

PENERAPAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Krisnawati¹⁾ *, Dewi Apriani²⁾, Hesti Mujiatun³⁾

¹Bidang Studi Ekonomi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Bidang Studi Ekonomi, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³ Bidang Studi Ekonomi, SMA Negeri 3 Tegal. Jl. Sumbodro No.81, Slerok, Kec. Tegal Timur, Kota Tegal, Jawa Tengah 52125 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: krisnawati585@gmail.com, Telp: +6285725224115

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini disusun dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal Tahun Pelajaran 2022/2023 pada pokok bahasan industri keuangan non bank melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dengan media *crossword puzzle*. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus. Pada prasiklus peserta didik yang memiliki motivasi belajar minimal kategori baik hanya 12 peserta didik. Pada siklus I, mengalami kenaikan menjadi 22 peserta didik dan pada siklus II dari total 35 peserta didik kelas X6, 30 peserta didik atau 86% memiliki motivasi minimal baik yang berarti indikator keberhasilan penelitian sudah terpenuhi. Untuk hasil belajar, pencapaian pada prasiklus sebesar 11% atau 4 peserta didik yang tuntas. Pada siklus I hasil belajar meningkat menjadi 57% atau 20 peserta didik sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada pembelajaran siklus II pencapaian hasil belajar meningkat lagi menjadi 86% atau 30 peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Hasil Belajar, Pembelajaran Kooperatif tipe TGT, Teka-teki Silang

IMPLEMENTATION OF TGT TYPE COOPERATIVE LEARNING IN IMPROVING STUDENTS LEARNING MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES

Abstract

This classroom action research was structured with the aim of increasing learning motivation and learning outcomes of class X6 students of SMA Negeri 3 Tegal Academic Year 2022/2023 on the subject of the non-bank financial industry through the cooperative learning model of the type of teams games tournament (TGT) with crossword puzzle media. The research was conducted in 2 cycles. In the pre-cycle of students who have a minimum learning motivation in the good category, only 12 students. In cycle I, it increased to 22 students and in cycle II out of a total of 35 students in class X6, 30 students or 86% had good minimal motivation, which means that the indicators of research success have been fulfilled. For learning outcomes, achievement in pre-cycle is 11% or 4 students who complete. In cycle I, learning outcomes increased to 57% or 20 students had met the minimum completeness criteria. In the second cycle of learning, the achievement of learning outcomes increased again to 86% or 30 students met the minimum completeness criteria..

Keywords: *Learning Motivation, Learning Outcomes, TGT Type Cooperative Learning, Crossword Puzzles*

1. PENDAHULUAN

Bagi sebuah negara, pendidikan mempunyai implikasi penting. Pendidikan memungkinkan peningkatan kualitas hidup manusia. Sumber daya manusia yang berkualitas tidak dihasilkan dengan waktu yang singkat, melainkan harus melalui proses panjang. Sekolah dalam hal ini sebagai lembaga formal penyelenggara pendidikan harus menyediakan fasilitas belajar yang memadai. Salah satu indikator untuk melihat kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh sekolah yaitu hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah hasil dari interaksi guru dan peserta didik selama proses pembelajaran dilihat dari ranah kognitif. Hasil belajar ditetapkan dengan sebuah standar, biasanya berupa angka range 1-100. Dari hasil pelaksanaan prasiklus, penulis melihat bahwa hasil belajar peserta didik kelas X6 masih kurang optimal, dilihat dari masih banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM. Dari pengambilan data hasil belajar pada saat prasiklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 56 sedangkan untuk KKM mata pelajaran ekonomi adalah 75. Dari total 35 peserta didik, hanya 11% peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM. Sisanya sebanyak 89% peserta didik memerlukan remedial.

