

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMEN (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPA
KELAS V**

Alda Savrina Sabilla¹, Nuranisa², Hermansyah³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

e-mail : aldasavrinabilla@gmail.com, nuranisa@univpgri-palembang.ac.id,
hermansyah@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest Kontrol group. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA dan VB di SD Negeri 101 Palembang, dengan satu kelas sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT dan satu kelas sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berupa tes pilihan ganda yang telah divalidasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi IPA. Oleh karena itu, model TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil belajar, Pembelajaran kooperatif, Teams Games Tournament.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses pembentukan individu yang diarahkan untuk mengembangkan kemampuan rohani, jasmani, dan kepribadian. Hal ini berarti, pendidikan adalah suatu usaha sadar dan berkelanjutan yang menjadi fondasi utama dalam pembentukan karakter suatu individu dan menghasilkan sosok manusia yang berkualitas untuk masa depan (Hidayat, 2022, hl. 24). Pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa dapat (Hafid, 2024, hl. 67) Secara aktif mengembangkan potensi diri mereka di masyarakat, bangsa, dan Negara mereka.

Tujuan lain dari pembelajaran IPA adalah agar siswa memperoleh pemahaman tentang alam sekitar. Keterampilan untuk mendapatkan ilmu melalui proses dan pendekatan ilmiah, dan sikap ilmiah dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah. (Helena, 2020, hl. 15). Menurut (Teguh, 2024, hl. 27) "Sekolah Dasar adalah masa emas bagi anak-anak, jadi penting untuk menanamkan prinsip moral." Ini berarti bahwa sekolah menanamkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, dan akhlak mulia untuk menciptakan generasi yang cerdas, cerdas, jujur, dan berkualitas.

Untuk menunjang pembelajaran menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Indonesia telah merekomendasikan beberapa model pembelajaran salah satunya yaitu "*Teams Games Tournament (TGT)*" adalah Salah satu model pembelajaran kooperatif yang

menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok beajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin yang berbeda. Dengan di terapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* ini diharapkan membuat siswa terlibat secara aktif dalam pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* memengaruhi Hasil Belajar siswa (Rahayu, 2019, hl. 34). Selain itu model pembelajaran tipe *Teams Games Tournamen (TGT)* juga berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA dan Hasil Belajar siswa (Nurhayati, 2022, hl. 87)

Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan Guru dan siswa kelas V SD Negeri 101 Palembang, hasil belajar pada Pembelajaran IPA siswa masih tergolong rendah terutama dalam mata Pelajaran IPA. Hal ini mengakibatkan beberapa siswa mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah di tetapkan oleh sekolah untuk pembelajaran IPA, kriteria ketuntasan Minimal (KKM) di perlukan dalam satuan Pendidikan karena KKM merupakan tahap awal pelaksanaan penilaian hasil belajar, hasil belajar cukup mempengaruhi ketuntasan belajar siswa, jika siswa mampu mendapat nilai diatas KKM. Keberhasilan Pencapaian KKM merupakan Upaya yang harus dilakukan bersama, pendidik melakukan upaya dalam pencapaian KKM dengan memaksimalkan proses pembelajarana dan penilaian, Strategi untuk mencapai KKM dapat diciptakan dengan membuat pembelajaran yang menarik Hasil Belajar

peserta didik terhadap mata Pelajaran. (Meliana, 2023 , hl. 13)

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPA Kelas V”. Karena rendahnya hasil belajar salah satu penyebabnya adalah pemilihan model pembelajaran belum tepat, pembelajaran masih berpusat pada guru. Oleh karena itu, dalam pemilihan model pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA adalah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Para guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan mereka. (Mirdad, 2022, hl. 78) Model Pembelajaran Pada hakikatnya adalah pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam pembelajaran secara individual maupun kelompok aktif. Pembelajaran memerlukan perencanaan atau desain untuk memungkinkan siswa belajar (Harefa T. S., 2020, hl. 79).

Menurut (Budiarti, 2021, hl. 110) Model Pembelajaran TGT adalah Model pembelajaran ini, yang melibatkan siswa untuk belajar sambil bermain, sangat cocok untuk diterapkan di sekolah dasar karena memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas karakter dan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran tipe TGT, permainan dapat berupa pertanyaan yang ditulis pada kartu dengan angka dan harus dijawab oleh siswa. Borich

menyatakan bahwa TGT ini terdiri dari empat orang yang berbeda dari segi kemampuan, jenis kelamin, latar belakang, dan moral.(Fx. Agus, 2023, hl. 29)

