

**PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
QUESTION BOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS II UPT SD NEGERI SIDOREJO 3**

Mas Ayu Rafidah^{1*}, Agus Wardhono²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

masayurafidah373@gmail.com¹, agusward@gmail.com²

*e-mail Corresponding Author

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II UPT SD Negeri Sidorejo 3 setelah diterapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II UPT SD Negeri Sidorejo 3 dengan jumlah 11 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrument penelitian dengan menggunakan lembar tes, lembar observasi aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, dan dokumentasi. Analisis data dievaluasi secara deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pra siklus rata-rata peserta didik mencapai ketuntasan pada mata pelajaran matematika dengan 4 siswa mencapai presentase ketuntasan belajar sebesar 36,3%. Sedangkan setelah dilakukan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board*, rata-rata peserta didik mengalami kenaikan ketuntasan dengan peserta didik mencapai ketuntasan belajar sebesar 63,6% pada siklus I dan 81,8% pada siklus II. Dari data di atas diketahui bahwa nilai rata-rata siswa sudah meningkat dari pra siklus 64, menjadi 77,72 dan 84,54 pada siklus I dan siklus II secara berturut-turut.

Kata kunci: *Teams Games Tournament; Question Board; Hasil Belajar*

Abstract

Aim of this research is to describe the development in mathematics learning outcomes at class II UPT SD Negeri Sidorejo 3 students after implementing the Teams Games Tournament model used by question board media. The subjects of this research were class II students at UPT SD Negeri Sidorejo 3 with a total of 11 students. This type of research is Classroom Action Research which is carried out in two cycles consisting of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The research instrument uses test sheets, teacher activity observation sheets in carrying out learning, student activity observation sheets, and documentation. Data analysis was carried out using qualitative and quantitative descriptions. The research results showed that pre-cycle the average student achieved completeness in mathematics subjects with 4 students achieving a learning completeness percentage of 36.3%. Meanwhile, after implementing the Teams Games Tournament model with the help of question board media, the average student experienced an increase in mastery with students achieving learning completeness of 63.6% in cycle I and 81.8% in cycle II. From the data above it is known that the average student score has increased from pre-cycle 64, to 77.72 and 84.54 in cycle I and cycle II respectively.

Keywords: *Teams games tournament; question board; learning outcomes*

Article History

Received: Juli 2024

Reviewed: Juli 2024

Published: Juli 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Sindoro.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under

a [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[Attribution-](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

[International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) sampai pada perguruan tinggi. Matematika merupakan sebuah rumpun ilmu yang membahas tentang ilmu-ilmu perhitungan [1]. Matematika sangat diperlukan untuk melakukan aktivitas sehari-hari guna memecahkan masalah yang ada seiring di era

perkembangan zaman. Pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menjadi kajian yang menarik untuk diulas. Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat menantang bagi siswa. Pelajaran matematika bersifat abstrak dan algoritmatika sementara siswa usia SD tingkat perkembangan kecerdasannya masih sulit memahami abstrak sehingga dalam hal ini diperlukan inovasi guru dalam menerapkan pembelajaran efektif[1]. Selain itu, pembelajaran matematika yang menyenangkan dan lebih menekankan keterlibatan aktif siswa pada saat proses pembelajaran itu menjadi poin penting dikarenakan hal tersebut dapat menjadi perantara kemudahan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Dalam perkembangan paradigma pendidikan di Indonesia guru masih kebingungan dan kesulitan dalam menentukan atau menggunakan pendekatan pembelajaran[2]. Keberagaman gaya belajar dan kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran juga turut andil dalam penentuan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas II dan observasi pada pelaksanaan pembelajaran, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan pada saat pembelajaran berlangsung. Diantaranya sebagai berikut: 1) guru belum menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan yang dapat mengaktifkan siswa, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional berupa metode ceramah dimana siswa hanya sebagai pendengar, belum bisa mengembangkan potensi dan mengemukakan idenya sehingga siswa merasa jenuh dan tidak semangat dalam pembelajaran; 2) kurangnya fasilitas di kelas, guru hanya menggunakan buku pegangan dan papan tulis; 3) kurangnya partisipasi dan antusias siswa dalam pembelajaran. Hal ini yang mengakibatkan hasil belajar matematika siswa kelas 2 UPT SD Negeri Sidorejo 3 belum maksimal. Permasalahan tersebut jika dibiarkan secara terus menerus akan berdampak pada penurunan kualitas pembelajaran serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran matematika menunjukkan bahwa yang belum tuntas KKTP yakni sebanyak 7 siswa dengan persentase 63,6%. Sedangkan yang sudah mencapai nilai KKTP sebanyak 4 siswa dengan persentase 36,3%.

