



---

## **Pengaruh Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Menggunakan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Fiqih**

**Zulfa Nur Hasanah**

Universitas Ibn Khaldun Bogor

**Syarifah Gustiawati**

Universitas Ibn Khaldun Bogor

**Dewi Anggrayni**

Universitas Ibn Khaldun Bogor

Alamat: Jalan Sholeh Iskandar, RT. 01/RW.10, Kedungbadak, Kec.Tanah Sereal, Kota Bogor,  
Jawa Barat 16162, Indonesia

Korespondensi penulis: [zulfahasanah01@gmail.com](mailto:zulfahasanah01@gmail.com)

**Abstract.** *This research is motivated by student learning outcomes that are not optimal, and the lack of use of innovative and interesting learning models in Fiqh subjects. The purpose of this study was to determine the effect of the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model using the Question Card media on the results of learning Fiqh. The research method used was a quasi-experimental quantitative method (quasi-experimental) in this study using an experimental class and a control class. The experimental class uses the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model and the control class uses the conventional learning model. In this study, the samples were taken using the side purposing technique and then redominated which resulted in 30 students in the experimental class and 30 students in the control class, so that the total number of samples was 60 students. The results of this study indicate that there is an influence of the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model on student learning outcomes in the Fiqh subject with an increase in learning outcomes which shows an average score of 50% in the pretest and 87% in the posttest in the experimental class.*

**Keywords:** *Fiqh, Learning Outcomes, Team Games Tournament,*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatarbelakangi dengan hasil belajar siswa yang belum maksimal, kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menarik pada mata pelajaran Fiqih. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) dengan menggunakan media Question Card Terhadap Hasil Belajar Fiqih. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif kuasi eksperimen (eksperimen semu) dalam penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) dan kelas kontrol

---

Received Agustus 4 2024; Revised Agustus 4, 2024; Accepted Agustus 5, 2024

\* Zulfa Nur Hasanah, [zulfahasanah01@gmail.com](mailto:zulfahasanah01@gmail.com)

menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada penelitian ini sampel yang diambil menggunakan teknik purposive sampling lalu dirandomisasikan yang menghasilkan 30 siswa pada kelas eksperimen dan 30 siswa pada kelas kontrol, dengan begitu jumlah keseluruhan sampel ada 60 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih dengan adanya peningkatan hasil belajar yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 50% pada pretest dan 87% pada postes kelas eksperimen

**Kata kunci:** Fiqh, Hasil Belajar, *Team Game Tournament*

## LATAR BELAKANG

Tantangan kontemporer di abad ke-21 memampikan semakin besarnya interkoneksi di dunia ini. Suatu negara bergantung pada negara-negara eksternal, serta penduduknya sendiri. Tantangan dan peluang abad ke-21 semakin bersifat transnasional dan tidak mengenal batas negara. Kemajuan teknologi informasi digital memudahkan koneksi dan komunikasi antar individu yang berada di negara lain, sehingga lebih efisien dan nyaman. Interkoneksi global telah menyebabkan negara-negara menjadi lebih saling bergantung, dan teknologi informasi memberikan peluang bagi individu untuk mendapatkan pengetahuan dari tempat, situasi, dan budaya lain. Menjadi warga global berarti tidak hanya berpartisipasi dalam dunia fisik, namun juga menjadi anggota masyarakat digital.(Fadil et al., 2024).

Pendidikan ialah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan manusia yang mempunyai keterampilan, sikap, pengetahuan dan kemampuan sintesa yang menyeluruh. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa, dengan tujuan untuk mencetak generasi muda yang unggul dan berakhlak budi. Dengan menggunakan kemampuan generasi muda yang kompeten, mereka dapat secara efektif menavigasi dan memecahkan tantangan-tantangan yang ada dalam kehidupan. Keputusan ini berpotensi menghasilkan jawaban dan keuntungan yang berkontribusi terhadap masa depan yang lebih menjanjikan(Fadil et al., n.d.)