Menurut (Herawan, 2021, hl. 90) langkah-langkah Model pembelajaran TGT adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan dan turnamen untuk meningkatkan partisipasi dan tanggung jawab siswa. Adapun Langkah-langkah Model Pembelajaran TGT sebagai berikut :

- a. Pembentukan Kelompok (*Teams*)
- b. Penyampaian Materi (*Class Presentation*)
- c. Kerja Kelompok (*Team Study*)
- d. Permainan atau Turnamen (*Games/Tournament*)
- e. Pemberian Skor/Penghargaan (*Scoring and Recognition*)

Hasil belajar menunjukkan seberapa baik siswa memahami dan menguasai materi. Menurut (Novitasari, 2024, hl. 45) Hasil Belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar menunjukkan seberapa baik siswa memahami dan menguasai materi. Menurut (Novitasari, 2024, hl. 45) Hasil Belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut (Sugiono, 2020, hl. 31) Mengatakan bahwa metrik utama hasil

belajar siswa dibagi menjadi 2 (dua), yaitu:

- a. Kecapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, yang biasanya diukur dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM).
- b. Siswa telah melakukan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran, baik secara individual maupun dalam kelompok.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Metode Eksperimen yang merupakan metode penelitian kuantitatif yang di gunakan untuk mengetahui pengaruh variable independen (*Treatment/* perlakuan) terdapat variable dependen (Hasil) dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimental* penelitian ini jenis *Quasi Eksperimental* mental yang disebut dengan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik siswa kelas V di SD Negeri 101 Palembang. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan sampel *sensus/sampling total*. *Sensus* atau *sampling total* adalah Teknik pengambilan sampel Dimana seluruh populasi dijadikan sampel. Berdasarkan pengertian diatas maka sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas VA sebagai kelas kontrol dengan jumlah 28 siswa dan VB sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 28 siswa di SD Negeri 101 Palembang. Teknik pengumpulan data yang

digunakan yaitu dengan tes dengan soal pilihan ganda dan Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji *independent sampel T-test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101 Palembang kepada siswa kelas VA dan VB yang beralamat di Jln. Ki Anwar Mangku Lorong. Sekolah No.II, kota Palembang, Sumatera Selatan 30163. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran Turnamen Pertandingan Tim (TGT) memengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini di dapatkan data yaitu data *Prettest* dan *Posttest* hasil belajar IPA siswa. Tes yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu tes pilihan ganda, tes yang di lakukan mengetahui adakah pengaruh yang signifikan model *Teams Games Tournament* (TGT) interaktif materi IPA terhadap hasil belajar siswa SD. *Prettest* di berikan untuk mengerahui kondisi awal siswa sebelum di berikan perlakuan, sedangkan *Posttest* di berikan untuk mengetahui kondisi akhir siswa setelah di berikan perlakuan.

Tabel 1 Nilai *Prettest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai KKM	Nilai <i>Prettest</i>	Nilai Ketuntasan	Nilai <i>Posttest</i>	Nilai Ketuntasan
1	A. T	70	45	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
2	A. B	70	50	Tidak Tuntas	70	Tuntas

3	A.K	70	63	Tidak Tuntas	75	Tuntas
4	A.P	70	45	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
5	D.P	70	55	Tidak Tuntas	74	Tuntas
6	D.H	70	65	Tidak Tuntas	75	Tuntas
7	F.A	70	71	Tuntas	73	Tuntas
8	F.D	70	34	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
9	H.A	70	80	Tuntas	83	Tuntas
10	J.P	70	70	Tuntas	73	Tuntas
11	J.N	70	55	Tidak Tuntas	75	Tuntas
12	K.N	70	78	Tuntas	70	Tuntas
13	K.M	70	77	Tuntas	70	Tuntas
14	K.A	70	75	Tuntas	76	Tuntas
15	M.G	70	34	Tidak Tuntas	57	Tidak Tuntas
16	M.R	70	70	Tuntas	75	Tuntas
17	M.A	70	60	Tidak Tuntas	70	Tuntas
18	M.Y	70	73	Tuntas	75	Tuntas
19	M.M	70	70	Tuntas	73	Tuntas
20	N.H	70	66	Tidak Tuntas	67	Tidak Tuntas
21	N.B	70	80	Tuntas	90	Tuntas

22	N.A	70	45	Tidak Tuntas	76	Tuntas
23	N.R	70	73	Tuntas	75	Tuntas
24	N.R	70	75	Tuntas	77	Tuntas
25	Q.Q	70	70	Tuntas	79	Tuntas
26	R.A	70	43	Tidak Tuntas	60	Tidak Tuntas
27	S.N	70	26	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
28	S.K	70	78	Tuntas	75	Tuntas