Dua jenis faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam tugas akademiknya adalah faktor internal dan eksternal. Faktor yang berada di luar jaringan sosial terdekat dan populasi umum seseorang dikenal sebagai faktor eksternal. Sebaliknya, faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dan terdiri dari faktor fisik dan psikis. (Baharuddin dan Wahyuni, 2012:19)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama PPL dilaksanakan, faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar di SMA Negeri 3 Tegal sudah baik. Proyektor LCD yang bagus, kipas angin, dan penerangan yang baik sudah disertakan di dalam kelas. Lingkungan belajar seperti perpustakaan dan laboratorium yang memenuhi standar kelayakan.

Salah satu faktor internal yang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik ialah motivasi belajar. Motivasi adalah sifat yang dimiliki setiap orang untuk berupaya mendorong perubahan dalam cara melakukan sesuatu yang lebih menguntungkan guna memenuhi kebutuhannya. (Hamzah B. Uno, 2011:23). Kurangnya motivasi belajar peserta didik terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dari temuan ketika prasiklus, penulis melihat peserta didik cenderung pasif dan kurang bersemangat.

Proses pembelajaran di kelas merupakan kegiatan dua arah. Artinya, guru tidak hanya sekedar menyampaikan ilmu dan peserta didik mendapat imbalan, tetapi peserta didik juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu *cooperative learning*. *Cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model kooperatif yang populer. Model ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, membangun kemampuan sosial dan kognitif, serta meningkatkan hasil belajar.

2. METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan *Action research* atau Penelitian Tindakan Kelas karena peneliti masuk ke dalam lingkungan subyek penelitian dan melakukan intervensi serta mengamati dan mendokumentasi apa yang terjadi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengatasi masalah dengan tindakan nyata yang dilakukan secara kolaboratif bersama guru pamong.

Waktu dan Tempat Penelitian (setting penelitian)

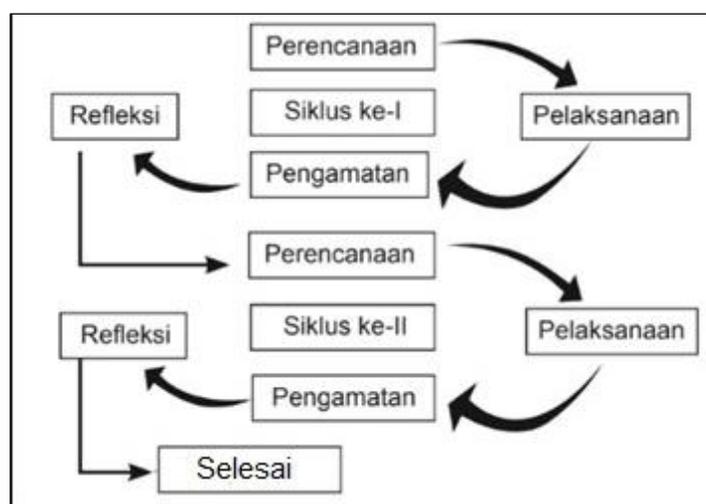
Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di sekolah tempat penulis melaksanakan PPL II PPG Prajabatan yaitu di SMA Negeri 3 Tegal yang berada di Jl. Sumbodro No.81, Slerok, Kec. Tegal Timur, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada bulan April sampai dengan Mei 2023.

Target/Subjek Penelitian

Target/subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu peserta didik kelas X6 SMA Negeri 3 Tegal yang terdiri dari 35 peserta didik. Berdasarkan jenis kelamin terdiri dari 12 orang laki-laki dan 23 orang perempuan.

Prosedur

Perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observasi), dan refleksi (refleksi) disesuaikan dengan perubahan ke arah peningkatan dan perbaikan proses dalam mengajar. Keempat langkah ini membentuk proses menganalisis tindakan di kelas. Tahap-tahap model PTK yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), disajikan dalam bagan berikut ini:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data primer dan data sekunder merupakan jenis data yang digunakan dalam penelitian ini. Data untuk sampel penelitian diperoleh dengan membagikan angket atau kuesioner sebagai data awal tentang motivasi belajar secara langsung kepada peserta didik melalui *google form* dan dari nilai yang diambil pada saat siklus. Sumber data sekunder berupa buku, jurnal, internet, dan penelitian terdahulu.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes, observasi, dan angket atau kuesioner. Tes yang digunakan berupa evaluasi dan tes akhir setiap siklus yang akan digunakan sebagai umpan balik untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model *cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran di kelas untuk mengamati suasana yang terjadi selama proses pembelajaran. Kuesioner yang dibagikan berisi daftar pernyataan mengenai motivasi belajar kepada peserta didik.

