



PROSIDING

Seminar Nasional

IKIP PGRI Bojonegoro

"Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0"

PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT BERBANTU KAHOOT TERHADAP HASIL BELAJAR PELAJARAN EKONOMI

Puji Yulia Sari¹, Rika Pristian Astuti², Dian Ratna Puspananda³

¹IKIP PGRI Bojonegoro. Email: pujiyulia.sa@gmail.com

Abstract

This research aimed to investigate the impact of implementing the Team Games Tournament (TGT) model, facilitated by Kahoot media, concerning student learning outcomes in Economics, specifically concerning the topics of money, financial institutions, capital markets, and the Financial Services Authority (OJK). Employing a quantitative methodology without a control group, a pretest-posttest design was used, the study involved 35 students from class X-2 at SMA Muhammadiyah Randublatung, Blora. Tests were used to collect data, interviews, and documentation, utilizing a purposive sampling technique within a non-probability sampling framework. The findings of this study indicated a statistically significant improvement in student learning outcomes following the Implementation of the Team Games Tournament (TGT) Acquisition model integrated with Kahoot media. Statistical analysis revealed a t-statistic of 35.346, which exceeded the critical t-value of 2.032, with a significance level of 0.000, below the 0.05 threshold. This demonstrates that the Team Games Tournament (TGT) model supported by Kahoot media exerts a significant positive effect on learning outcomes, consequently, the null hypothesis (H0) was rejected, and the alternative hypothesis (Ha) was accepted. Consequently, this model is deemed effective as an innovative, interactive, and engaging pedagogical approach in the classroom and offers educators a potential reference for enhancing teaching and learning activities to maximize student learning achievement.

Keywords: : Team Games Tournament, Kahoot, Learning Outcomes.

Abstrak

Maksud dilakukannya penelitian ini ialah guna menelaah pengaruh pengaplikasian model Team Games Tournament (TGT) yang berbantuan media Kahoot terhadap tingkat hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Ekonomi, khususnya topik uang, lembaga keuangan, pasar modal, serta Otoritas Jasa Keuangan (OJK). Pada penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif menggunakan rancangan satu kelompok uji awal (pretest) kemudian uji akhir (posttest) dan mengikut sertakan 35 siswa dari kelas X-2 di SMA Muhammadiyah Randublatung, Blora. Teknik pengambilan data dilaksanakan melalui tes, wawancara, serta dokumentasi. Metode pengambilan sampel non-probabiliti yaitu purposive sampling. Berlandaskan kesimpulan penelitian ini, teridentifikasi terdapat peningkatan yang signifikan hasil belajar peserta didik sesudah diaplikasikan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang berbantuan media Kahoot. Dilihat dari hasil pengolahan data, didapatkan nilai T hitung setinggi 35,346 > dari pada T tabel setinggi 2,032 dengan taraf nilai Signifikan $0,000 < 5\%$ atau 0,05, yang mengindikasikan bahwa model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media Kahoot memberikan pengaruh positif signifikan terhadap hasil belajar, H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan hal tersebut, model ini efektif digunakan sebagai pendekan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, menyenangkan di kelas dan berpeluang untuk pendidik sebagai referensi pada kegiatan belajar-mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang maksimal sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Kata Kunci: Team Games Tournament, Kahoot, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki fungsi yang besar terhadap pembentuk mutu sumber daya manusia sekaligus menentukan arah dan potensi masa depan suatu bangsa. Selaras dengan amanat UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 dalam Skema Pendidikan Nasional dipaparkan untuk sasaran pendidikan ialah memajukan kompetensi peserta didik sehingga dapat berubah menjadi insan yang memiliki keimanan, ketakwaan, cakap, kreatif, serta mandiri. Seiring dengan laju perkembangan era, terutama pada periode revolusi industri 4.0, sektor pendidikan mengalami perubahan yang signifikan, terutama dalam pendekatan pembelajaran serta pemanfaatan teknologi (Putri Ayu Negara et al., 2023).