Hasil penelitian di atas pada kelas Kontrol dapat di simpulkan pada nilai *Prettes* kelas kontrol terdapat siswa yang tuntas 14 siswa dan pada siswa yang tidak tuntas terdapat 14 siswa. Sedangkan *Posttest* kelas kontrol terdapat siswa yang tuntas 21 siswa dan pada siswa yang tidak tuntas terdapat 7 siswa , Adapun nilai terendah pada kelas *Posttest* kontrol yaitu 50 dan terdapat nilai tertinggi yaitu 90. Berikut ini hasil nilai *Prettest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen:

Tabel 2 Nilai *Prettest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama	Nilai KKM	Nilai <i>Prettest</i>	Nilai Ketuntasan	Nilai <i>Posttest</i>	Nilai Ketuntasan
1	A.F	70	26	Tidak Tuntas	76	Tuntas
2	A.A	70	78	Tuntas	85	Tuntas
3	A.K	70	56	Tidak Tuntas	73	Tuntas

4	A.	70	43	Tidak Tuntas	80	Tuntas
5	A.	70	30	Tidak Tuntas	73	Tuntas
6	A.	70	75	Tuntas	90	Tuntas
7	A.	70	37	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
8	A.	70	66	Tidak Tuntas	90	Tuntas
9	A.	70	46	Tidak Tuntas	78	Tuntas
10	B.	70	37	Tidak Tuntas	70	Tuntas
11	C.	70	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
12	D.	70	70	Tuntas	87	Tuntas
13	H.	70	40	Tidak Tuntas	75	Tuntas
14	J.N	70	79	Tuntas	85	Tuntas
15	M.	70	48	Tidak Tuntas	80	Tuntas
16	K.	70	55	Tidak Tuntas	83	Tuntas
17	M.	70	71	Tuntas	81	Tuntas
18	N.	70	45	Tidak Tuntas	85	Tuntas
19	N.	70	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
20	R.	70	55	Tidak Tuntas	88	Tuntas
21	R.	70	76	Tuntas	100	Tuntas
22	S.	70	69	Tidak Tuntas	77	Tuntas

23	W.	70	55	Tidak Tuntas	85	Tuntas
24	W.	70	45	Tidak Tuntas	65	Tidak Tuntas
25	Y.	70	34	Tidak Tuntas	85	Tuntas
26	Z.	70	26	Tidak Tuntas	69	Tidak Tuntas
27	Z.	70	72	Tuntas	80	Tuntas
28	Z.	70	56	Tidak Tuntas	80	Tuntas

Hasil penelitian di atas pada kelas Eksperimen dapat di simpulkan pada nilai *Prettes* kelas Eksperimen terdapat siswa yang tuntas 7 siswa dan pada siswa yang tidak tuntas terdapat 21 siswa. Sedangkan *Posttest* kelas Eksperimen terdapat siswa yang tuntas 25 siswa dan pada siswa yang tidak tuntas terdapat 3 siswa, Adapun nilai terendah pada kelas *Posttest* kontrol yaitu 65 dan terdapat nilai tertinggi yaitu 100.

Uji normalitas data yang dilakukan dalam penelitian yaitu uji *Kolmogorov-Smirnov* atau uji *Lilliefors* dengan menggunakan *software* SPSS 26. Hasil penelitian uji normalitas data hasil belajar IPA melalui uji *Kolmogorov-Smirnov* atau uji *Lilliefors* pada table berikut :

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil <i>Prettest</i> A	.203	28	.005	.899	28	.011	
(Kontrol)							
<i>Posttes</i> A	.186	28	.014	.922	28	.040	
(Kontrol)							

<i>Pretest B</i> (Eksperimen)	.121	28	.200*	.950	28.194
<i>Posttest B</i> (Eksperimen)	.134	28	.200*	.970	28.577

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil analisis uji normalitas di atas, data dapat dikatakan distribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig) > 0,05. Hasil dari data *Posttest* kelas kontrol memperoleh 0,040 > 0,05 yang menunjukkan bahwa H_0 diterima. Data *Posttest* kelas eksperimen memperoleh 0,577 > 0,05 yang menunjukkan bahwa H_0 diterima. Jadi, dari pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa data dari nilai *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji homogenitas yang di lakukan didalam penelitian ini yaitu uji *Levene's test of homogeneity of variances* yang berbantu *software SPSS 26*.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar IPA	Based on Mean	.043	1	54	.837
	Based on Median	.001	1	54	.981
	Based on Median and with adjusted df	.001	1	52.368	.981
	Based on trimmed mean	.037	1	54	.848

Dari hasil analisis uji homogenitas dengan menggunakan SPSS versi 26 di atas, data dapat dikatakan homogen apabila signifikansi (*Sig*) pada *Based*

mean > 0,05. sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari perhitungan homogenitas dari data *Posttest* eksperimen dan *Posttest* Kontrol memperoleh 0,837 > 0,05 yang menunjukkan bahwa H_0 diterima atau kedua sampel memiliki varian yang sama (homogen).