Pendidikan ialah proses mengubah sikap serta perilaku individu atau kelompok sebagai upaya mencapai kedewasaan lewat pembelajaran dan pendidikan. Pendidikan memainkan aksi penting dalam membentuk orang baik atau jahat menurut standar. Kita membutuhkan pendidikan yang berkualitas untuk menjadi orang yang baik.

Meningkatkan kualitas atau kualitas pembelajaran adalah inti dari inovasi pendidikan di setiap negara. Pendidikan sangat penting untuk menyiapkan peserta didik memiliki sikap karakter yang baik, pengetahuan, kecerdasan, dan memiliki keterampilan/keahlian. Dengan adanya pendidikan akan menjadi jembatan penghubung untuk mewujudkan pengetahuan kepada anak. Sebenarnya tujuan dari Pendidikan itu sendiri sudah dijelaskan dalam Pembukaan UUD 1945 dan digambarkan juga dalam Undang-Undang. Maka dari itu untuk mewujudkan tujuan yang tertulis tersebut direalisasikan dalam pembelajaran di lingkup sekolah (Fadil et al., 2022)

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum, tentunya terdapat faktor-faktor yang berpengaruh, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran. Agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik, maka guru harus memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Dalam kegiatan pembelajaran, model pembelajaran menjadi sarana dalam menyampaikan materi-materi pelajaran yang tersusun di dalam kurikulum. Dengan begitu proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien, dan tercapainya tujuan pembelajaran (Abidin et al., n.d.). Penggunaan model pembelajaran sangat berpengaruh pada proses kegiatan belajar, seperti dalam kegiatan belajar mata pelajaran Fiqih. Mata pelajaran Fiqih merupakan salah satu sub mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang membahas mengenai hukum dan aturan islam yang menjadi dasar pedoman hidup. Sehingga dalam penyampaian materi Fiqih, guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat (Mansir & Purnomo, 2020). Dengan pola pembelajaran yang berpusat pada guru saja, dan siswa hanya mendengarkan materi yang diuraikan, kegiatan belajar akan terasa membosankan dan monoton.

Hal ini terjadi pada salah satu Lembaga Pendidikan yaitu, MAN 2 Kabupaten Bogor di kelas XI MIA 1 pada saat pembelajaran Fiqih berlangsung, peserta didik tidak mengikuti kegiatan belajar dengan optimal, tidak memperhatikan Ketika guru sedang menyampaikan materi, dan kurangnya keaktifan siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Kondisi ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa di kelas XI MIA 1, hal ini dilihat berdasarkan hasil nilai Ujian Tengah Semester, dari tiga puluh tiga siswa, hanya sembilan siswa yang mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan yaitu tujuh puluh lima.

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran, salah satu upaya yang harus dilakukan guru yaitu memilih model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang aktif adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar yang membentuk kelompok-kelompok kecil, sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. (Pertiwi et al., 2022)

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe, salah satunya adalah Team Game Tournament (TGT). Dalam kegiatan pembelajaran Team Game Tournament (TGT), peserta didik akan dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil. Dalam setiap tim terdapat tiga sampai lima siswa yang mewakili keseluruhan pembagian kelas berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis (N. F. Astuti et al., 2022). Selama pembelajaran ada beberapa tahapan yang harus dilalui, pertama, siswa belajar secara berkelompok dan menerima materi yang telah direncanakan sebelumnya dari guru. Selanjutnya para siswa berkompetisi dalam turnamen untuk mendapatkan skor nilai, setiap kelompok yang mendapatkan skor tertinggi nantinya akan mendapatkan hadiah kelompok Model pembelajaran ini akan membangun suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memicu semangat belajar yang optimal sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

Selain penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa perlu memperhatikan penggunaan media pembelajaran. Ardani menyatakan bahwa “media pembelajaran question card atau kartu soal merupakan media visual yang berupa kertas berukuran 10 x 10 cm, isi dari kartu ini adalah soal-soal yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan dibahas”. Sedangkan, menurut Said menyatakan bahwa “media kartu soal adalah jenis permainan dalam pembelajaran menggunakan media kartu yang disajikan berdasarkan nomor kartu pada kartu dan dimainkan secara berkelompok oleh beberapa siswa”. Sedangkan Isti Hidayah, dkk menyatakan bahwa “media kartu soal merupakan media pembelajaran dan termasuk media visual yang di dalamnya berisi soal-soal untuk membantu guru dalam mengajar (T. Astuti et al., 2019)