Salah satu penyebab terjadinya hal tersebut adalah kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan model ceramah. Pembelajaran dengan model ceramah secara terus-menerus dapat menjadikan pembelajaran tersebut terlihat membosankan sehingga siswa kurang aktif dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik yang memudahkan siswa dalam pemahaman materi pembelajaran. dalam hal ini peneliti memilih salah satu model yang sesuai dengan permasalahan tersebut dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media question board. Menurut [3] TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Kerja sama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan siswa. Pemilihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikarenakan dalam penerapan model pembelajaran ini setiap anggota kelompok ikut terlibat dalam proses pembelajaran dan bertanggung jawab atas kelompoknya masing-masing, sehingga pembelajaran ini dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa.

Dalam penelitian ini media yang berperan bernama *Question Board*/papan pertanyaan. Permainan papan ini kemudian diinovasikan menjadi papan yang berisikan pertanyaan yang terkait dan siswa dapat bermain untuk penentuan konsep yang diperoleh berdasarkan pengamatan atau percobaan yang telah dilakukan sebelumnya [4]. *Question board* adalah media grafis atau media visual yang penerapannya dilakukan dalam bentuk game atau permainan yang berbentuk papan berisi soal atau masalah yang berkaitan dengan materi yang bertujuan untuk dijawab oleh siswa ketika proses pembelajaran berlangsung [5]. Media tersebut bertujuan sebagai alat pembantu pada saat game penerapan model *Teams Games Tournament* berlangsung. Guru memanfaatkan media *Question Board* karena memiliki beberapa manfaat, guru dapat menarik perhatian dan minat siswa, menekankan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses

pembelajaran serta mengasah keterampilan siswa untuk berpikir kritis melalui media pembelajaran ini.

Pemilihan model ini didasari dari penelitian terdahulu oleh [6] yang telah melakukan penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan papan tournament terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi Jual Beli SDN 1 Trangang". Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan papan tournament memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi jual beli di SDN 1 Trangang, model TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, penerapan konsep, dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II UPT SD Negeri Sidorejo 3".

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II UPT SD Negeri Sidorejo 3 melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board*. Penelitian Tindakan kelas ini menggunakan model penelitian dari [7] yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklusnya melalui tahapan-tahapan untuk mencapai tujuan penelitian.

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2023/2024. Subjek penelitian adalah siswa kelas II UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban yang berjumlah 11 siswa yang terdiri atas 6 siswa putri dan 5 siswa putra yang merupakan kelas yang diampu penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar wawancara, lembar observasi, dan soal tes serta dokumentasi perangkat pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan pada ketuntasan hasil belajar menggunakan data kuantitatif pada ketuntasan klasikal. Menurut [8] ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Presentase KK} = \frac{\Sigma \text{Siswa yang tuntas}}{\Sigma \text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Hasil presentase tingkat keberhasilan siswa ditafsirkan menggunakan kategori interpretasi menurut [9], sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Tingkat Keberhasilan Hasil Belajar

Presentase	Kategori
76% – 100%	Tinggi
56% – 75%	Cukup
40% – 55%	Kurang
< 40%	Rendah

Dalam penelitian ini akan diperoleh data hasil observasi dan data hasil tes evaluasi hasil belajar. Data yang diperlukan dalam penelitian ini ialah: (1) data hasil observasi kegiatan guru dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board*; (2) data hasil observasi aktivitas siswa dalam penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board*; (3) data hasil tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa secara klasikal meningkat hingga 75% dari jumlah keseluruhan siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dalam beberapa kali pertemuan atau siklus, tujuannya agar dapat mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board* kelas II pada UPT SD Negeri Sidorejo 3 Tuban. Kegiatan awal dari siklus ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan yang menekankan pada peningkatan hasil belajar siswa, dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board* dalam proses pembelajaran pada pelajaran matematika.

Siklus I

Pada siklus I, tahap pertama yang dilakukan adalah tahap perencanaan dengan melakukan koordinasi jadwal penelitian dengan wali kelas II ibu Genduk Susilowati, S.Pd, menyusun modul ajar yang sesuai dengan langkah-langkah model *Team Games Tournament* sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran agar proses belajar lebih terarah dan dapat tercapai tujuan pembelajaran, menyiapkan alat evaluasi berupa soal, menyiapkan instrument pengumpulan data. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 14 Mei 2024. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.

Tahap ketiga adalah observasi. Kegiatan pengamatan dilakukan terhadap guru dalam melaksanakan pembelajaran dan terhadap aktivitas siswa dalam belajar. Dari hasil Persentase penilaian yang dilakukan oleh observer terhadap keterlaksanaan pembelajaran dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru termasuk dalam kategori baik. Jadi jumlah skor yang diperoleh dari pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran yaitu sebesar 84,55%. Kategori penilaian dapat disimpulkan kemampuan guru dalam menggunakan Model TGT berbantuan media *question board* tergolong baik. Hasil analisis Aktivitas siswa memiliki rata-rata sebesar 73,27% pada indikator aktif dalam pembelajaran dan dapat menyelesaikan soal-soal dengan konsep tertentu, bekerja kelompok dengan baik dalam turnamen, mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan kemampuannya sendiri, mampu mengulas kembali materi pelajaran dengan secara lisan.

Capaian yang diperoleh pada pelaksanaan siklus 1, nilai ketuntasan siswa kelas II pada mata pelajaran matematika materi diagram turus 7 siswa dengan presentase 63,6%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa dengan presentase 36,3%. Hasil nilai rata-rata siswa adalah 77,72.

Tahap keempat yaitu melakukan refleksi. Tindakan yang diberikan pada siklus I belum mencapai Indikator Kriteria Ketuntasan siswa pada kelas II mata pelajaran Matematika yakni 75%. Pada tahap siklus I ini ditemukan bahwa pembelajaran sudah berlangsung baik tetapi masih ada beberapa permasalahan, diantaranya peneliti kurang mengenal karakter siswa, peneliti kurang bisa mengkondisikan siswa ke dalam kelompok belajar, proses pembelajaran kurang maksimal karena terbatasnya waktu, masih ada sebagian siswa yang kesulitan memahami materi, masih ada siswa yang kebingungan dalam melaksanakan kegiatan *games tournament*

Siklus II

Pada siklus II, tahap pertama yang dilakukan adalah tahap perencanaan dengan melakukan koordinasi jadwal penelitian dengan wali kelas II, menyusun modul ajar yang sesuai dengan langkah-langkah model *Team Games Tournament* sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran agar proses belajar lebih terarah dan dapat tercapai tujuan pembelajaran, menyiapkan lembar kerja peserta didik, menyiapkan alat evaluasi berupa soal, menyiapkan instrument pengumpulan data. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Mei 2024. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.

Tahap ketiga adalah observasi. Kegiatan pengamatan dilakukan terhadap guru dalam melaksanakan pembelajaran dan terhadap aktivitas siswa dalam belajar. Pada kegiatan aktivitas

guru pada pelaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II telah berkembang dan meningkat. Hasil presentase yang dilakukan guru termasuk dalam kategori sangat baik. Jadi jumlah skor yang diperoleh dari pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran yaitu sebesar 94,11%. Hasil analisis aktivitas siswa pada siklus II diperoleh skor 485 dengan presentase 88,18% dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Capaian yang diperoleh pada pelaksanaan siklus II, nilai ketuntasan siswa kelas II pada mata pelajaran matematika materi penyajian data dalam diagram turus diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 84,54. Pada siklus II memperoleh presentase 81,8% atau 9 siswa yang tuntas. Dilihat dari siklus II telah melampaui nilai minimal ketuntasan belajar yaitu 75 dan menunjukkan presentase di atas kriteria ketuntasan hasil belajar siswa, maka pada pembelajaran di siklus II mencapai kriteria "Tinggi" dinyatakan berhasil dan tidak diperlukan tindakan selanjutnya.

Pembahasan

Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas II pada UPT SD Negeri Sidorejo 3 melalui penggunaan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board* berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Nama Siswa	KKTP	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1.	AAI	75	75	90	90
2.	ANH	75	65	80	80
3.	ARFM	75	70	80	90
4.	CKW	75	75	90	100
5.	GZS	75	50	60	90
6.	MRZP	75	65	80	90
7.	MNA	75	45	60	60
8.	MRA	75	75	80	80
9.	MSA	75	50	60	70
10.	SZ	75	55	70	80
11.	SLMM	75	80	100	100
Jumlah			705	850	930
Rata-rata			64,09	77,72	84,54
Presentase			36,3%	63,6%	81,8%
Kategori			Rendah	Cukup	Tinggi

Adapun cara untuk memudahkan penjabaran ini, maka peneliti menggunakan diagram batang di bawah ini:



Gambar 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II

Berdasarkan data di atas, hasil ketuntasan klasikal pra siklus memiliki presentase 36,3%, siklus I presentase ketuntasan meningkat sebesar 63,6% dan pada siklus II meningkat sebesar 81,8%. Jadi berdasarkan data awal, data siklus I dan data siklus II hasil belajar matematika siswa terbukti berhasil setelah dilaksanakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board* di Kelas II pada UPT SD Negeri Sidorejo 3.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II. Dari Aktivitas yang diamati, terjadi peningkatan dan sudah tergolong kedalam kategori sangat baik. Aktivitas tersebut naik secara bertahap pada setiap siklusnya baik itu dari aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Aktivitas guru pada siklus I mendapat presentase sebesar 84,55% dan pada siklus II mengalami peningkatan presentase sebesar 94,11%. Adapun aktivitas siswa mengalami peningkatan dari presentase 73,27% pada siklus I menjadi 88,18% pada siklus II.

Hasil belajar matematika siswa kelas II meningkat melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *question board*. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa pra siklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 64 dengan ketuntasan klasikal 36,3% atau 4 siswa yang tuntas belajar dari 11 siswa. Kemudian pada siklus I mengalami peningkatan nilai rata-rata 77,72 dengan ketuntasan klasikal sebesar 63,6% atau 7 siswa tuntas belajar. Dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 84,54 dengan ketuntasan klasikal 81,8% atau 9 siswa tuntas belajar. Oleh karena itu, hasil belajar matematika siswa kelas II meningkat pada setiap siklus.

Daftar Referensi

- [1] Y. Susanti, "Pembelajaran matematika dengan menggunakan media berhitung di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman siswa," *Edisi*, vol. 2, no. 3, pp. 435–448, 2020, doi: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.
- [2] S. Zulaiha, M. Meisin, and T. Meldina, "Problematika guru dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar," *Terampil J. Pendidik. Dan Pembelajaran Dasar*, vol. 9, no. 2, pp. 163–177, 2023, doi: <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v9i2.13974>.
- [3] E. I. Safarina, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar IPA ditinjau dari kemampuan kerja sama," *Nat. J. Ilm. Pendidik. IPA*, vol. 5, no. 1, pp. 32–37, 2018.
- [4] I. A. G. S. Maharani, I. G. Astawan, and D. G. F. Wirabrata, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Permainan Edukasi Question Board Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 6659–6671, 2023, doi: <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.952>.
- [5] C. S. Chilya, "Penerapan Media Question Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 3 Sendangmulyo," *Pros. New SNASPPM*, vol. 8, no. 2, pp. 875–879, 2023.
- [6] A. A. Al Firdaus and I. Y. Listiani, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN PAPAN TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATERI JUAL BELI SDN 1 TRANJANG," *JPG J. Pendidik. Guru*, vol. 4, no. 3, pp. 223–230, 2023, doi: <https://doi.org/10.32832/jpg.v4i3.14502>.
- [7] S. Arikunto, Suhardjono, and Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019. [Online]. Available: <https://isbn.perpusnas.go.id/Account/SearchBuku?searchTxt=9786022175957&searchCat=ISBN>
- [8] Y. Listiana, A. Aklimawati, W. Wulandari, A. Suandana, and I. Arindi, "Pengembangan bahan ajar metode numerik berbantuan GeoGebra untuk mengembangkan kemampuan literasi numerasi," *J. Serunai Mat.*, vol. 14, no. 2, pp. 72–82, 2022, doi:

- <https://doi.org/10.37755/jsm.v14i2.663>.
- [9] S. Hartati, L. Fatmawati, and T. Krismilah, "Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Game Edukatif Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ipa Kelas V Sd Masjid Syuhada," *Report, Univ. Ahmad Dahlan*, 2020.