

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 WALUYOJATI

Fitriana¹, Putut Wisnu Kurniawan², Mareyke Jessy Tanod³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

fitrianaa1223@gmail.com¹, pututbukan@gmail.com², farraakuan@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan pokok yang ditemukan dalam penelitian ini adalah hasil belajar PPKn masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyoati. Jenis penelitian ini desain *posttest only control design*. Sampel terdiri dari kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 21 orang dan IVB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 orang. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji *chi kuadrat*, uji homogenitas dengan uji *fisher*. Dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji-*t*. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dari data penelitian diperoleh hasil uji hipotesis dengan hasil uji $t = 3,56 > t_{tab} = 2,02$, sehingga H_0 ditolak berarti H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyoati.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Team Games Tournament*, Hasil Belajar.

Abstract: The main problem found in this study is that Civics learning outcomes are still low. This study aims to determine the effect of the cooperative learning model type *team games tournament* (TGT) on learning outcomes of fourth grade Civics at SD Negeri 2 Waluyoati. This type of research is a *posttest only control design*. The sample consisted of class IVA as the experimental class which amounted to 21 people and IVB as the control class which amounted to 20 people. The data analysis technique used normality test with *chi square test*, homogeneity test with *fisher's test*. Followed by hypothesis testing with *t-test*. Based on the results of the analysis and discussion of the research data, the results of the hypothesis test were obtained with the results of the test $t = 3.56 > t_{tab} = 2.02$, so that H_0 was rejected, meaning H_a was accepted. PPKn learning outcomes for fourth grade students of SD Negeri 2 Waluyoati.

Keyword: *Team Games Tournament Learning Model, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar melalui pembelajaran terpadu yang mengarah pada pembelajaran bermakna dengan pengemasan materi pelajaran secara bertema. Adapun salah satu mata pelajaran yang menjadi bagian dari tema tersebut adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pembelajaran PPKn di SD mempunyai kedudukan yang penting dalam upaya mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara

Kesatuan Republik Indonesia. Oleh karena itu, pembelajaran PPKn diarahkan untuk membentuk warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan saat melaksanakan pra-penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Waluyoati ditemukan beberapa permasalahan dari siswa selama proses pembelajaran PPKn selama ini. Dimana

aktivitas siswa ketika sedang mengikuti proses pembelajaran lebih banyak dihabiskan untuk mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan guru dan jarang sekali siswa bertanya dan menyampaikan pendapat pada saat proses belajar berlangsung. Hal ini menjadi perhatian penting sebab kurangnya keaktifan siswa tersebut menjadi indikator kurangnya motivasi siswa dalam belajar PPKn. Mereka memilih diam jika ada suatu hal yang belum mereka mengerti atau pahami dari pada harus bertanya pada guru yang mengajar. Hal ini disebabkan karena mereka tidak berani bertanya kepada guru, takut salah, dan berani bertanya kepada teman.

Permasalahan lainnya beberapa siswa yang masih belum memahami materi pelajaran PPKn yang sudah diajarkan, hal ini dikarenakan penerapan pembelajaran PPKn yang kurang maksimal sehingga mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung kurang kondusif dilihat dari perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu cakupan materi PPKn yang begitu banyak penjabaran, membutuhkan waktu yang harusnya memadai, namun fakta dilapangan sering sekali penggunaan waktunya kurang dikarenakan banyak terbuang pada pembukaan di awal pembelajaran, sehingga waktu untuk kegiatan intinya menjadi banyak berkurang. Hal ini berdampak pada pemahaman siswa dalam mendalami materi PPKn yang rendah.

Permasalahan di atas, diharapkan dapat di atasi dengan salah satu cara yaitu guru mengkolaborasikan antara model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa. Menciptakan suasana pembelajaran yang

aktif dan menyenangkan sehingga partisipasi dan hasil belajar siswa meningkat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

1. Pembelajaran

Tanod dan Harjanto (2019:8-9) menjelaskan pembelajaran merupakan proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga siswa mau belajar. Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar, dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain, sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan dalam kelas.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Suprijono, 2015: 65).

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran inovatif pada umumnya merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Metode pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan berdasarkan teori psikologi sosial untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dalam berinteraksi dengan

orang lain. Model kooperatif yang telah dijelaskan sebelumnya dikembangkan berdasarkan penelitian, sedangkan metode kooperatif yang dijelaskan pada bahasan ini dikembangkan berdasarkan teori dan pertimbangan efisiensi. Metode kooperatif dapat dikombinasikan dengan metode lainnya untuk berbagai tujuan pembelajaran (Sani, 214:187).

4. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping, menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Fathurrohman, 2017:49-50)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam TGT peserta didik dibentuk dalam

kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima peserta didik yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, di mana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok (Shoimin, 2018:203-204).

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:3-4).

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Susanto, 2016:5)

METODE

Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian *true experimental design*, karena desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari *true experimental design* adalah bahwa, sampel

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 WALUYOJATI

yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random (Sugiyono, 2019:115).

Dimana design penelitian *True Eksperiment Design* terbagi menjadi dua bentuk design yaitu *posttest only control design* dan *pretest group design* (Sugiyono, 2019:115). Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *Posttest only control design*. Pemilihan desain ini karena pada penelitian ini ingin mengetahui perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dan sebelum digunakan. Adapun pola dari *posttest only control design* dapat digambarkan sebagai berikut:

E	X	O ₂
K		O ₄

Gambar 3.1
Desain Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyoati Dalam yang berjumlah 41 siswa. Dengan sampel penelitian

- Kelas eksperimen, yaitu kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* yakni kelas IVA yang berjumlah 21 siswa.
- Kelas kontrol, yaitu kelompok yang menggunakan pembelajaran diskusi yakni kelas IVB yang berjumlah 20 siswa.

Uji Validitas Alat Ukur

Pengujian validitas instrumen dimaksudkan untuk mendapatkan alat ukur yang shahih dan terpercaya. Untuk

mengetahui validitas soal digunakan nilai hasil soal yang disusun oleh peneliti. Dalam penelitian ini setiap butir item di uji validitasnya dengan rumus korelasi *product moment* dari Pearson dengan angka kasar, yaitu sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi X dan Y

X : Butir Soal

Y : Soal

XY : Perkalian X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat variabel X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat variabel Y

N : Subjek (*teste*)

Arikunto (2010:213)

Untuk menentukan keberartian dari koefisien validitas, digunakan uji *t*. Dengan rumus sebagai berikut :

$$t = r_{xy} \sqrt{\frac{N-2}{1-(r_{xy})^2}}$$

Jika nilai *t* dari perhitungan lebih besar dari nilai *t* tabel pada taraf signifikan 0,05 ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka butir soal tersebut dikatakan valid.

Uji Reliabilitas Alat ukur

Untuk menentukan reliabilitas alat ukur maka sebelumnya dilakukan uji coba menggunakan teknik belah dua dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Menyebarkan tes pada siswa diluar sampel penelitian
- Mengelompokan item tes ganjil genap Hasil yang diperoleh akan ditabulasikan dan diselesaikan dengan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \cdot \Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{\Sigma N \Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\} \{\Sigma N \Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

- c. Selanjutnya menentukan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus *Spearman Brown* dalam Sugiyono (2019:187) sebagai berikut :

$$r_i = \frac{2(r_b)}{1 + r_b}$$

Keterangan :

r_i = reliabilitas internal seluruh instrumen

r_b = korelasi *product moment* antara belahan pertama dan kedua

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas Data

Hipotesis yang digunakan statistik data berasal dari populasi berdistribusi normal, untuk menguji kenormalan data dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

H_o = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal

Rumus yang digunakan:

$$\chi^2_{hit} = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

χ^2_{hit} = Chi kuadrat

k = Banyaknya kelas interval

O_i = Frekuensi pengamatan

E_i = Frekuensi yang diharapkan

(Sudjana, 2013:273)

Untuk mencari O_i (frekuensi pengamatan) dan E_i (frekuensi yang diharapkan), dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menentukan rentang kelas interval
- Menentukan panjang kelas interval
- Menghitung frekuensi pengamatan
- Frekuensi yang diharapkan

Kriteria uji:

Tolak H_o jika $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-1)}$, selain itu H_o diterima, dengan harga $dk = (k-1)$ untuk taraf nyata 5%.

2. Uji Homogenitas Varians

Perumusan hipotesis:

$H_o: \sigma^2_1 = \sigma^2_2$ (kedua sampel memiliki varians yang sama)

$H_a: \sigma^2_1 \neq \sigma^2_2$ (kedua sampel memiliki varians yang berbeda)

Statistik uji yang dilakukan:

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Kriteria uji:

Tolak H_o jika: $F_{hit} > F_{1/2 \alpha (v_1, v_2)}$ dengan $v_1 = n_1 - 1$ dan $v_2 = n_2 - 1$ dalam hal lain H_o diterima. Untuk selanjutnya diadakan pengujian hipotesis untuk data-data yang berdistribusi normal (Sudjana, 2013:250).

3. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

H_o : $\mu_1 \leq \mu_2$

(Rata-rata hasil belajar PPKn siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* lebih rendah atau sama dengan rata-rata hasil belajar PPKn siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional)

H_a : $\mu_1 > \mu_2$

(Rata-rata hasil belajar PPKn siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar PPKn siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional)

Kriteria uji :

Terima H_o jika $t_{hit} < t_{(1-\alpha)}$, selain itu H_o ditolak

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 WALUYOJATI

dimana $t_{(1-\alpha)}$ = nilai t dari daftar distribusi student dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$ setelah taraf peluang $(1-\alpha)$ (Sudjana, 2013:243)

Setelah data terkumpul, maka penulis menganalisis data rumus statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- Apabila kedua data normal dan kedua varians homogen, maka digunakan rumus t_{hit} sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan :

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$: Rata-rata hasil belajar PPKn siswa kelas eksperimen

$\bar{X}_2$: Rata-rata hasil belajar PPKn siswa kelas kontrol

n_1 : Banyaknya siswa di kelas eksperimen

n_2 : Banyaknya siswa di kelas kontrol

S_1 : Standar deviasi dari kelas eksperimen

S_2 : Standar deviasi dari kelas kontrol

S : Standar deviasi gabungan

Kriteria uji :

Terima H_a jika $-t_{1-1/2\alpha(n_1+n_2-2)} < t < t_{1-1/2\alpha(n_1+n_2-2)}$.

(Sudjana, 2013:239).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Hasil belajar siswa yang didapat berdasarkan tes yang dilaksanakan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel

Daftar Nilai Tes yang Diperoleh Siswa dari Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Jumlah Siswa	21	20
2	Rata-rata	76,67	62,25
3	Nilai Tertinggi	90	80
4	Nilai Terendah	50	40

Sumber : Pengolahan Data

Analisis Data

Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis diperoleh $\chi_{hit}^2 = 3,93$ maka dari daftar didapat data dengan 5 kelas interval mempunyai $Dk = 5 - 3 = 2$ dengan taraf signifikan (α) 5%.

Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

$$\begin{aligned}\chi_{daf}^2 &= \chi_{(1-0,05)(5-3)}^2 \\ &= \chi_{(0,95)(2)}^2 \\ &= 5,99\end{aligned}$$

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat $\chi_{hit}^2 < \chi_{daf}^2$ ($3,93 < 5,99$) sehingga H_0 diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji Normalitas Data Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai dari $\chi_{hit}^2 = 2,25$ maka dari daftar didapat data dengan 5 kelas interval mempunyai $Dk = 5 - 3 = 2$ dengan taraf signifikan (α) 5%.

Maka diperoleh untuk taraf signifikan 5% didapat:

$$\begin{aligned}\chi_{daf}^2 &= \chi_{(1-0,05)(5-3)}^2 \\ &= \chi_{(0,95)(2)}^2 \\ &= 5,99\end{aligned}$$

Kriteria Uji:

Dari perhitungan di atas didapat $\chi_{hit}^2 < \chi_{daf}^2$ ($2,25 < 5,99$) sehingga H_0

diterima berarti data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil yang didapat $t = 3,56$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% maka:

Kriteria uji:

Terima H_0 jika $-t_{(1-1/2\alpha)} < t < t_{(1-1/2\alpha)}$ selain itu H_0 ditolak

$-t_{(1-1/2\alpha)}$ = nilai t dari distribusi student peluang $(1-1/2\alpha)$

α = taraf signifikan dan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$

Taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) didapat:

$$\begin{aligned} T_{\text{tab}} &= t_{(1-1/2 \ 0,05) \ (21+20-2)} \\ &= t_{(1-0,025) \ (39)} \\ &= t_{(0,975) \ (39)} \\ &= 2,02 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas didapat $t > t_{\text{tab}}$ ($3,56 > 2,02$) sehingga H_a diterima yaitu ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyoaji.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan, maka diperoleh perhitungan $t = 3,56$ dengan melihat kriteria uji dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) didapat $t_{\text{tab}} = 2,02$. Sehingga $t > t_{\text{tab}}$ berarti hipotesis H_0 ditolak, berarti H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyoaji. Selanjutnya, rata-rata hasil belajar PPKn siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games*

tournament (TGT) lebih tinggi (76,67) dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok (62,25).

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shoimin, Aris. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tanod, Mareyke Jessy & Ambyah Harjanto. (2019). *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Pustaka Pranala.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 WALUYOJATI