Media yang tepat akan memudahkan dalam melakukan sebuah proses pembelajaran yang efektif. Question Card (kartu soal) merupakan media visual yang berupa kertas, isi kartu ini yaitu berisi soal-soal tentang materi yang akan diajarkan. Dengan media Question Card (kartu soal) memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih rileks dengan memainkan kartu soal, selain itu akan menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan ketertiban dalam belajar (Fitdiyah et al., 2024)

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Bogor dengan menggunakan metode kuasi eksperimen yang termasuk salah satu jenis desain dalam penelitian kuantitatif. Menurut Menurut Campbell dan Stanley (Galang Isnawan, 2020) dalam Metode kuasi eksperimen mempunyai beberapa jenis desain, salah satu desain yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Test and Post Test with Non-Equivalent Control Group Design*. Desain jenis ini membutuhkan dua kelas sampel, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Untuk melakukan penelitian digunakan populasi dan sampel. populasi adalah suatu hal yang berkaitan dengan data-data untuk penelitian dengan ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Menurut Supradi dalam (Nurrahmah et al., 2021). Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas XI MIA MAN 2 Bogor. Dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling dan menggunakan undian, dan yang terpilih sebagai sampel yaitu kelas XI MIA-I dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan XI MIA-2 dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Jadi total keseluruhan sampelnya ada 60 partisipan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, Tes dilakukan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Tes dapat berupa pertanyaan, lembar kerja, dan sejenisnya. Tes ini berisis soal- soal yang mewakili satu jenis variabel yang diukur. (Thalha et al., n.d.). Dalam penelitian ini tes akan dilakukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tes dilakukan dengan dua kali tahapan, pertama pretest yang dilakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dan eksperimen dengan materi perceraian yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya tahap kedua, yaitu postest yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan materi perceraian yang bertujuan untuk

melihat kemajuan atau peningkatan hasil belajar peserta didik.. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh menggunakan tes objektif dengan soal yang berjumlah 20 dalam bentuk pilihan ganda, setiap satu soal yang dijawab dengan tepat maka akan mendapatkan skor nilai 5, jika soal tidak dijawab dengan tepat maka skor nilai yang didapatkan 0. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji prasyarat yaitu normalitas dan uji homogenitas, dan uji hipotesis.menggunakan uji Paired Sampel T-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian kuasi eksperimen yang dilakukan peneliti terkait hasil belajar Fiqih, dapat diperoleh nilai rata-rata *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 50,50%. Sedangkan nilai rata-rata *pre-test* pada kelas kontrol sebesar 45,50%. Setelah mendapatkan perlakuan (*treatment*) yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai rata-rata *pos-test* yang diperoleh kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournamen* (TGT) sebesar, 83,17. sedangkan nilai rata-rata *pos-test* yang diperoleh kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 71,00.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa

NO	Hasil Belajar Fiqih	N	Mean	Minimal	Maksimal
1 Pre-TestKelas					
Eksperimen (TGT)	30	50,50	30	65	
2 Pos-TestKelas					
Eksperimen (TGT)	30	83,17	70	95	
3 Pre-TestKelas Kontrol					
(Konvensional)	30	45,50	30	65	
4 Pos-TestKelas Kontrol					
(Konvensional)	30	71,00	60	80	

Pada tabel tersebut ada perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif *team game tournament* (TGT). Hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 50,50 dan *posttest* sebesar 83,17.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmi Diah yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa kelas III SD sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT modifikasi metode GASING. Hal tersebut berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dibuktikan bahwa hasil belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 56,84 kemudian setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 80,00. Kemudian hasil pengujian uji Wilcoxon didapatkan hasil bahwa nilai signifikansi ( $\text{sig}$ ) lebih kecil dari  $\alpha$  yaitu 0,000. (Diah & Siregar, 2023)