Teknik Analisis Data

Hasil belajar peserta didik diukur menggunakan instrument tes. Data hasil belajar peserta didik berdasarkan kriteria ketuntasan minimal disajikan berdasarkan dua kategori yaitu tuntas (≥ 75) dan belum tuntas (< 75). Dari data yang diperoleh dalam penelitian untuk mengukur pencapaian hasil belajar dengan teknik statistik menggunakan program microsoft excel untuk mencari mean atau rata-rata nilai kelas.

Pengukuran variabel motivasi belajar menggunakan skala likert's. Menurut Suliyanto (2011:10) "Skala likert's digunakan untuk mengukur tanggapan atau respons seseorang tentang obyek sosial". Responden memilih alternatif jawaban yang terdiri dari 5 pilihan: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kuesioner motivasi belajar pada penelitian menggunakan 8 indikator yang terdiri dari 15 pertanyaan yang mewakili setiap indikator. Kuesioner akan dibagikan secara online menggunakan *google form*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

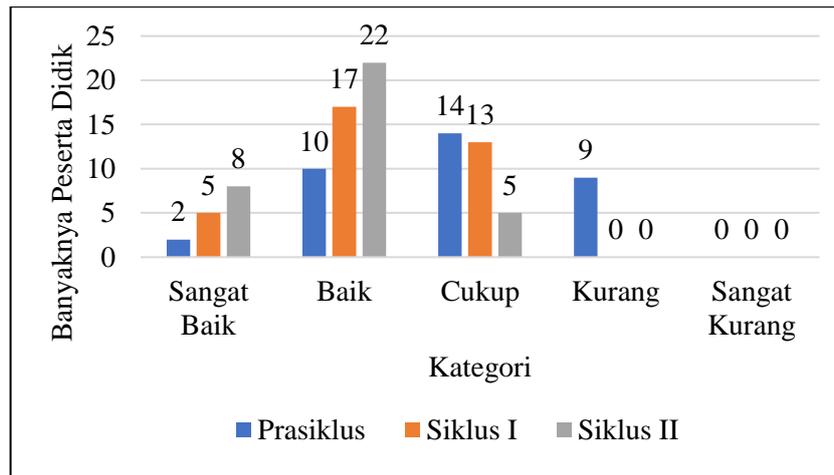
Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, mulai dari kegiatan prasiklus, siklus I dan siklus II motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik selalu mengalami peningkatan. Dari kuesioner motivasi belajar yang dibagikan pada setiap siklusnya diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Motivasi Belajar Peserta Didik Antar Siklus

Kategori	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Sangat Baik	2	5	8
Baik	10	17	22
Cukup	14	13	5
Kurang	9	0	0
Sangat Kurang	0	0	0

Untuk mempermudah dalam mengetahui peningkatan motivasi belajar pada setiap siklusnya, penulis membuat diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Antar Siklus

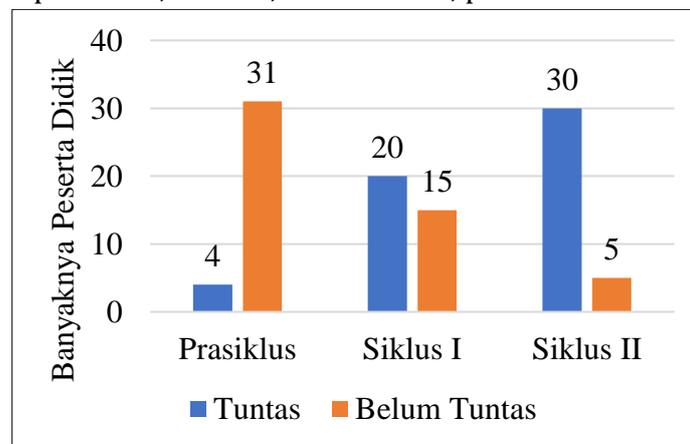
Dari tabel dan diagram yang disajikan, diketahui bahwa pada setiap siklusnya motivasi belajar peserta didik selalu mengalami kenaikan. Pada saat prasiklus peserta didik yang memiliki motivasi belajar minimal baik hanya 12 peserta didik. Pada siklus I, mengalami kenaikan menjadi 22 peserta didik yang memiliki motivasi baik dan sangat baik, pada pembelajaran siklus II dari total 35 peserta didik kelas X6, 30 peserta didik memiliki motivasi minimal baik.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik juga mempengaruhi hasil belajar yang ikut meningkat juga. Dari pembelajaran prasiklus, siklus I, dan siklus II hasil belajar peserta didik selalu mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Antar Siklus

Kategori	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	4	20	30
Belum Tuntas	31	15	5

Untuk mempermudah dalam mengetahui peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada prasiklus, siklus I, dan siklus II, penulis membuat diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Antar Siklus

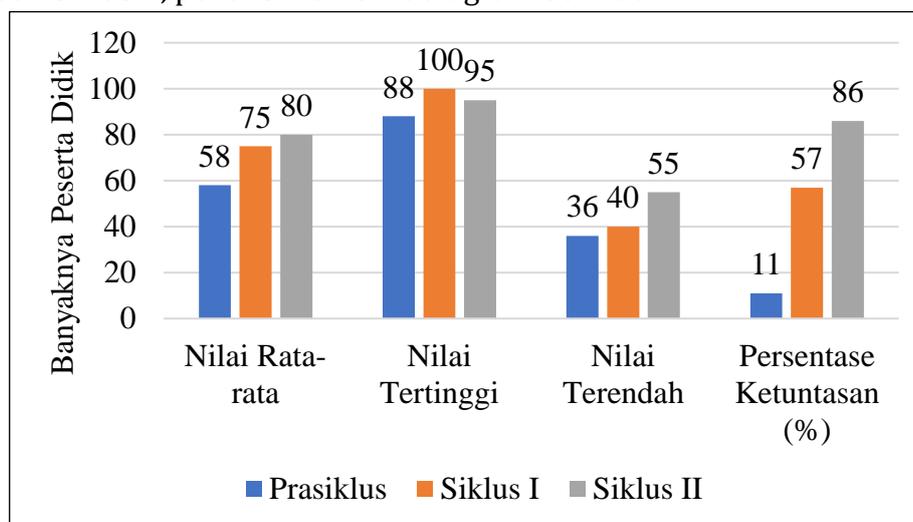
Dari tabel dan diagram yang disajikan, diketahui bahwa pada setiap siklus, jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM selalu bertambah. Dari prasiklus

yang hanya 4 peserta didik memperoleh nilai diatas KKM, pada siklus I bertambah menjadi 20 peserta didik, dan pada siklus II 30 peserta didik memperoleh nilai diatas KKM. Untuk data hasil belajar antar siklus secara lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Hasil Belajar Antar Siklus

	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	58	75	80
Nilai Tertinggi	88	100	95
Nilai Terendah	36	40	55
Persentase Ketuntasan (%)	11	57	86

Untuk memudahkan dalam mengetahui peningkatan hasil belajar prasiklus, siklus I, dan siklus II, penulis membuat diagram berikut:



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Antar Siklus

Dari tabel dan diagram yang menunjukkan peningkatan hasil belajar antar siklus, dapat dilihat bahwa perolehan nilai rata-rata pada setiap siklusnya selalu naik. Nilai rata-rata pada prasiklus sebesar 58 kemudian mengalami kenaikan sebesar 19 pada siklus I, dan pada siklus II mengalami kenaikan lagi sebesar 5 sehingga nilai rata-rata pada siklus II menjadi 80. Untuk perolehan nilai tertinggi pada pembelajaran prasiklus yaitu 88, pada siklus I terdapat peserta didik yang memperoleh nilai sempurna yaitu 100, dan mengalami penurunan pada siklus II yaitu perolehan nilai tertinggi sebesar 95. Sedangkan nilai terendah pada prasiklus adalah 36 naik menjadi 40 pada siklus I dan naik lagi menjadi 55 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik berdasarkan kriteria ketuntasan minimal meningkat dari prasiklus sebesar 11% naik menjadi 57% pada siklus I, dan naik lagi menjadi 86% pada siklus II sehingga dapat dikatakan hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan.

Pembahasan

Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner selama kegiatan penelitian dari prasiklus, siklus I, dan siklus II, dapat dinyatakan bahwa dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dan media *crossword puzzle* mampu

meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X6 pada materi industri keuangan non bank. Pada saat prasiklus peserta didik yang memiliki motivasi belajar minimal baik hanya 12 peserta didik. Hal tersebut juga didukung dari hasil observasi penulis yang menemukan bahwa pada saat pembelajaran prasiklus, peserta didik kelas X6 cenderung pasif, kurang antusias, dan ditemukan beberapa peserta didik yang mengantuk.

Pada siklus I, motivasi belajar peserta didik mengalami kenaikan menjadi 22 peserta didik yang memiliki motivasi baik dan sangat baik. Pada pembelajaran siklus I ini sudah diterapkan model *cooperative learning* tipe TGT dan media *crossword puzzle*. Meski dalam pelaksanaannya masih terdapat kekurangan yaitu peserta didik masih bingung dengan model pembelajaran yang digunakan dan aturan dalam bermain games menggunakan *crossword puzzle*.

Pada pembelajaran siklus II dari total 35 peserta didik kelas X6, 30 peserta didik atau 86% memiliki motivasi minimal baik, 8 peserta didik motivasi belajarnya sangat baik dan 22 peserta didik motivasi belajarnya baik. Pada pembelajaran siklus II ini, peserta didik sudah memahami tentang model pembelajaran yang digunakan dan sudah memahami aturan bermain *games* sehingga pembelajaran berlangsung efektif dan efisien.

Dari pembahasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa model *cooperative learning* tipe *team games tournament* dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X6 pada materi industri keuangan non bank.

Peningkatan Hasil Belajar

Kegiatan penelitian dari prasiklus, siklus I, dan siklus II, dapat dinyatakan bahwa dengan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dan media *crossword puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X6 pada materi industri keuangan non bank. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata pada setiap siklusnya selalu naik. Nilai rata-rata pada prasiklus sebesar 56 kemudian mengalami kenaikan sebesar 19 pada siklus I, dan pada siklus II mengalami kenaikan lagi sebesar 5 sehingga nilai rata-rata pada siklus II menjadi 80.

Untuk perolehan nilai tertinggi pada pembelajaran prasiklus yaitu 88, pada siklus I terdapat peserta didik yang memperoleh nilai sempurna yaitu 100, dan mengalami penurunan pada siklus II yaitu perolehan nilai tertinggi sebesar 95. Sedangkan nilai terendah pada prasiklus adalah 36 naik menjadi 40 pada siklus I dan naik lagi menjadi 55 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar peserta didik berdasarkan kriteria ketuntasan minimal meningkat dari prasiklus sebesar 11% naik menjadi 57% pada siklus I, dan naik lagi menjadi 86% pada siklus II sehingga dapat dikatakan hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan dan indikator keberhasilan tercapai sehingga dapat disimpulkan bahwa model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dengan media *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X6 pada materi industri keuangan non bank.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Motivasi belajar peserta didik kelas X6 melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dan media *crossword puzzle* mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada pembelajaran prasiklus peserta didik yang memiliki motivasi belajar minimal kategori baik hanya 12 peserta didik. Pada siklus I, mengalami kenaikan menjadi 22 peserta didik yang memiliki motivasi baik dan sangat baik, Pada pembelajaran siklus II dari total 35 peserta didik kelas X6, 30 peserta didik atau 86% memiliki motivasi minimal baik yang berarti indikator keberhasilan penelitian sudah terpenuhi.
- b. Hasil belajar peserta didik kelas X6 melalui model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dan media *crossword puzzle* mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan pencapaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75, dari 35 peserta didik pencapaian pada prasiklus sebesar 11% atau 3 peserta didik. Pada siklus I setelah dikenai tindakan dengan model *cooperative learning* tipe TGT hasil belajar meningkat menjadi 57% atau 20 peserta didik sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pada pembelajaran siklus II pencapaian hasil belajar meningkat lagi menjadi 86% atau 30 peserta didik memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian di atas bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dan media teka-teki silang dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

a. Saran Bagi Guru

- 1) Guru sebaiknya membuat perencanaan dengan baik, seperti instrument pembelajaran, *games* serta media yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.
- 2) Guru sepatutnya menciptakan suasana kompetitif sehat serta mendorong kompetisi yang positif antara tim, dan memastikan bahwa kerjasama tetap menjadi nilai penting dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru hendaknya memberikan *feedback* yang membangun kepada peserta didik setelah *games* dan pembelajaran selesai untuk membantu peserta didik memahami kekuatan dan kelemahan mereka serta meningkatkan kapasitas diri.

b. Saran Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik selayaknya aktif selama kegiatan pembelajaran, proses diskusi, permainan, dan tugas tim dengan memberikan kontribusi maksimal sesuai pemahaman dan kemampuan.
- 2) Menjaga semangat kompetitif yang sehat serta tetap fokus pada tujuan pembelajaran dan menghargai usaha dan kontribusi anggota tim lainnya.

- 3) Peserta didik sebaiknya menjalin komunikasi yang efektif dengan teman anggota tim, mendengarkan pendapat teman yang lain, berbagi ide, dan bekerjasama dengan teman untuk mencapai tujuan bersama.

c. Saran Bagi Sekolah

- 1) Pihak sekolah hendaknya mengadakan pelatihan bagi guru-guru untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan model pembelajaran serta media pembelajaran.
- 2) Pihak sekolah hendaknya menyediakan fasilitas belajar yang mendukung untuk pembelajaran era digital, seperti akses internet yang lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. Suhardjono. & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Baharuddin. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hamalik, Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Muhibbin Syah. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurhayati Hesti, Babang Robandi, Effy Mulyasari. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. III No. I, April 2018, 1-12.
- Taniredja, T. dkk. (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Thobroni, M. dan Mustofa A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudimahayasa, Nyoman. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 48, Nomor 1-3, April 2015, 45-53.
- Sugiata, I Wayan. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia. Volume 2, Number 2, 2018, 78-87.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suliyanto. (2011). *Ekonometrika Terapan Teori dan Aplikasi SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset
- _____. (2018). *Metode Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syah, Muhibbin. (2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya

PROFIL SINGKAT

Pada tanggal 19 September 1998 di Banyumas, penulis sebagai anak terakhir dari tiga bersaudara yang lahir dari orang tua Sawud dan Nur Hayati. Saat ini penulis bertempat tinggal di Desa Sokawera RT 05 RW 01 Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas.

Nomor Handphone: 085725224115. Alamat E-mail: krisnawati585@gmail.com. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu di SDN 1 Sokawera, SMPN 1 Banyumas, dan SMKN 1 Banyumas jurusan akuntansi. Pada tahun 2016, penulis diterima di Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman. Selama kuliah, penulis memperoleh beasiswa Bidikmisi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tahun 2022 penulis melanjutkan Pendidikan Program Profesi Guru Prajabatan Gelombang I di Universitas Pancasakti Tegal.