

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Darinda Sofia Tanjung<sup>1</sup>, Juliana<sup>2</sup>

Surel : [darindasofiatanjung@gmail.com](mailto:darindasofiatanjung@gmail.com)<sup>1</sup>, [anna.jait@gmail.com](mailto:anna.jait@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*This research is motivated by the low mathematics learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri 060937, Medan Johor District, which can be seen from the test results. This research is a quantitative research with the population in this study are fifth grade students consisting of VA and VB classes. The samples in the study were VA (Experimental) and class VB (Control). Based on the results of the study, it was shown that there was an effect of the project-based learning model on the mathematics learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri 060937, Medan Johor District ( $t_{count3,028} > t_{tabel2,056}$ ). It can also be seen from the increase in the average project-based learning model of 81.69 and the conventional learning model of 64.84.*

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar Matematika siswa Kelas V SD Negeri 060937 Kecamatan Medan Johor yang dapat dilihat dari hasil ujian. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari kelas VA dan VB . Sampel dalam penelitian yakni VA (Eksperimen) dan kelas VB (Kontrol). Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 060937 Kecamatan Medan johor ( $t_{hitung3,028} > t_{tabel2,056}$ ). Dimana dapat juga dilihat dari kenaikan rata-rata model pembelajaran berbasis proyek sebesar 81,69 dan model pembelajaran konvensional sebesar 64,84.

### PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk berpendidikan, itu berarti manusia dan pendidikan tidak dapat di pisahkan sebab pendidikan merupakan kunci dari kesuksesan yang dibekali oleh karakter dan pikiran. Pendidikan mempunyai peranan penting, untuk menjembatani perkembangan kemampuan serta kelangsungan hidup suatu bangsa, karena pendidikan merupakan

wahana dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah suatu usaha sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia, peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan bekal ajar mereka.

Belajar merupakan proses mengubah tingkah laku dan pola pikir seseorang, belajar juga dapat diartikan sebagai mencari sesuatu

### Article History

Received: 2021-08-12

Reviewed: 2021-08-19

Accepted: 2021-09-19

### Key Words

*Project-based learning, learning outcomes*

### Sejarah Artikel

Diterima: 2021-08-12

Direview: 2021-08-19

Disetujui: 2021-09-19

### Kata Kunci

*Pembelajaran Berbasis Proyek, Hasil Belajar*

dari yang tidak tahu menjadi tahu yang diperoleh dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan masyarakat sekitarnya. Menurut Aunurrahman (Tanjung, 2016:73), menyatakan "belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu proses tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari pengertian belajar maka dapat diperoleh siswa hasil belajar, dimana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran di sekolah dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Guru merupakan Seorang Pendidik yang bertanggung jawab memberi pertolongan kepada anak didik dalam

Menurut Hans (Susanto, 2017:189) mengemukakan matematika merupakan aktivitas insania (human activities) dan harus dikaitkan dengan realitas. Dengan demikian matematika merupakan suatu cara berfikir logis yang dipersentasi dalam bilangan, ruang, dan bentuk dengan aturan-aturan yang telah ada yang tak lepas dari aktivitas insania tersebut.

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai tingkat pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Maka dari itu pembelajaran matematika sangat berperan penting bagi dunia pendidikan. Di dalam belajar matematika, siswa diharapkan memiliki nilai yang baik. Nilai yang baik adalah apabila hasil belajar siswa telah mencapai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah diterapkan oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran.

Pembelajaran Matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh

perkembangan jasmani dan rohaninya, agar mencapai tingkat kedewasaannya, mampu berdiri sendiri memenuhi tugasnya sebagai makhluk Tuhan, makhluk sosial dan sebagai individu (Pribadi yang mandiri). Selain itu peran Seorang guru memiliki kewajiban untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, bermakna dan memberikan motivasi agar siswa tersebut lebih semangat untuk belajar.

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak pernah lepas dari permasalahan yang berhubungan dengan matematika. Kata Matematika berasal dari Bahasa Latin yaitu, "*Manthanein* atau *mthema*" yang berarti "Belajar atau hal yang dipelajari". Sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau *Ilmu pasti*, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.

guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa, serta yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar melalui kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Untuk mencapai tujuan pendidikan, tujuan pembelajaran dan menghasilkan sebuah kepuasan terhadap hasil belajar siswa, Seorang Pendidik membutuhkan teknik atau cara yang unik dan menarik dalam memacu belajar peserta didik.