Uji data ini menunjukkan bahwa data hasil belajar IPA bersifat normal dan homogenitas selanjutnya jika sudah memenuhi kriteria maka tahap selanjutnya adalah uji hipotesis didalam penelitian ini. Uji independent sample t-test yang terdapat pada program SPSS versi 26.

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances	F	Sig.	t-test for Equality of Means					
			t	df	Sig. (2-tailed)	95% Confidence Interval of the Difference		
					Mean Difference	Std. Error	Lower	Upper

NI	E	.0	.8	-	54	.0	-	2.15	-	-
L	q	4	3	4.		00	8.82	5	13.	4.
AI	ua	3	7	09			1		14	50
	l			4					2	1
	va									
	ri									
	an									
	ce									
	s									
	as									
	su									
	m									
	ed									
	E			-	53.	.0	-	2.15	-	-
	q			4.	87	00	8.82	5	13.	4.
	ua			09	3		1		14	50
	l			4					2	1
	va									
	ri									
	an									
	ce									
	s									
	n									
	ot									
	as									
	su									
	m									
	ed									

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Independent* sampel T-tes dengan SPSS versi 26 di atas, diperoleh nilai signifikan = 0,000 > 0,05. dalam hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima maka dari itu hipotesis dari penelitian ini adalah "Terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V".

Berdasarkan hasil perhitungan data secara keseluruhan rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada kelas eksperimen yang di berikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Dengan nilai rata-rata skor tes akhir lebih tinggi di bandingkan dengan kelas kontrol yang di berikan perlakuan konvensional, selanjutnya dilakukan uji coba hipotesis

dengan uji t di hasilkan nilai signifikan, maka tolak H_0 dan di terima H_a . Sehingga dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa IPA kelas V SD.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, selama melakukan penelitian di SD Negeri 101 Palembang peneliti menemukan beberapa siswa kurang mengerti dalam memahami proses pembelajaran. Sedangkan kelebihan dalam penelitian ini adalah peneliti mampu menciptakan kegiatan proses belajar mengajar lebih menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran berlangsung.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan hasil penelitian di simpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 101 Palembang. Hal ini dapat di cermati pada hasil nilai rata-rata tes akhir dikelas VB kelas eksperimen.

Pada hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa di peroleh nilai signifikan, maka tolak H_0 dan di terima H_a . Sehingga dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh signifikan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa IPA kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Fx. Agus, H. (2023). *Teams Games Tournamen & Jigsaw Melalui Pendekatan Sigtifik* . 30 : grup penerbitan CV budi publisher .

- Hafid, A. &. (2021). Pendidikan Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan* , 67. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.13890>
- Harefa, T. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Model Pembelajaran CPS . *Jurnal of Primary Education* . doi: 10.35724/musjpe.v3i1.2875
- Herawan. (2021). Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah dasar. *jurnal pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 90.
- Hidayat, R. &. (2019). Konsep Teori dan Aplikasinya. *Ilmu Pendidikan* .
- Meliana, A. d. (2023). Analisis Faktor-faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa di SDN Karang Ringgin . *Jurnal On Education* .
- Mira Mauliza Rahmi, M. S. (2022). Edukasi Evabrik Sebagai Upaya Penanggulangan Sampah Plastik di Sekolah SDN 6 Meulaboh, Aceh Barat. *Jurnal Abdi Insani* . <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i3.690>
- Mirdad. (2022). Pengembangan Multimedia Google Earth Berbasis Virtual Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya* , 78.
- Nurhayati, A. S. (2022). Penerapan Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT Pada Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Basicedu* . <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Nyamik Rahayu, S. E. (2019). Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar . *Mathematics Education Jurnal*. <https://doi.org/10.21067/pmej.v1i3.2785>
- Sugiyono. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA bervisi Sets dengan Metode Outdoor Learning Untuk Menanamkan Nilai Karakter Bangsa*. 6(1), 57.
- Sugiono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. bandung : alfabeta .
- Teguh. (2024). Mengukur Citra Carrefour BG Junction Surabaya. Mahasiswa Manajemen dan Akuntansi,. *Jurnal Pendidikan* . <https://doi.org/10.30640/jumma45.v3i1.2363>