Kemajuan teknologi informasi memberikan pengaruh positif terhadap penyelenggaraan proses belajar-mengajar (Maritsa et al., 2021). Dengan demikian, guru dituntut untuk membangun lingkungan pebelajaran yang inovatif, komunikatif, dan menyenangkan (Fradani et al., 2022). Namun, kenyataannya masih banyak proses pembelajaran yang bergantung pada metode tradisional seperti ceramah dan tanya jawab, yang dinilai kurang efektif dalam konteks pembelajaran modern. Kondisi ini juga terjadi pada pembelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah Randublatung, di mana pemanfaatan fasilitas pembelajaran masih sangat minim. Mengacu pada penjelasan yang didapatkan dari pendidik mata pelajaran ekonomi, sebagian besar peserta didik kelas X belum mencapai standar ketuntasan minimal, yang diduga disebabkan oleh pemanfaatan model dan sarana pembelajaran yang masih kurang maksimal.

Melihat situasi tersebut, untuk menangani persoalan yang ada dapat dilakukan pengaplikasian model pembelajaran yang tujuannya mendorong keterlibatan keaktifan siswa, dengan dukungan media berbasis teknologi (Lestari & Masitah, 2022). Salah satu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan digunakan yaitu *Team Games Tournament* (TGT), yakni model yang memungkinkan siswa dapat belajar dalam sebuah kelompok melalui kegiatan yang bersifat kompetitif dan menyenangkan (Rohman et al., n.d.). Selaras pada hasil eksperimen yang telah dilaksanakan Melindawati (2021). Pada hasil eksperimen ini menunjukkan terdapat pengaruh positif tingkat hasil belajar siswa kelas eksperimen yang belajar dengan mengaplikasikan penerapan pendekatan model *Team Games Tournament* (TGT) yang dilihat berdasarkan pada hasil tes akhir, pengaplikasian pendekatan model *Team Games Tournament* sesuai untuk mempengaruhi hasil belajar pada siswa. Ketika model ini dipadukan dengan media digital seperti Kahoot, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik, komunikatif, dan bersifat kompetitif (Bagus Setiawan et al., 2023). Kahoot menyediakan pengalaman belajar interaktif melalui kuis digital yang dapat diakses menggunakan perangkat gawai, serta memberikan umpan balik secara langsung guna memperkuat motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar mereka meningkat.

Penggunaan model *Team Games Tournament* yang berbantuan dengan media Kahoot diharapkan mampu menjadi salah-satu pilihan pemecahan masalah dalam meningkatkan tingkat hasil belajar peserta didik, utamanya dalam pelajaran Ekonomi yang

cenderung bersifat teoritis dan abstrak dan melihat uraian diatas, penulis terdorong untuk melaksanakan penelitian berjudul “Pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantu Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Muhammadiyah Randublatung Tahun Pelajaran 2024/2025.”

METODE

Pendekatan yang diterapkan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ialah bentuk penelitian guna mengidentifikasi pengaruh sebuah perlakuan mengenai variabel lain terhadap kondisi yang terkendali (Fauzi & Masrupah, 2024). Pada penelitian ini, variabel independennya ialah model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot, sedangkan untuk variabel dependennya adalah hasil belajar.

Rancangan penelitian yang diaplikasikan yaitu menggunakan tipe *One Group Pretest and Posttest*. Desain ini digunakan dalam satu kelompok tanpa melibatkan kelompok pembanding (Pebrilia & Rina, 2024). Populasi terdiri atas 4 kelas X yaitu kelas X-1 sampai kelas X-4 di SMA Muhammadiyah Randublatung dengan total 142 peserta didik. Pengambilan sampel memakai teknik purposive sampling, metode pengangkatan sampel melalui adanya suatu penilaian khusus yang bergantung pada kebutuhan penelitian (Nurhasanah et al., 2024) dimana pada penelitian ini sampel jatuh pada kelas X-2 SMA Muhammadiyah Randublatung sebanyak 35 siswa. Dalam penelitian ini, subjek akan mengikuti pretest terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan, kemudian akan mendapatkan treatment atau perlakuan. Setelah perlakuan diberikan, subjek akan menjalani posttest atau tes akhir untuk mengevaluasi dampak dari perlakuan yang diberikan. Setelah data dari pretest dan posttest terkumpul, data tersebut akan disusun, diolah, dan dianalisis secara statistik untuk mengetahui hasil dari perlakuan yang telah dilaksanakan SPSS tipe 27 dengan menggunakan pengujian normalitas dan pengujian hipotesis. Perolehan data pada penelitian ini memakai tiga instrumen yaitu meliputi dokumentasi, wawancara, serta tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek penelitian ialah pada siswa kelas X-2 SMA Muhammadiyah Randublatung yang berkuantitas sebanyak 35 siswa, yang berperan sebagai kelas eksperimen sekaligus kelas penerima perlakuan. Selanjutnya, dilakukan pengujian terhadap instrumen yang meliputi 2 tahap yaitu pengujian validitas dan pengujian reliabilitas dengan bantuan perangkat lunak SPSS 27.

1. Uji Validitas

Setelah dilakukan uji coba 10 butir soal instrumen berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS 27 for windows yang mempergunakan rumus validitas soal sesuai kriteria kevalitan tiap item soal pada instrumen bahwa jika r hitung lebih besar r table, maka soal dikatakan valid dan boleh dipergunakan sebagai soal tes. Namun apabila nilai r hitung lebih kecil dari pada nilai r tabel, maka butir soal dianggap tidak valid. Apabila berdasarkan nilai signifikan $> \alpha$ 5%/0,05 soal dinyatakan valid dan apabila nilai signifikasi $< \alpha$ 5%/0,05 soal dikatakan tidak valid. Dimana nilai

Corrected Item Total correlation, hasil uji validitas butir soal disajikan kedalam bentuk tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Hasil Validitas Butir Soal

	Corrected item-Total Correlation	R Tabel	Interpretasi
Soal 1	0,795	0,3338	Valid
Soal 2	0,798	0,3338	Valid
Soal 3	0,757	0,3338	Valid
Soal 4	0,814	0,3338	Valid
Soal 5	0,823	0,3338	Valid
Soal 6	0,740	0,3338	Valid
Soal 7	0,787	0,3338	Valid
Soal 8	0,709	0,3338	Valid
Soal 9	0,773	0,3338	Valid
Soal 10	0,794	0,3338	Valid

Sumber: hasil output SPSS 27

Berdasarkan Tabel diatas 1.1 bisa ditarik kesimpulan bahwa data hasil pengujian validitas dari 10 butir soal menunjukkan bahwa seluruh soal dikatakan valid, alasanya dikarenakan Tabel *Corrected Item Total Correlation* > nilai r tabel. Oleh karena itu, soal tersebut layak dipergunakan untuk soal pretest dan posttest.

2. Uji Reliabilitas

Pengujian Reliabilitas dilakukan untuk memahami atau membuktikan keabsahan sebuah asesmen dalam menguji indikasi yang serupa pada jangka waktu dan peluang yang tidak sama. Sebanyak 10 butir soal yang telah diuji cobakan, kemudian soal diuji reliability dengan memakai rumus *Alfa Cronbach*, dengan nilai 0,6. Apabila reliabilitas kurang dari 0,6 nilai dianggap kurang baik dan jika melebihi 0,6 maka nilainya baik. Setelah diuji menggunakan SPSS 27 hasil dapat dilihat pada tabel 1.2 berikut:

Tabel 1.2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.927	10

Sumber: hasil output SPSS 27

Berpijak pada Tabel 1.2 diatas, poin *Aplha Cronbach's* adalah 0,927. Soal dikatakan reliabel, karena melebihi 0,6 dan dapat disimpulkan bahwa tingkat kereliabelannya dikategorikan sangat besar nilainya, karena nilai *Cronbach's Alpha* terletak di interval 0,81-1,00 berdasarkan kriteria reliabitiras yang sudah ada pada Bab III.

Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas di maksudkan guna menyimpulkan benarkah data pada pretest dan posttest memiliki sebaran yang bersifat normal (Anuraga dkk., 2021). Pada penelitian ini, pengujian dilakukan memakai uji *chi-square* (x^2). Uji *chi-kuadrat* umumnya dimanfaatkan untuk menentukan benarkah data yang didapat bisa dikategorikan bersumber dari kelompok sasaran penelitian yang memiliki sebaran bersifat normal.

Uji normalitas untuk pretest diperoleh dari nilai sebelum dilakukanya perlakuan pada kelas X-2 di SMA Muhammadiyah Randublatung tahun pelajaran 2024/2025. Sementara itu, uji normalitas untuk posttest kelas X-2 SMA Muhammadiyah Randublatung diperoleh dari hasil tes setelah di berikan tindakan berupa pengaplikasian model *Teams Games Tournament*(TGT) yang dibantu media Kahoot. Pengujian normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS 27 pada tingkat Sig. > 5% atau 0,05, yang mana menunjukkan bahwa data tersebut mempunyai sebaran yang bersifat normal. Adapun ringkasan hasil pengujian normalitas dari pengolahan data sebagai berikut:

Tabel 1.3 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
PreTest	.128	35	.155
PosTest	.105	35	.200

Sumber: hasil output SPSS 27

Menurut data pada Tabel 1.3 diatas, hasil yang diperoleh berdasarkan analisis menggunakan program SPSS versi 27 untuk Windows menunjukkan bahwa nilai Chi-Kuadrat pada pretest adalah 0,128 dengan nilai signifikansi sebesar 0,155, sedangkan nilai Chi-Kuadrat pada posttest adalah 0,105 dengan nilai signifikansi sebesar 0,200. Dari besaran data tersebut dapat dilihat tingkat Signifikansi distribusi data yang

didapatkan lebih tinggi dari taraf Sig. 5% atau 0,05. Oleh karena itu, ditarik kesimpulan bahwa data pretest dan posttest sampel penelitian memiliki sebaran yang bersifat normal.

2. Uji Hipotesis

Menurut Anuraga dkk. (2021) uji-t ialah pengujian yang dipakai untuk menyimpulkan sejauh mana perubahan yang ditimbulkan variable independent terhadap variable dependent. Guna mengetahui pengaruh *Teams Games Tournament* (TGT) yang berbantu media Kahoot terhadap tingkat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada materi uang, lembaga keuangan, pasar modal, serta OJK (Otoritas Jasa Keuangan) pada kelas X-2 di SMA Muhammadiyah Randublatung tahun pelajaran 2024/2025, peneliti menggunakan uji-t berpasangan karena penelitian ini membandingkan antara hasil pretest dan posttest. Uji-t berpasangan dilakukan dengan SPSS versi 27 mempergunakan desain *one group pretest posttest design*. Dan apabila t hitung $>$ dari t tabel atau nilai Signifikan uji-t kurang dari 5% atau 0,05 bisa tarik kesimpulan bahwa secara individual variabel independent berpengaruh signifikan terhadap variabel dependent. Adapun rekapitulasi hasil uji hipotesis pada tabel 1.4 berikut:

Tabel 1.4 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired 1	Pre Test - Post Test	-31.943	5.346	.904	-33.779	-30.106	-35.346	34	.000

Sumber: hasil output SPSS 27

Berdasarkan data tabel 1.4 diatas, didapatkan nilai Sig. sebesar 0,000 dan taraf Sig. 5% atau 0,05. Dikarenkan nilai signifikasi $0,000 <$ dari Sig. 5% atau 0,05, maka H_0 dinyatakan ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan yang merujuk pada nilai signifikansi tersebut, dapat diambil kesimpulan ditemukan pengaruh pengaplikasian model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media Kahoot terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata ekonomi dengan pokok bahasan uang, lembaga keuangan, pasar modal, serta OJK di kelas X-2 SMA Muhammadiyah Randublatung Tahun Pelajaran 2024/2025.

Penerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot yang dianggap sebagai salah-satu media pembelajaran berbasis game digital yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis interaktif yang dapat memotivasi mereka untuk belajar secara interaktif dan kompetitif serta dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan cara yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan mereka, dan memperkuat pemahaman materi sehingga model ini mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa.

Pernyataan diperkuat dengan hasil penelitian Nurhikmawati dkk. (2024) menggunakan *Team Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan situasi belajar yang lebih responsif serta menggembirakan, mampu mengoptimalkan daya serap peserta didik terhadap materi. Menarik siswa untuk mempelajari materi pembelajaran yang diajarkan. Hasilnya tujuan proses belajar-mengajar dapat dicapai, sebagaimana dibuktikan dari hasil belajar peserta didik yang memuaskan. Selain itu, didukung dan diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan Irwan et al. (2019) mahasiswa Universitas Negeri Padang pada tahun 2019. Berdasarkan hasil pengukuran terhadap pencapaian hasil belajar, kelas eksperimen yang mengaplikasikan media Kahoot menunjukkan rerata hasil lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa pengaplikasian media Kahoot. Uji Levene nilai F yang didapat adalah 0,001 dengan $p < 0,05$ membuktikan terdapat perbandingan yang signifikan diantara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang responsif dapat meningkatkan ketertarikan siswa belajar melalui inovasi serta tampilan yang menarik, akibatnya dapat mendorong peserta didik lebih semangat belajar, sehingga akan memperbesar tingkat hasil belajar mereka. Media Kahoot terbukti menjadi media pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif karena mampu secara signifikan meninggikan tingkat hasil belajar peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian teori dan dukungan penelitian pengaplikasian model *Team Games tournament* (TGT) yang terbukti berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, serta penelitian berbantuan media Kahoot yang telah diuraikan sebelumnya, adanya perumusan masalah yang sudah diuraikan dalam uraian diatas dan pengujian data akhirnya dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh pengaplikasian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media Kahoot terhadap tingkat hasil belajar siswa di kelas X-2 SMA Muhammadiyah Randublatung Tahun ajaran 2024/2025. Hal tersebut tampak dari kenaikan nilai siswa setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut dibandingkan dengan nilai sebelum penerapan.

Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan SPSS 27, Didapatkan nilai Sig. 2-tailed sejumlah 0,000 yang dibawah taraf Sig. 0,05. Hasil pengolahan mengindikasikan terdapat ketidaksamaan yang sangat signifikan di antara nilai pretest dan nilai posttest, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan penggunaan model

Team Games Tournament (TGT) didukung media Kahoot efektif sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, menyenangkan di kelas dan berpeluang untuk pendidik sebagai referensi pada kegiatan belajar-mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang maksimal sehingga hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Bagus Setiawan, Eprinda Nurro'in Habibah, Adela Putri Rahmadani, & Dennisa Fatma Novitaa Ardianti. (2023). Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(1), 01–17.
<https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1167>
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20.
<https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Fradani, A. C., Stevani, F., & Kurniawan, A. (2022). Eksperimentasi Model Pembelajaran Self-Direct Learning dengan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 13(1), 80–87.
[https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13\(1\).10022](https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13(1).10022)
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Lestari, F., & Masitah, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 4(1), 39–52.
<https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.73>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabilla, U., Wafhiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
<https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>
- Nurhasanah, S. S., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Interaktif Mentimeter terhadap Hasil Belajar IPAS. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1628–1634.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1195>
- Pebrilia, W., & Rina, C. (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. 7(2).

Putri Ayu Negara, Yuni Yulistianti, Elsit Julia Pratiwi, & Yusup Saeful bayan. (2023). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan Di Desa Mekar Asih. *Jurnal Abdi Nusa*, 3(3), 208–213.

<https://doi.org/10.52005/abdinusa.v3i3.197>

Rohman, N. A., Hidayat, T., & Novianti, D. E. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran Ekonomu terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS-3 pada Masa Pandemi di SMA Negeri 1 Kedungadem*. 1–8.