Teknik tersebut bisa berupa Model Pembelajaran, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. *Project Based Learning (PjBL)* merupakan suatu model yang baik digunakan guru pada saat proses pengajaran. Pembelajaran

berbasis Proyek adalah suatu pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan siswa dapat berupa Proyek perseorangan atau kelompok dan dilaksanakann dalam jangka waktu tertentu secara kolaboratif, menghasilkan sebuah produk, yang hasilnya akan dipersentasikan berdasarkan kerja siswa. Pelaksanaan proyek dilakukan secara kolaboratif dan inovatif, unik dan berfokus pada pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, siswa akan diajak untuk aktif, kritis dan tertarik dalam melakukan observasi langsung atau abstrak.

## **Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis**

### **Proyek**

Langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek yang dikembangkan oleh The Georga Lucas Educational Foundational (Priansa, 2017:216) adalah (1) *Dimulai dengan pertanyaan Esensial (Start With the Essential Question)*. Yaitu berupa pertanyaan yang dapat mengeksplorasikan pengetahuan awal peserta didik serta memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. (2) *Mendesain Rencana Proyek ( Design a Plant for the project)*. Perencanaan proyek yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peserta didik, dalam menentukan aturan main pengerjaan suatu proyek. (3) *Membuat Jadwal (Create a Schedule)*. Tahap ketika guru dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal altivitas dalam menyelesaikan proyek. (4) *Memonitor Peserta didik dan memantau perkembangan proyek (Monitor the students and the progress of the project)*. Guru bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas dalam menyelesaikan proyek. (5) *Mengevaluasi Hasil ( Assess the Outcome)*. Penilain dilakukan untuk membantu guru dalam

mengukur ketercapaian standar dan tujuan belajar. (6) *Mengevaluasi Pengalaman (Evaluasi the Experience)*. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil akhir proyek yang sudah dijalankan pada mata pelajaran Matematika.

Rusman(2017:394)“pembelajaran berbasis proyek adalah suatu pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proyek yang dikerjakan oleh siswa dapat berupa proyek kelompok dilakukan dengan jangka waktu tertentu dan menghasilkan sebuah produk”. Dari penerapan sebuah model pembelajaran yang diharapkan guru yakni hasil belajar semakin meningkat. Rusman (2017:129-130) “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan”.

Permasalahan dalam kajian ini adalah dimana Guru yang cenderung melakukan proses belajar mengajar dengan model pembelajaran Konvensional yang mengakibatkan Hasil belajar siswa relatif rendah. Untuk itu sebuah usaha penulis mencoba melakukan eksperimen hasil belajar siswa yang kurang maksimal dengan memberikan sebuah model Pembelajaran berbasis proyek dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Matematika di kelas V SD Negeri 060937 Kecamatan Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021. Dalam kegiatan ini, siswa dituntut untuk bekerja sendiri dan mandiri sehingga siswa lebih percaya diri dan yakin pada kemampuan dirinya sendiri dalam memecahkan masalah.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Model

Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Matematika siswa Pada materi Bangun Ruang di SD Negeri 060937 Kecamatan Medan Johor”. Serta manfaat penelitian ini yakni (1) sebagai bahan masukan bagi guru dalam memberikan sebuah model pembelajaran baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, (2) memacu kemampuan siswa dalam berfikir kritis pada setiap pelajaran dengan menemukan atau mencari tau sendiri jawabannya (3) meningkatkan pemikiran siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang diajak untuk memahami bukan menghafal dari kehidupan sehari-hari.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif. Sugiyono (2017:13) Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode ini pada umumnya melihat seberapa besar perubahan yang dihasilkan setelah melaksanakan sebuah *treatment* yang hasilnya dapat berupa angka.

### Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah jenis *true Eksperimental Design*. *True Eksperimental Design* adalah menyelidiki kemungkinan hubungan sebab-akibat dengan desain di mana secara nyata ada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dan membandingkan hasil perlakuan dengan kontrol secara ketat Sugiyono (2019:116). Bentuk desain yang digunakan yaitu *Pretest-Posttest Only Group Designs*.

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adalah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel Desain Penelitian

No	Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
1	Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
2	Kontrol	O <sub>3</sub>	O	O <sub>4</sub>

### 1. Populasi

Adapun populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari kelas V A dan V B. Berikut penjelasannya pada tabel dibawah ini.