Selanjutnya data tersebut diujikan dengan *uji paired simple t-test* sehingga menjawab pertanyaan pada penelitian ini yaitu “apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Fiqih”. Berdasarkan output pair 1 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *Pre-Test* kelas eksperimen dengan *Post-Test* kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Kedua, berdasarkan pair 2 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$ . Maka dapat

disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk kelas Pre-test kelas kontrol dengan Post-test kelas kontrol. Untuk melihat lebih jelas hasil perbedaan setelah dan sebelum penggunaan model pembelajaran kooperatif *team game tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sampel T-test

Paired Samples Statistics						
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error	Mean	
Pair 1	Pre-Test Eksperimen	50.50	30	8.025	1.465	
	Pos-Tes Eksperimen	83.17	30	6.628	1.210	
Pair 2	Pre-Tes Kontrol	45.50	30	8.939	1.632	

---

Pos-Kontrol 71.00 30 5.931 1.083

Pada tabel tersebut ada perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif *team game tournament* (TGT). Hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 50,50 dan *posttest* sebesar 83,17 dengan begitu telah membuktikan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran *kooperatif Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Fiqih dengan diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$ , yang berarti adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *Pre-Test* kelas eksperimen dengan *Post-Test* kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan nilai rata-rata sebesar 50,50 untuk *pre-test* dan *posttest* sebesar 83,17.

Hasil ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Istikhah et al., 2024) yang menyatakan Penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 22,27% dan mengalami peningkatan lagi pada siklus I sebesar 86,36% Pada materi pembagian dan perkalian.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa adanya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar Fiqih dikelas XI MIA MAN 2 Bogor antara kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) dengan kelas yang tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT). Kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) memperoleh rata-rata peningkatan minat belajar lebih tinggi . Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Bogor. Berdasarkan hasil *uji paired sampel t-test* yang dapat kita lihat pada pembahasan sebelumnya, telah membuktikan adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Fiqih dengan diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$ , yang berarti adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *Pre-Test* kelas eksperimen dengan *Post-Test* kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan nilai rata-rata sebesar 50,50 untuk *pre-test* dan *posttest* sebesar 83,17

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, A. M., Program, S., Pendidikan, A., Islam, S., Tinggi, A., & Islam, N. (n.d.). KREATIVITAS GURU MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Astuti, T., Suwatra, W., Made Tegeh, I., Pendidikan Guru, J., Dasar, S., & Tp, J. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE CRH BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD TERHADAP HASIL BELAJAR IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2).
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Fadil, K., Fahri, M., Nurpajriah, S., Program, ), Guru, S. P., Ibtidaiyah, M., Islam, A., Ibn, U., & Bogor, K. (2024). PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA BAGI ANAK SEKOLAH DASAR MELALUI PROGRAM KAMPUS MENGAJAR. In *Community Development Journal* (Vol. 5, Issue 1).
- Fadil, K., Fitriani, D., Gunawan Iktiono, ;, Ibn, U., & Bogor, K. (n.d.). Pengaruh Time Token Arends Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPS Kelas V. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v%vi%i.6832>
- Fadil, K., Isna Alfaien, N., & Ibn Khaldun Bogor, U. (2022). PENGARUH MODEL ARIAS TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2422>
- Fitdiyah, F., Sari, N., Aisyah, I., & Srigustini, A. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN MEDIA QUESTION CARD DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA (Vol. 1, Issue 4). *Elektronik*.
- Galang Isnawan, M. (2020). KUASI-EKSPERIMEN. <https://www.researchgate.net/publication/339040496>

- Istikhah, I., Alfiansyah, I., & Umam, N. K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas II SD. *Maret*, 2(1), 241–249. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i1.1114>
- Mansir, F., & Purnomo, H. (2020). Optimalisasi Peran Guru PAI Ideal dalam Pembelajaran Fiqh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 5(2), 97–105. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5\(2\).5692](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(2).5692)
- Nurrahmah, Rismaningsih, Pratiwi, & Wahyudi. (2021). Pengantar Statistika 1. *Media Sains Indonesia* .
- Pertiwi, Nurfatimah, & Hasna. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 6(2).
- Thalha, O., Dan, A., Anufia, B., & Islam, E. (n.d.). RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA.