

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES
TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**

SKRIPSI



**YATIM NUR ROHMAN
NIM. 1908105087**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H**

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES
TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA *QUESTION CARD* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tadris Matematika

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

YATIM NUR ROHMAN
NIM. 1908105087

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar matematika siswa Indonesia, yang salah satunya tecermin dari hasil survei PISA 2018 yang berada di bawah rata-rata negara OECD. Pembelajaran matematika yang sering kali bersifat konvensional, satu arah, dan kurang melibatkan aktivitas kolaboratif membuat siswa cenderung pasif dan mengalami kecemasan matematis (*math anxiety*). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* dan mengetahui pengaruh serta peningkatannya terhadap motivasi belajar matematika siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen dengan desain *quasi-experimental*. Populasi penelitian mencakup seluruh kelas X di SMA terkait, dengan sampel penelitian adalah siswa kelas X.A yang berjumlah 30 orang sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran untuk variabel model pembelajaran, serta instrumen angket skala Likert yang diberikan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengukur variabel motivasi belajar siswa (mencakup aspek intrinsik dan ekstrinsik). Analisis data dilakukan dengan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test* dan analisis *Normalized Gain* (N-Gain). Hasil analisis data menunjukkan bahwa observasi keterlaksanaan model TGT berbantuan *Question Card* berjalan dengan kategori kuat pada beberapa aspek, seperti tahap pembentukan kelompok yang mencapai rata-rata 76%. Namun, hasil analisis angket motivasi belajar menunjukkan dinamika yang berbeda antara kelas kontrol dan eksperimen. Pada aspek motivasi intrinsik, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 66% menjadi 78%, sementara kelas eksperimen stagnan pada angka 62%. Pada aspek motivasi ekstrinsik, kelas eksperimen mengalami penurunan dari 62% menjadi 60%. Analisis N-Gain memperkuat temuan ini, di mana kelas kontrol memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,27 (peningkatan positif kategori rendah), sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar -0,20 yang menunjukkan terjadinya penurunan motivasi belajar. Penurunan ini dipertegas oleh data individual di mana 22 dari 30 siswa kelas eksperimen menunjukkan nilai N-Gain negatif. Beberapa faktor teknis seperti durasi persiapan media yang panjang dan manajemen kelas disinyalir memengaruhi efektivitas implementasi di lapangan.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), *Question Card*, Motivasi Belajar, Pembelajaran Matematika.

ABSTRACT

Implementation of the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model Assisted by Question Card Media to Improve Mathematics Learning Motivation.

This study is backed by the low motivation in learning mathematics among Indonesian students, as reflected in the 2018 PISA survey results, which fell below the OECD average. Conventional, one-way mathematics instruction that lacks collaborative activities leaves students passive and prone to math anxiety. This research aims to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Question Card media and to determine its effects and improvement on students' motivation to learn mathematics. The research method employed was a quantitative experimental approach with a quasi-experimental design. The research population comprised all tenth-grade students at the designated high school, with class X.A consisting of 30 students selected as the sample for the experimental group. Data collection was carried out through learning implementation observation sheets for the learning model variable, alongside Likert-scale questionnaire instruments administered via pretest and posttest to measure students' learning motivation variables (covering both intrinsic and extrinsic dimensions). Data analysis involved prerequisite testing (normality and homogeneity) and hypothesis testing using the Independent Samples t-test and Normalized Gain (N-Gain) analysis. The data analysis results showed that the observed implementation of the TGT model assisted by Question Cards progressed well, scoring in the strong category across several aspects, such as the group formation stage, which reached an average of 76%. However, the learning motivation questionnaire analysis revealed contrasting dynamics between the control and experimental classes. In terms of intrinsic motivation, the control class experienced an increase from 66% to 78%, whereas the experimental class remained stagnant at 62%. Regarding extrinsic motivation, the experimental class saw a decline from 62% to 60%. The N-Gain analysis reinforced these findings, where the control class achieved an average N-Gain of 0.27 (low-category positive improvement), whereas the experimental class obtained an average N-Gain of -0.20, indicating a decrease in learning motivation. This decline was further confirmed by individual data, where 22 out of 30 students in the experimental class exhibited a negative N-Gain score. Technical factors such as long media preparation duration and classroom management challenges are suspected to have influenced the effectiveness of the implementation on the field.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Question Card, Learning Motivation, Mathematics Education*

LEMBAR PERSETUJUAN

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TG (TTEAMS GAMES
TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA QUESTION CARD UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA



YATIM NUR ROHMAN
NIM. 1908105087

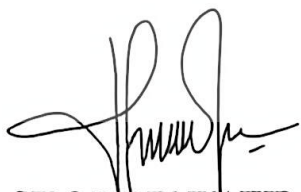
UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II



SIROJUDIN WAHID, M.Pd
NIP. 19900617202311021



Dr. SALUKY, S.Si., M.Kom
NIP. 19780525211011006

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : YATIM NUR ROHMAN

NIM : 1908105087

Judul : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS
GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN MEDIA QUESTION
CARD UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
MATEMATIKA

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Cirebon, Mei 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



SIROJUDIN WAHID, M.Pd
NIP. 19900617202311021



Dr. SALUKY, S.Si., M.Kom
NIP. 19780525211011006

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : YATIM NUR ROHMAN

NIM : 1908105087

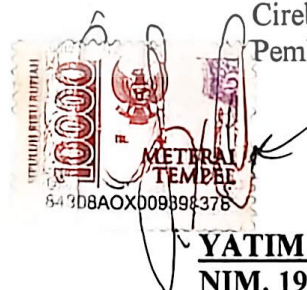
Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN
TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) BERBANTUAN
MEDIA QUESTION CARD UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

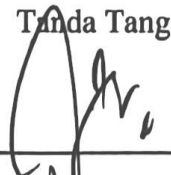
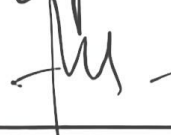
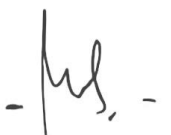
Cirebon, 25 Mei 2026
Pembuat Pernyataan,



YATIM NUR ROHMAN
NIM. 1908105087

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **Implementasi model pembelajaran TGT(Teams Games Tournament)** berbantuan media question card untuk meningkatkan motivasi belajar matematika oleh Yatim Nur Rohman NIM.1908105087 telah dimunaqasyahkan pada hari Kamis tanggal 11 Juni 2026 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus. Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Arif Abdul Haqq, S.Si., M.Pd</u> NIP. 19871216 201503 1 004	23-06-2026	
Sekretaris Jurusan <u>Dr.Hj. Indah Nursuprianah, M.Si</u> NIP. 19750402 200604 2 001	23-06-2026	
Penguji I <u>Herani Tri Lestiana, M.Sc</u> NIP. 19880325 201801 1 021	23-06-2026	
Penguji II <u>Dr.Hj. Indah Nursuprianah, M.Si</u> NIP. 19750402 200604 2 001	23-06-2026	
Pembimbing I <u>Sirojudi Wahid, M.Pd</u> NIP. 19900617 202321 1 021	23-06-2026	
Pembimbing II <u>Dr.Saluky, S.Si., M.Kom</u> NIP. 19780525 21101 1 006	23-06-2026	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Saifuddin, M.Ag
NIP. 19720107/200312 1 001

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Yatim Nur Rohman
Tempat/ Tanggal Lahir : Cirebon, 23 Juli 2001
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Nama Bapak : Ibono (Alm)
Nama Ibu : Yuli
Telp./ HP : 081284554738
e-mail : yatimnurrohman@gmail.com

Alamat Lengkap : Blok Pengampon Rt/Rw 001/001 Desa Danawinangun
Kecamatan Klangeran Kabupaten Cirebon 45156

Riwayat Pendidikan:

1. SD Negeri 1 Danawinangun, lulus tahun 2013
2. SMP Negeri 2 Jamblang, lulus tahun 2016
3. SMA Negeri 2 Jamblang, lulus tahun 2019
4. Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN *QUESTION CARD* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Saifuddin, M.Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Arif Abdul Haqq, S.Si., M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika.
4. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si., Sekretaris Jurusan Tadris Matematika.
5. Sirojudin Wahid M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan petunjuk, bantuan, dan bimbingan, serta kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Saluky, M.Kom, Dosen Pembimbing II yang telah memberikan petunjuk, bantuan, dan bimbingan, serta kesabaran penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap dosen Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 29 Juni 2026

Penulis



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran	xvi
Bab I Pendahuluan.....	1
1. 1. Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2. Rumusan Masalah	3
1.2.1. Identifikasi masalah	3
1.2.2. Batasan masalah.....	4
1.2.3. Rumusan masalah	4
1. 3. Tujuan Penelitian	5
1. 4. Manfaat Penelitian	5
1.4.1. Bagi peneliti	5
1.4.2. Bagi instansi.....	5
1.4.3. Bagi guru.....	6
1.4.4. Bagi siswa.....	6
Bab II Telaah Pustaka	7
2. 1. Kajian Teori	7
2.1.1. Model Pembelajaran	7
2.1.2. Model Pembelajaran TGT.....	9
2.1.3. Media Pembelajaran.....	12
2.1.4. Media Question Card	15
2.1.5. Motivasi Belajar	17
2. 2. Kajian penelitian terdahulu yang relevan.....	22
2. 3. Kerangka Berpikir.....	27
Bab III Metode penelitian.....	28
3. 1. Jenis dan Desain Penelitian.....	28

3. 2.	Tempat dan waktu penelitian	28
3.2.1.	Tempat penelitian.....	28
3.2.2.	Waktu penelitian.....	29
3. 3.	Populasi dan sampel penelitian	30
3.3.1.	Populasi dan sampel.....	30
3. 4.	Definisi operasional variabel	30
3. 5.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	31
3.5.1.	Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.5.2.	Instrumen Penelitian	32
3. 6.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	34
3.6.1.	Uji validitas Instrumen.....	34
3.6.2.	Reliabilitas Instrumen	35
3. 7.	Teknik analisis data.....	36
3.7.1.	Uji Prasyarat.....	36
3.7.2.	Uji Hipotesis	37
Bab IV	Hasil dan pembahasan.....	40
4. 1.	Hasil Penelitian	40
4.1.1.	Deskripsi Hasil Angket Motivasi <i>Pretest</i> pada kelas kontrol dan eksperimen.....	40
4.1.2.	Deskripsi Hasil Angket Motivasi <i>Posttest</i> pada kelas kontrol dan eksperimen.....	41
4.1.3.	Deskripsi Analisis Angket berdasarkan Aspek.....	43
4.1.4.	Deskripsi Angket Berdasarkan Indikator.....	44
4.1.5.	Deskripsi Hasil Rekapitulasi Sesi Tournamen.....	63
4.1.6.	Deskripsi Hasil Observasi.....	68
4. 2.	Hasil Analisis Data.....	73
4.2.1.	Uji Prasyarat.....	73
4.2.2.	Uji Hipotesis	76
4. 3.	Pembahasan.....	81
4.3.1.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Question Card dalam Pembelajaran Matematika.....	81

4.3.2. Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card.....	83
Bab V Kesimpulan dan saran	86
5. 1. Kesimpulan	86
5. 2. Saran.....	88
Daftar Pustaka	89
Lampiran-lampiran.....	92



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II. 1 Perbedaan Kajian penelitian terdahulu.....	26
Tabel III. 1 Jenis Penelitian.....	28
Tabel III. 2 Skala Likert	32
Tabel III. 3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi	33
Tabel III. 4 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Matematika	33
Tabel III. 5 Klasifikasi Koefisien Validitas	34
Tabel III. 6 Rekapitulasi Validitas Butir Angket Uji Coba.....	35
Tabel III. 7 Kriteria Indeks <i>N-Gain</i>	38
Tabel IV. 1 Hasil Angket Motivasi Pretest pada kelas eksperimen	40
Tabel IV. 2 Hasil Angket Motivasi Pretest pada kelas kontrol.....	41
Tabel IV. 3 Deskripsi Hasil Angket Motivasi Posttest pada kelas kontrol	42
Tabel IV. 4 Deskripsi Hasil Angket Motivasi Posttest pada kelas eksperimen	43
Tabel IV. 5 Hasil Angket berdasarkan Aspek.....	44
Tabel IV. 6 Hasil Angket Indikator Antusiasme Pretest kelas eksperimen	45
Tabel IV. 7 Hasil Angket Indikator kepuasan Pretest kelas eksperimen	46
Tabel IV. 8 Hasil Angket Indikator rasa ingin tahu Pretest kelas eksperimen	46
Tabel IV. 9 Hasil Angket Indikator dukungan guru Pretest kelas eksperimen	47
Tabel IV. 10 Hasil Angket Indikator lingkungan belajar Pretest kelas eksperimen	48
Tabel IV. 11 Hasil Angket Indikator Keterlibatan Emosional Pretest kelas eksperimen	48
Tabel IV. 12 Hasil Angket Indikator antusiasme Pretest kelas kontrol	49
Tabel IV. 13 Hasil Angket Indikator kepuasan Pretest kelas kontrol	50
Tabel IV. 14 Hasil Angket Indikator rasa ingin tahu Pretest kelas kontrol	51
Tabel IV. 15 Hasil Angket Indikator dukungan guru Pretest kelas kontrol.....	52
Tabel IV. 16 Hasil Angket Indikator lingkungan belajar Pretest kelas kontrol	53
Tabel IV. 17 Hasil Angket Indikator Keterlibatan Emosional Pretest kelas kontrol	54
Tabel IV. 18 Hasil Angket Indikator antusiasme Posttest eksperimen	55

Tabel IV. 19 Hasil Angket Indikator kepuasan Posttest eksperimen.....	55
Tabel IV. 20 Hasil Angket Indikator rasa ingin tahu Posttest eksperimen	56
Tabel IV. 21 Hasil Angket Indikator Dukungan Guru Posttest kelas eksperimen..	57
Tabel IV. 22 Hasil Angket Indikator lingkungan belajar Posttest kelas eksperimen	57
Tabel IV. 23 Hasil Angket Indikator Keterlibatan Emosional Posttest kelas eksperimen	58
Tabel IV. 24 Hasil Angket Indikator antusiasme Posttest kelas kontrol.....	59
Tabel IV. 25 Hasil Angket Indikator kepuasan Posttest kelas kontrol.....	60
Tabel IV. 26 Hasil Angket Indikator rasa ingin tahu Posttest kelas kontrol.....	60
Tabel IV. 27 Hasil Angket Indikator dukungan guru Posttest kelas kontrol	61
Tabel IV. 28 Hasil Angket Indikator lingkungan belajar Posttest kelas kontrol	62
Tabel IV. 29 Hasil Angket Indikator keterlibatan emosional Posttest kelas kontrol	63
Tabel IV. 30 Hasil Rekapitulasi Tounament Sesi 1	64
Tabel IV. 31 Hasil Rekapitulasi Tournamen Sesi 2	65
Tabel IV. 32 Rekapitulasi Hasil Peringkat Akhir Tournamen.....	67
Tabel IV. 33 Hasil Lembar Observasi Terlaksana Aspek Pembentukan Kelompok	69
Tabel IV. 34 Hasil Lembar Observasi Terlaksana Aspek Penyajian Materi	70
Tabel IV. 35 Hasil Lembar Observasi Terlaksana Aspek Belajar Tim.....	70
Tabel IV. 36 Hasil Lembar Observasi Terlaksana Aspek Tournamen	71
Tabel IV. 37 Hasil Lembar Observasi Terlaksana Aspek Penghargaan Kelompok	72
Tabel IV. 38 Hasil Lembar Observasi Terlaksana Seluruh Aspek	72
Tabel IV. 39 Hasil uji normalitas.....	74
Tabel IV. 40 Hasil uji non-parametrik Mann–Whitney U test.....	74
Tabel IV. 41 Hasil uji homogenites pretest motivasi belajar	75
Tabel IV. 42 Hasil uji homogenitas Posttest motivasi belajar	76
Tabel IV. 43 Hasil Analisis N-Gain Kelas Kontrol	77
Tabel IV. 44 Hasil Analisi N-Gain Kelas Eksperimen	78
Tabel IV. 45 Hasil analisis Uji Independent Sample Test	80

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II. 1 Kerangka Penelitian.....	27



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Terlaksana	92
Lampiran 2 Angket Motivasi Belajar.....	94
Lampiran 3 Data Posttest Kontrol.....	97
Lampiran 4 Data Posttest Eksperimen	99
Lampiran 5 Data Pretest Eksperimen.....	101
Lampiran 6 Data Pretest Kontrol	103
Lampiran 7 Surat Balasan Penelitian.....	105
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	106



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**