Jumlah Populasi Penelitian

No	Jenis Kelas	Jumlah Siswa
1	Eksperimen	26
2	Kontrol	24

### 2. Sampel

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Random sampel* (Sampel acak). Menurut Arikunto(2018: 177) menyatakan Sampel Random adalah teknik pengambilan sampel “mencampur” subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Maka pada penelitian ini sampel yang akan diambil dua kelas, siswa kelas V A dan siswa kelas V B, siswa kelas VA merupakan siswa yang diberikan perlakuan dengan pemberian model pembelajaran berbasis proyek (kelas eksperimen) dengan jumlah siswa 26 orang guna meraih hasil belajar yang tinggi bagi siswa. Sedangkan siswa kelas VB merupakan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional jumlah siswa 24 orang yang dilakukan seperti biasanya (kelas kontrol).

## Teknik dan Alat Pengumpulan Data

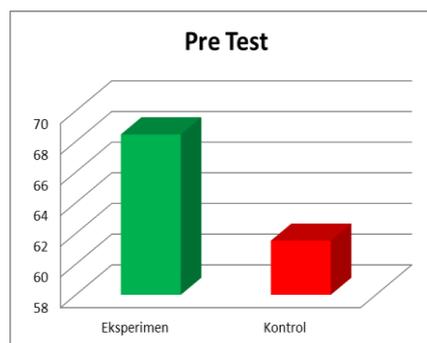
Teknik dan pengumpulan data pada penelitian ini sangat berguna untuk membantu menjawab Hipotesis. Karena teknik tersebut menentukan berhasilnya suatu penelitian. Dalam penelitian ini beberapa teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu Tes dan Dokumentasi. Tes akan dilaksanakan di awal sebelum diberikannya sebuah pengajaran atau istilah lainnya pretest untuk melihat pengetahuan awal dari peserta didik kemudian akan diberikan posttest setelah diberikan sebuah treatment atau perlakuan berupa sebuah model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran berbasis proyek. Sementara pengumpulan data berupa dokumentasi yakni seperti foto pelaksanaan pembelajaran, pemberian tes baik di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun subjek pada penelitian ini adalah Kelas VA dan VB SD Negeri 060937 kecamatan medan johor dengan jumlah siswa 26 siswa kelas VA dan 24 siswa kelas VB. Objek dalam penelitian ini untuk melihat sebuah pengaruh melalui hasil belajar dari sebuah model pembelajaran berbasis proyek.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

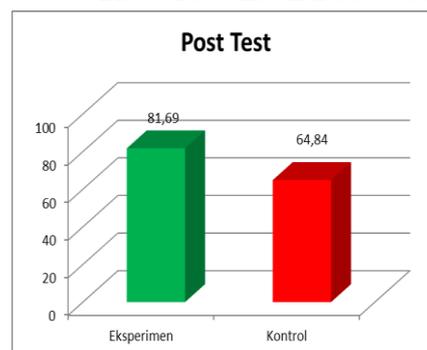
### Hasil Penelitian

Untuk tahapan penelitian ini dilakukan dengan rinci yang dimulai dari pembuatan sebuah kisi-kisi soal yang akan di uji coba terlebih dahulu guna untuk mendapatkan soal valid dan akan digunakan pada penelitian sebenarnya baik pretest maupun posttest. Maka instrumen tes yang dipakai adalah berjumlah 25 butir soal. Dan pada tahap pemberian pretest dan posttest pada setiap kelas VA dan VB mendapatkan hasil yang berbeda yang dapat dilihat dari rata-rata perbandingan setiap kelas.

Rata-rata hasil Pretest



### Rata-rata hasil Post test



Untuk setiap pengolahan data yang telah dikumpulkan peneliti dimulai dengan uji Normalitas, uji Homogenitas dan Uji t dan mendapatkan hasil penelitian yang valid dengan hipotesis masalah. Adapun hasil dari uji Normalitas sebesar  $0,200 > 0,05$  (berdistribusi normal) dan uji Homogenitas  $0,062 > 0,05$  disimpulkan bahwa data diperoleh signifikansi 0,06 lebih besar dari 0,05 sehingga memenuhi kriteria homogen.

Adapun Hipotesis sementara yang peneliti buat dalam penelitian ini yakni:

$H_a$ : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara model pembelajaran berbasis proyek terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V di SD Negeri 060937 Kecamatan Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021.

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas V di SD Negeri 060937 Kecamatan Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021.

Berikut pembuktian hasil dari pengolahan data uji t

### Hasil Analisis Regresi Korelasi Sederhana

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,205 <sup>a</sup>	,042	,002	4,838

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	59,887	8,394		7,135	,000
	Pembelajaran berbasis proyek	,105	,102	,205	3,028	,004

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Matematika

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa regresi linear membuktikan bahwa nilai (sig)  $0,314 < 0,05$ , maka disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar matematika siswa dan untuk memastikan apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak (dalam arti variabel terikat berpengaruh terhadap variabel bebas) dapat dilakukan dengan uji hipotesis dengan melihat nilai (sig) dengan probabilitas 0.05. jika (sig)  $> 0,05$  maka tidak ada pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar matematika siswa.

