	Skor		Mean
		Min	Max	
		Eksperimen	<i>Pre-Test</i>	
Kontrol	<i>Pre-Test</i>	30	72	48.88

Tabel 5. Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Tes	Skor		Mean
		Min	Max	
		Eksperimen	<i>Post-test</i>	
Kontrol	<i>Post-test</i>	50	97	75,56

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 46,16, sedangkan kelas kontrol 48,88. Kedua kelas memiliki rentang skor yang hampir sama, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep matematis awal siswa tergolong setara. Sedangkan rata-rata *post-test* kelas eksperimen adalah

85,44, sedangkan kelas kontrol 75,56. Selisih ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep matematis, dengan hasil yang lebih signifikan pada kelas eksperimen setelah perlakuan diberikan.

Tabel 6. Statistik Inferensial Data *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji	<i>Pre-test</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Normalitas	0,294 > 0,05	0,101 > 0,05
Homogenitas	0,322 > 0,05	
<i>Independent Sample t-test</i>	0,324 < 0,05	

Tabel 7. Statistik Inferensial Data *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji	<i>Post-test</i>	
	Eksperimen	Kontrol
Normalitas	0,140 > 0,05	0,426 > 0,05
Homogenitas	0,427 > 0,05	
<i>Independent Sample t-test</i>	0,002 < 0,05	

Hasil Uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, karena nilai (sig. > 0,05). Uji homogenitas juga menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki variansi yang homogen (sig. > 0,05). Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata *pre-test*

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga kemampuan awal siswa dinyatakan setara. Namun, pada hasil *post-test* ditemukan perbedaan yang signifikan ($\text{sig.} < 0,05$), di mana rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep matematis siswa, dilakukan analisis N-Gain dengan bantuan *software* SPSS *versi* 25, menggunakan data yang diperoleh selama penelitian. Berikut merupakan interpretasi dalam menentukan tingkat peningkatan pemahaman konsep matematis menurut Sukarelawan dkk, 2024.

Tabel 8. Interpretasi Hasil N-Gain Persen

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

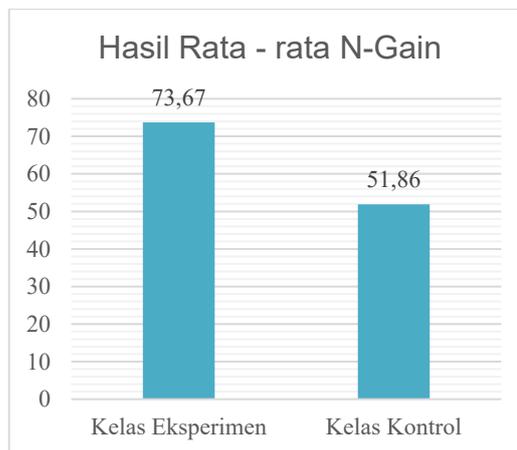
Berikut merupakan hasil analisis N-Gain pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 9. Hasil Uji N-Gain

Kelas	N – Gain		Skor	
	Max	Min	Rata-rata	Stand.Dev
Eksperimen	100	44	73,67	3,262

Kelas	N – Gain		Skor	
	Max	Min	Rata-rata	Stand.Dev
Kontrol	94	18	51,86	4,425

Berdasarkan hasil rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen diperoleh sebesar 73,67 atau 73,67%, yang dikategorikan cukup efektif. Rata-rata skor N-Gain kelas kontrol diperoleh sebesar 51,86 atau 51,86%, yang dikategorikan kurang efektif.



Grafik 1. Peningkatan pemahaman konsep matematis siswa

Tabel 10. Statistik Inferensial Data N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji	N-Gain	
	Eksperimen	Kontrol
Normalitas	0,269 > 0,05	0,292 > 0,05
Homogenitas	0,121 > 0,05	
Independent Sample t-test	0,000 < 0,05	

Hasil analisis menunjukkan bahwa data N-Gain pada kedua kelas memiliki distribusi normal, ditunjukkan oleh nilai signifikansi $> 0,05$. Selain itu, uji homogenitas juga menunjukkan bahwa variansi kedua kelas bersifat homogen dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi N-Gain $< 0,05$, yang menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model TGT Berbantuan media video animaker lebih signifikan dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil observasi, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantuan media video Animaker mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Kehadiran tahapan permainan dan turnamen dalam model TGT mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa tidak hanya lebih fokus, tetapi juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap aktivitas

pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media video animaker tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi efektif dalam memperdalam mengenai pemahaman matematis siswa. Hal ini didukung dari hasil penelitian Nurhayati dkk.,(2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video memiliki peningkatan positif terhadap pemahaman konsep matematis siswa.

Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menerima model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker lebih disarankan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Hal ini didukung Juwita dkk (2024) bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep matematis menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik, hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Sehingga diketahui bahwa terdapat peningkatan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker lebih baik dari pada kelas dengan pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker terhadap pemahaman konsep matematis siswa.
2. Peningkatan pemahaman konsep matematis siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media video animaker lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Pada Siswa. *Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa*, 2(May), 0–7.
- Angkat, Y. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Educator Development Journal*, 1 (1), 51-.
- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i2.3873>.
- Juwita, J., Maulana, M., & Irawati, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan EBS-PBM Apps Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *JURNAL PENA EDUKASI*, 11(2), 148-161.
- Kania, M. A., Fitri, A., & Keguruan, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*. 5, 635–640.
- Khairunnisa, A., Juandi, D., & Gozali, S. M. (2022). Systematic Literature Review: Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1846–1856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1405>
- Lekitoo, J. N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Media Pembelajaran*, 37.
- Muttaqin, I., Prayitno, I. M., & Saputro, H. (2024). *Application of the TGT Type Cooperative Model to Increase Class III Students' Activeness in Civics Learning*. 394–402.
- Ningrum, D. P., Safitri, V. Y., & Sutriyani, W. (2023). Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Clock Set Terhadap Pemahaman Konsep Matematika SD.

- Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 62–74.
<https://doi.org/10.56916/jp.v2i2.419>
- Nurhayati, S. A., Sunaengsih, C., & Isrok'atun, I. A. (2025). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Bangun Ruang. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 325-337.
- Octaviani, T., Anwar, S., & Junaedi, Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. *Jurnal Komunikasi*, 2(11), 877-888.
- Putri, A. V. E., Sofiana, N., & Hamidaturrohmah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Math Animaker Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas V Sd Negeri 5 Sinanggal. *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 180–191.
<http://journal.unpacti.ac.id/index>.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1.
<https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahayu, S., Fatmaryanti, S. D., & Ngazizah, N. (2025). Pengaruh Penerapan Pendekatan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1 Februari), 461-472.
- Raihanah, S., & Sina, I. (2024). Pengembangan video animasi matematika berbantuan Animaker untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 15(3), 385–396.
- Riyadi, D. D., & Supriatna, E. (2025). Analisis Kesulitan Siswa Kelas III dalam Memahami Konsep Matematika :Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 8(1), 1864-1873.
- Riyadi, D. D., & Supriatna, E. (2025). Analisis Kesulitan Siswa Kelas III dalam Memahami Konsep Matematika :Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 8(1), 1864-1873.
- Royani, Y., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan pemahaman konsep matematika pada siswa SD dengan menggunakan model teams games tournament (TGT). *EduBase: Journal of Basic Education*, 3(1), 11-20.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. 9, 2721–2731.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). N-Gain vs Stacking. *Yogyakarta:*

Suryacahya.

Yayuk, E. (2019). Pembelajaran
Matematika Sekolah Dasar - Erna
Yayuk - Google Buku. In
*Universitas Muhammadiyah
Malang.*