### Pembahasan Penelitian

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa penelitian ini menggunakan pre test di kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah soal yang masing-masing sebanyak 25 butir soal pilihan berganda. Pre test dari kelas kontrol dengan rata-rata 61,53 dan pre test di kelas eksperimen dengan rata-rata 68,46. Dari rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan pre test di kelas kontrol dan kelas eksperimen masih di bawah KKM

atau masih rendah. Kemudian setelah diberikan treatment atau perlakuan model pembelajaran berbasis proyek di kelas eksperimen memiliki rata-rata 81,69, sementara di kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional memiliki rata-rata 64,84. Terdapat peningkatan di kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran berbasis proyek.

Hasil Uji Normalitas dengan taraf Sig.  $\alpha = 0,05$  dengan kriteria pengujian yaitu  $L_{hitung} > L_{tabel}$  berdistribusi Normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui banyak nilai signifikan Asymp Sig (2 tailed) sebesar  $0,200 > 0,05$ , maka sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji kolmogrov-smirnov bahwa jika  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima (berdistribusi normal) dan jika taraf signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak (tidak berdistribusi normal). Dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Berdasarkan Uji Homogenitas  $0,062 > 0,05$  disimpulkan bahwa data diperoleh signifikansi 0,06 lebih besar dari 0,05 sehingga memenuhi kriteria homogeny dan hasil uji regresi linear yang menyatakan signifikan hasil yang positif artinya terdapat pengaruh dan uji t dari tabel regresi linear sebesar  $3,028 > 2,056$ . Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil matematika siswa kelas V SD Negeri 060937 kecamatan medan johor.

Adapun penelitian yang relevan yaitu Penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, 2018) dengan judul Pengaruh Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir kreatif siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Jarakan. menghasilkan rata-rata pretest dan posttest pada kedua kelas yakni kelas kontrol dan eksperimen. Pretest pada kelas kontrol 43,64 posttest kelas eksperimen 42,08. Sedangkan posttest kelas kontrol 63,48 dan

kelas eksperimen 83,6. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN Jarakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis serta pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang sebagai bagian dari keseluruhan siswa kelas V SD Negeri 060937 Kecamatan Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021 tanpa pemberian model pembelajaran berbasis proyek atau dengan metode konvensional adalah 64,84 dan berada dalam kategori cukup.

Nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang sebagai bagian dari keseluruhan siswa kelas V SD Negeri 060937 Kecamatan Medan Johor Tahun Pembelajaran 2020/2021 dengan pemberian model pembelajaran berbasis proyek atau dengan metode konvensional adalah 81,69 dan berada dalam kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa dengan pemberian model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Bila dibandingkan rata-rata nilai tes akhir (post-tes) dari kedua kelompok belajar, terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih besar daripada hasil belajar kelas kontrol dengan perbedaan mencapai 16,85. Hal ini dapat terjadi karena di kelas eksperimen, diberi perlakuan berupa pemberian sebuah model pembelajaran berbasis proyek dimana siswa menjadi lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada kelas kontrol hanya dengan metode konvensional. Berdasarkan hasil uji

hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  diperoleh lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu  $3,028 > 2,056$ . Yang artinya hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian* (10th ed.). PT Rineka Cipta.
- Lestari, D. F. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatifitas siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 609–617.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran* (Suwito (ed.); 1st ed.). Kencana.
- Simorangkir, F. M. A., & Tanjung, D. S. (2019a). ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN TEMATIK DENGAN PENDEKATAN MULTIPLE INTELLIGENCESBERBASIS BUDAYA BATAK ANGKOLA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Education and Development*, 7(4), 302–304.
- Simorangkir, F. M. A., & Tanjung, D. S. (2019b). Implementation of Multiple Intelligences Approach Based On Batak Angkola Culture in Learning Thematic For Class IV SD Negeri 100620 Pargarutan Julu South Tapanuli District. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 547–551. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.538>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan* (S. Y. Suryandari (ed.); 3rd ed.). Alfabeta.
- Susanto, A. D. (2017). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Prenamedia Group.
- Tanjung, D. S. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Dengan Menerapkan

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe  
Team Games Tournament (TGT) di

Kelas V SDN 200111 Padangsidempuan.  
*Juril AMIK MBP, IV(1), 68–79.*