

Inovasi Pembelajaran Surat: Efektivitas Metode TGT Berbantu Media “KOKEMA” di SMP Negeri 41 Surabaya

Shafira Rizqi Aulia¹, Vedra Dita Lestari², M. Shoim³, Moch. Rizzal Aditya Dewangga⁴

Email: shafirarizaulia@gmail.com

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perbandingan surat dalam bidang Bahasa Indonesia. Implementasi metode pembelajaran yang diterapkan yaitu *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media "KOKEMA". Desain metode penelitian menggunakan PTK atau penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan partisipasi siswa sejumlah 28 orang kelas VII SMP Negeri 41 Surabaya sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan progresivitas signifikan dalam capaian ketuntasan belajar. Pada tahap prasiklus, tingkat ketuntasan hanya mencapai 35,72%. Setelah dilakukan implementasi media dan metode pembelajaran pada siklus atau tahap I, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa meningkat mencapai 67,85%, kemudian pada siklus atau tahap II mencapai 89,28%. Peningkatan ini membuktikan efektivitas metode TGT berbantuan media "KOKEMA" dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media "KOKEMA" yang berkarakteristik visual dan interaktif membantu siswa memahami struktur teks surat secara konkret. Selain itu, metode TGT terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, dan menumbuhkan rasa tanggung jawab selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kombinasi kedua elemen ini menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Berdasarkan temuan tersebut, penerapan metode TGT berbantuan media "KOKEMA" dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif dan memiliki keterbaruan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perbandingan surat.

Kata Kunci: hasil belajar, Teams Games Tournament (TGT), media KOKEMA, Bahasa Indonesia, perbandingan surat

Abstract : *This study aims to improve student learning outcomes in the subject of letter comparison in Indonesian language. The learning method implemented is Teams Games Tournament (TGT) assisted by the “KOKEMA” media. The research method design uses PTK or classroom action research. This research was conducted in two cycles, with the participation of 28 seventh-grade students from SMP Negeri 41 Surabaya as research subjects. Data collection techniques used observation, learning outcome tests, and documentation. The results showed significant progress in learning completeness. In the pre-cycle stage, the level of completeness only reached 35.72%. After implementing the media and learning method in cycle or stage I, the level of student learning achievement increased to 67.85%, then in cycle or stage II it reached 89.28%. This increase proves the effectiveness of the TGT method assisted by the “KOKEMA” media in improving student learning outcomes. The “KOKEMA” media, which is visual and interactive in nature, helps students understand the structure of letters in a concrete way. In addition, the TGT method has been proven to increase active engagement, learning motivation, and foster a sense of responsibility during learning activities. The combination of these two elements creates a conducive and enjoyable learning atmosphere. Based on these findings, the application of the TGT method assisted by the “KOKEMA” media can be recommended as an alternative innovative learning strategy with novelty to improve student learning outcomes in comparative letter writing.*

Keywords: *learning outcomes, Teams Games Tournament (TGT), KOKEMA media, Indonesian language, letter comparison*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran strategis dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa (Majidah & Pratikno, 2024). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, salah satu capaian pembelajaran fase D (kelas 7-9) untuk bahasa Indonesia, kemampuan menganalisis dan menyajikan teks fungsional dalam bentuk tertulis, termasuk surat pribadi dan surat dinas. Khusus untuk kelas VII, alur tujuan pembelajaran mencakup kemampuan siswa untuk mengidentifikasi dan membandingkan berbagai jenis surat, baik surat pribadi maupun surat dinas, yang merupakan bagian dari teks fungsional dalam komunikasi tertulis (Kemendikbud, 2022). Penguasaan materi perbandingan surat ini penting bagi siswa karena merupakan bagian dari keterampilan komunikasi tertulis yang akan berguna dalam aktivitas sehari-hari dan juga untuk keperluan di masa mendatang (Husnah et al., 2024). Selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran berbasis proyek serta penguatan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila, kemampuan menulis surat secara baik dan benar menjadi salah satu kecakapan literasi yang esensial bahkan di era digital, terutama untuk keperluan formal dan akademik. Pembelajaran ini mendukung pengembangan dimensi "berkebinekaan global" dan "bernalar kritis" dalam Profil Pelajar Pancasila melalui pemahaman konteks sosial budaya dalam berkomunikasi secara tertulis (Kemendikbud, 2022).

Berdasarkan data lapangan yang ditemukan, pembelajaran surat sering dianggap kurang menarik dan cenderung membosankan bagi siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan individual. Pendekatan konvensional ini kurang mampu menarik minat siswa dan cenderung menciptakan suasana belajar yang monoton. Pendekatan konvensional yang berpusat pada guru kurang efektif dalam memfasilitasi siswa membangun pemahaman yang komprehensif tentang konsep-konsep bahasa (Muhammad Nur, 2022). Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan media pembelajaran, sehingga menyulitkan siswa untuk memahami materi yang akan dipelajari (Apriyani et al., 2024). Siswa menjadi kurang antusias dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran karena penyampaian materi belum menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan pendekatan inovatif yang dapat mengakomodasi gaya belajar dan karakteristik siswa yang beragam (Wismanto et al., 2024).

Pembelajaran dalam bidang bahasa Indonesia menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran yang tidak terbatas pada pengembangan aspek kognitif semata, tetapi juga mengintegrasikan aspek afektif dan psikomotorik (Saiful Rizal, 2023). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* atau TGT kemudian dipilih untuk menjadi jalan alternatif strategi pembelajaran yang potensial untuk diterapkan. TGT merupakan metode pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan konsep pembelajaran berkelompok dengan elemen kompetisi akademik sehingga memungkinkan seluruh siswa dengan beragam tingkat kemampuan dapat memberikan kontribusi terhadap perolehan skor kelompok mereka (Istikomah et al., 2020). Model pembelajaran ini memiliki lima komponen utama yang terdiri dari presentasi kelas, kerja tim, permainan, turnamen, dan rekognisi tim (Resnawati, 2021). Melalui implementasi komponen-komponen tersebut, siswa memperoleh manfaat lebih dalam proses pembelajaran. Selain menguasai materi akademik yang diajarkan, siswa juga mengembangkan keterampilan sosial dan meningkatkan kemampuan berkolaborasi dalam tim. Pendekatan holistik ini menjadikan TGT sebagai model pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam aspek akademik tetapi juga dalam pembentukan karakter dan keterampilan interpersonal siswa.

Selain pertimbangan pemilihan metode yang cermat, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan memiliki keterbaruan juga menjadi sesuatu yang krusial dalam keberhasilan pembelajaran. Salah satu upaya inovatif yang dapat diterapkan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran yaitu pengembangan media pembelajaran “KOKEMA” (Kotak Kece Mana yang Benar). “KOKEMA” adalah media pembelajaran yang terbuat dari kardus kemudian dibentuk kotak yang dibagi menjadi dua bagian. Masing-masing bagian diisi dengan kertas teka-teki bagian-bagian surat dinas dan surat pribadi yang terdiri dari bagian yang benar dan salah. Dengan menggunakan “KOKEMA”, siswa secara berkelompok diajak bekerja sama untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan surat dinas dan surat pribadi berdasarkan struktur dan kaidah penulisan yang benar melalui kotak yang telah disediakan. Siswa kemudian menempel jawaban yang benar di lembar LKPD yang telah disediakan di depan kelas. Penggabungan model pembelajaran kooperatif dengan media pembelajaran manipulatif mampu menciptakan suasana belajar yang positif dan memperkuat pemahaman siswa terhadap substansi materi pembelajaran (Rahmawati et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat (Evandri, 2024), siswa pada usia ini cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan elemen permainan. Dengan demikian, media

pembelajaran ini dipilih sehingga bisa menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis kelompok.

Selain itu, Penelitian yang menggunakan metode TGT pernah dilakukan oleh Oktavienna & Warsiman (2023). Penelitian ini menyatakan metode TGT dapat memperbaiki proses dan hasil pembelajaran menulis teks prosedur. Hamidah & Liansari (2024) juga menyatakan penggunaan metode pembelajaran TGT memberikan dampak yang baik dan memuaskan terhadap prestasi atau hasil belajar dalam bidang bahasa Indonesia siswa di SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Penerapan metode ini membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Selain itu, terdapat peningkatan dalam capaian hasil belajar siswa setelah penerapan model TGT. Penelitian lain yang sejenis dilakukan oleh (Marwati et al., 2023) yang menyatakan penerapan metode TGT berkontribusi signifikan dalam mendorong peningkatan motivasi serta memperbaiki capaian akademik siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menawarkan kebaruan signifikan dalam pembelajaran perbandingan surat melalui integrasi inovatif metode TGT atau *Teams Games Tournament* dengan media “KOKEMA” (Kotak Kece Mana yang Benar) yang dirancang khusus untuk siswa kelas VII SMPN 41 Surabaya. Pendekatan ini menggabungkan prinsip pembelajaran kooperatif dengan elemen permainan yang belum banyak diterapkan pada materi perbandingan surat. Media “KOKEMA” dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas VII SMPN 41 Surabaya. Keterbaruan media **KOKEMA** terletak pada bentuk dan cara penggunaannya yang berbeda dengan media pembelajaran konvensional. Media ini dikemas dalam bentuk kotak yang berisi surat pribadi dan surat dinas, kemudian siswa diminta untuk memilih dan mencocokkan struktur surat yang benar dari kotak tersebut. Bentuk media yang menyerupai permainan edukatif ini memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan media lain, seperti LKS, kartu soal, atau slide presentasi yang cenderung pasif. Selain itu, KOKEMA tidak hanya menekankan pada hafalan, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), karena siswa dituntut untuk menganalisis, membandingkan, dan menentukan struktur surat yang tepat. Dengan melibatkan unsur visual, kinestetik, dan kognitif sekaligus, KOKEMA mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Hal inilah yang menjadi nilai kebaruan media KOKEMA dibanding media pembelajaran lain yang lebih bersifat monoton dan kurang menstimulasi interaksi siswa.

Selain itu, PTK yang dilaksanakan mengadopsi siklus adaptif yang responsif terhadap dinamika kelas, dengan setiap tindakan dimodifikasi berdasarkan refleksi mendalam pada tahap sebelumnya. Sistem penilaian yang komprehensif dirancang untuk mengevaluasi tidak hanya ranah kognitif siswa, tetapi juga mencakup aspek sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Penilaian dilakukan melalui penggunaan rubrik yang terstruktur secara khusus guna menilai sejauh mana siswa memahami materi mengenai perbandingan surat. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan untuk materi perbandingan surat, menghasilkan peningkatan hasil belajar yang terukur dan bermakna bagi siswa kelas VII SMPN 41 Surabaya.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan PTK untuk mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran TGT dengan media “KOKEMA” dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 7 SMPN 41 Surabaya pada materi perbandingan surat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan baru dan kontribusi teoretis berupa pengembangan kajian tentang metode pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (classroom actions research) Kemis dan Mc Taggarat. PTK adalah penelitian yang mengamati kegiatan atau proses belajar siswa dengan memberikan perlakuan khusus yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Widayati et al., 2018). Menurut Angraeni et al., (2021) langkah dari metode ini adalah “perencanaan (planning), aksi atau tindakan (acting), observasi (observing) dan refleksi (refleting)” (Soebagijo & Andharu, 2017). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 41 Surabaya dengan melibatkan siswa kelas VII sebagai subjek penelitian. Kelas yang diteliti terdiri dari 28 siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang beragam. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus pada semester genap, tiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahapan penelitian diawali dengan perencanaan, peneliti menyusun modul pembelajaran, menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), menyusun instrumen evaluasi, serta merancang media pembelajaran berupa KOKEMA. Media ini berfungsi sebagai alat bantu visual berupa kotak berisi potongan-potongan kalimat dan kata kunci yang merepresentasikan ciri-ciri surat pribadi dan surat resmi. Media ini digunakan dalam aktivitas kelompok dengan pendekatan TGT, sehingga pembelajaran bersifat aktif,

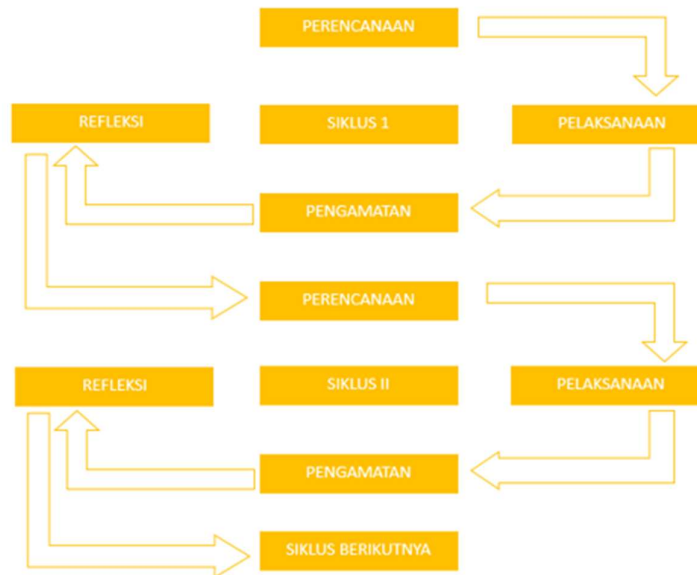
kompetitif, dan kolaboratif.

Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui penerapan metode TGT yang mencakup pembentukan kelompok secara heterogen, pembelajaran materi dengan pendekatan kooperatif, pelaksanaan turnamen antarkelompok, serta pemberian apresiasi kepada kelompok yang meraih hasil terbaik. Dalam kegiatan ini, siswa memanfaatkan media KOKEMA sebagai alat permainan untuk mengenali dan membandingkan unsur-unsur dalam surat. Dalam kegiatan pembelajaran, guru menjalankan peran sebagai fasilitator dan juga sebagai pembimbing bagi siswa. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk mendokumentasikan aktivitas siswa, tingkat keterlibatan dalam kerja kelompok, serta pemanfaatan media pembelajaran. Proses observasi ini menggunakan instrumen lembar observasi yang telah dirancang sebelumnya. Setelah tindakan dan observasi selesai dilakukan, tahap refleksi dilaksanakan untuk menilai hasil pembelajaran dan menentukan langkah tindak lanjut. Refleksi dilakukan dengan menganalisis capaian belajar siswa, partisipasi mereka selama proses pembelajaran, serta respons siswa terhadap metode dan media yang digunakan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup beberapa teknik, yaitu tes hasil belajar, observasi kegiatan pembelajaran, angket respon siswa, serta dokumentasi. Tes dimanfaatkan untuk menilai pencapaian hasil belajar siswa pada akhir setiap siklus. Observasi berfungsi untuk mengevaluasi jalannya proses pembelajaran. Sementara itu, angket dimanfaatkan untuk mengetahui respon siswa terhadap metode serta media pembelajaran yang diterapkan. Dokumentasi berupa foto, catatan yang diperoleh di lapangan, dan hasil kerja siswa dijadikan data pelengkap guna memperkuat temuan yang diperoleh melalui observasi.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes dianalisis dengan menghitung rata-rata nilai dan persentase ketuntasan pembelajaran klasikal. Siswa dikategorikan telah mencapai ketuntasan pembelajaran jika memperoleh skor minimal 75, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di SMP Negeri 41 Surabaya. Ketuntasan pembelajaran klasikal dinyatakan berhasil jika data telah mencapai minimal 75% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas atau sama dengan KKM. Data kualitatif dari observasi dan angket memperoleh dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan keterlibatan siswa dan efektivitas penggunaan metode serta media pembelajaran.

Gambar 1. Model Siklus PTK Kemmis dan Mc Taggart



Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan tiga kriteria utama, yaitu: (1) peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II; (2) minimal 85% siswa mencapai nilai lulus minimum; dan (3) peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Jika ketiga indikator tersebut terpenuhi, maka penerapan metode TGT dengan media KOKEMA dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran perbandingan surat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prasiklus

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Prasiklus

	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	10	35,72%
Belum Tuntas	18	64,28%
Total Jumlah Siswa	28	100%

Pada tahap prasiklus ini peneliti mengimplementasikan metode pembelajaran konvensional tanpa dibantu media pembelajaran. Siswa dijelaskan mengenai materi perbandingan surat menggunakan metode ceramah untuk mengetahui kondisi awal siswa

-----Vol 8, Nomor 2 Bulan Oktober Tahun, Halaman 613-629-----

sebelum penelitian tindakan kelas dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui prestasi atau hasil belajar siswa sebelum metode dan media pembelajaran baru diterapkan. Berdasarkan data dari Tabel 1 di atas, hasil evaluasi tahap awal (prasiklus) menunjukkan capaian belajar yang sudah dilakukan pada materi perbandingan jenis-jenis surat, masih belum optimal dan memerlukan peningkatan. Capaian nilai siswa berkisar antara 45 sebagai skor terendah hingga 80 sebagai skor tertinggi, dengan rata-rata kelas mencapai 66.

Kondisi pembelajaran pada tahap prasiklus ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa, yaitu 18 orang atau setara 64,28% dari total siswa, masih berada di bawah standar KKM. Sementara itu, hanya sepuluh siswa atau 35,71% yang berhasil memenuhi standar KKM yang telah ditetapkan. Temuan ini menunjukkan pencapaian akademik siswa pada topik perbandingan surat masih berada pada kategori kurang memuaskan, mengingat nilai rata-rata kelas yang berlaku masih di bawah KKM sebesar 75 di SMP Negeri 41 Surabaya. Kondisi tersebut mengisyaratkan perlunya implementasi strategi pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan ketuntasan belajar siswa sesuai dengan target indikator keberhasilan yang diharapkan. Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi perbandingan surat pada siklus I dan II menerapkan metode TGT yang didukung media pembelajaran "KOKEMA".

Metode TGT adalah metode pembelajaran yang mengelompokkan siswa dengan kemampuan yang berbeda atau heterogen untuk melaksanakan turnamen permainan dalam pembelajaran (Cahyati, 2021). Metode ini juga mengadopsi bantuan teman sejawat untuk menjadi tutor dalam mempelajari materi yang akan dipertandingkan (Setyaningrum & Asrofah, 2024). Dari kedua pernyataan di atas, dapat disimpulkan metode pembelajaran TGT dapat menjadikan siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam menjelaskan materi satu sama lain atau menjadi tutor untuk teman sejawat bisa mempermudah siswa dalam memperdalam materi. Tahap-tahap dalam metode TGT ini yang pertama penyampaian materi yang akan dipelajari oleh guru, kedua siswa dibentuk secara berkelompok untuk memperdalam materi dengan bantuan tutor sejawat, ketiga tahap permainan dimulai, keempat tahapan turnamen antar kelompok, dan terakhir pemberian hadiah atau penghargaan kepada kelompok yang berhasil memperoleh nilai terbanyak.

Metode TGT ini menjadikan suasana kelas menjadi aktif dan menghilangkan Kesan pembelajaran yang monoton. Metode TGT mampu memberikan rasa ketertarikan siswa terhadap materi karena meningkatkan adrenalin dengan adanya turnamen dalam pembelajaran. Selain itu, turnamen yang ditampilkan dalam metode TGT juga mengadopsi penghargaan

secara individu dan kelompok sehingga siswa menjadi lebih terpacu untuk memperdalam materi dan memotivasinya untuk terus belajar.

Selain metode TGT, media KOKEMA juga digunakan dalam pembelajaran ini. Media “KOKEMA” adalah media visual yang menyajikan informasi dalam bentuk tertulis atau visual (struktur teks surat), yang dapat dilihat dan diidentifikasi oleh siswa. KOKEMA” adalah media pembelajaran yang terbuat dari kardus kemudian dibentuk kotak yang dibagi menjadi dua bagian. Masing-masing bagian diisi dengan kertas teka-teki bagian-bagian surat dinas dan surat pribadi yang terdiri dari bagian yang benar dan salah. Dengan menggunakan “KOKEMA”, siswa secara berkelompok diajak bekerja sama untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan surat dinas dan surat pribadi berdasarkan struktur dan kaidah penulisan yang benar melalui kotak yang telah disediakan. Siswa kemudian menempel jawaban yang benar di lembar LKPD yang telah disediakan di depan kelas.

Teori yang menjadi dasar metode TGT dan media “KOKEMA” adalah teori konstruktivisme. Konstruktivisme adalah teori belajar filsafat pengetahuan yang beranggapan pengetahuan manusia berasal dari konstruksi pemikirannya sendiri (Bustomi et al., 2024). Teori ini menekankan siswa mengalami proses belajar secara individu (Affifah & Soetarno, 2018). Siswa dalam teori konstruktivisme ini merupakan individu yang aktif dalam memproses, mencari, dan menyelesaikan konsep pengetahuan dengan kerangka yang telah dimilikinya (Suparlan, 2019). Oleh karena itu, kesadaran belajar itu terletak pada siswa itu sendiri (Fitri, 2020). Selain kesadaran belajar, teori ini melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial emosionalnya (Saputra & Muqowim, 2024). Melalui kegiatan yang kolaboratif dalam proses belajar, siswa dilatih untuk menumbuhkan sikap kerja sama, komunikasi, dan menghargai pendapat satu sama lain. Keterampilan ini tentunya memberikan pembelajaran bermakna yang tidak hanya diimplementasikan dalam proses belajar di kelas tetapi juga dalam konteks sosial untuk berinteraksi secara efektif dan positif dalam kehidupan bermasyarakat. Adapun tahapan-tahapan dalam penggunaan metode TGT berbantuan media “KOKEMA”.

Pertama, penyampaian materi dilakukan oleh guru dengan teknik presentasi kelas yang dikombinasikan dengan sesi tanya jawab sesuai dengan substansi pembelajaran yang telah ditetapkan. Kedua, guru membentuk kelompok-kelompok belajar yang masing-masing beranggotakan empat hingga lima siswa. Setiap kelompok disusun secara heterogen dengan mempertimbangkan keberagaman jenis kelamin dan tingkat kemampuan kognitif siswa. Ketiga, pelaksanaan permainan yang bertujuan menguji tingkat pemahaman materi seluruh

siswa. Tahapan permainan ini memanfaatkan media "KOKEMA" untuk mengevaluasi daya ingat siswa terhadap materi perbandingan surat. Setiap anggota tim menyelesaikan permainan pada kotak-kotak yang berisi struktur dan penulisan surat pribadi serta surat dinas yang benar dan salah. Anggota kelompok kemudian menentukan bagian yang benar. Perolehan skor setiap siswa akan diakumulasikan menjadi nilai kelompok.

Keempat, penyelenggaraan turnamen pada setiap akhir siklus pembelajaran. Dalam turnamen tersebut, setiap kelompok bertanding menggunakan media "KOKEMA". Kelompok pemenang ditentukan berdasarkan kecepatan penyelesaian permainan sesuai ketentuan yang ditetapkan dan perolehan skor tertinggi. Kelima, pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*) kepada kelompok yang meraih skor tertinggi. Keenam, penarikan kesimpulan hasil pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif antara guru dan seluruh siswa.

Siklus I

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	19	67,85%
Belum Tuntas	9	32,15%
Total Jumlah Siswa	28	100%

Penerapan metode pembelajaran TGT yang didukung media "KOKEMA" mulai diimplementasikan pada siklus I. Respons siswa terhadap proses pembelajaran menunjukkan antusiasme yang tinggi. Setiap kelompok menunjukkan tanggung jawab dalam menguasai materi sebagai persiapan menghadapi tahap permainan dan turnamen. Data pada tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I melalui penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media "KOKEMA".

Capaian pada siklus I memperlihatkan sembilan siswa masih memiliki nilai di bawah KKM, sementara 19 lainnya telah berhasil mencapai standar KKM. Tingkat ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 67,85% dengan rentang nilai antara 63 sebagai skor terendah hingga 88 sebagai skor tertinggi, serta rata-rata kelas sebesar 76. Berdasarkan hasil temuan tersebut, tingkat ketuntasan belajar secara keseluruhan belum mencapai indikator yang telah ditentukan, sehingga diperlukan langkah-langkah perbaikan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian dilanjutkan ke siklus II guna mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan.

Siklus II

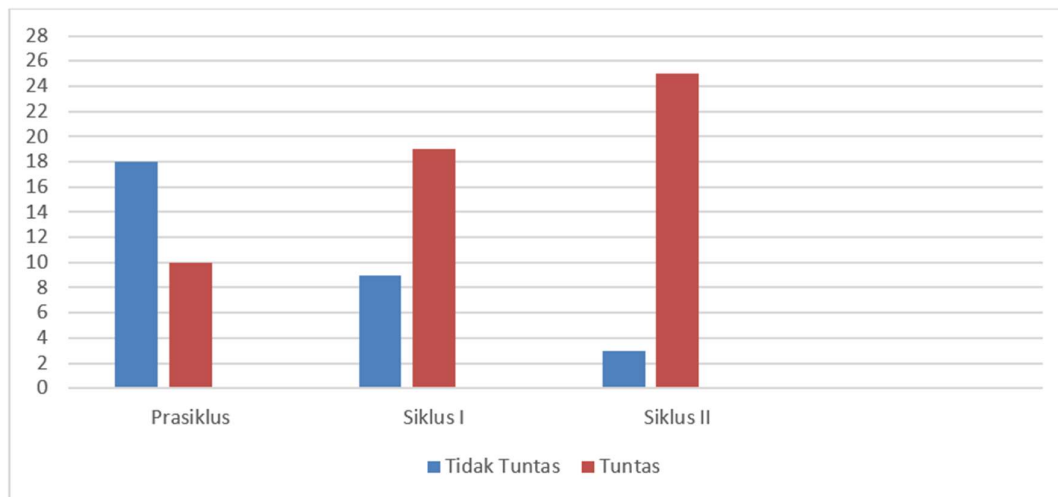
Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	25	89,28%
Belum Tuntas	3	10,72%
Total Jumlah Siswa	28	100%

Pada tahapan siklus II, peneliti kembali mengimplementasikan model pembelajaran TGT berbantuan media "KOKEMA" dengan melakukan sejumlah penyempurnaan dalam skenario pembelajaran. Penyempurnaan ini dilakukan dengan cara memperkuat peran guru dalam menstimulasi keingintahuan siswa dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kelompoknya. Selain itu, pembentukan tim difokuskan untuk saling membantu dan mentransfer pengetahuan satu sama lain. Siswa juga diberikan penghargaan untuk meningkatkan rasa bangga sehingga bisa memotivasi kelompok secara berkelanjutan. Setelah penyempurnaan scenario dilakukan, hasil pengamatan menunjukkan siswa mengalami kemudahan dalam menghafal materi pembelajaran, tingkat keaktifan di dalam kelas mengalami peningkatan, serta menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi.

Selain itu, pada tabel 3 ditunjukkan capaian ketuntasan siswa pada materi perbandingan surat di siklus II menunjukkan hasil yang memuaskan, yaitu 25 siswa atau 89,28% telah mencapai ketuntasan, sedangkan tiga siswa atau 10,72% masih belum tuntas. Rentang nilai pada siklus II berkisar antara 69 sebagai nilai terendah hingga 94 sebagai nilai tertinggi, dengan rata-rata kelas mencapai 82. Analisis ketuntasan hasil belajar menunjukkan terjadinya peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II sebesar 21,43%, yaitu dari tingkat ketuntasan 67,85% meningkat menjadi 89,28%. Pencapaian tersebut telah memenuhi target pembelajaran karena sudah melampaui indikator kriteria ketuntasan yang ditetapkan, yaitu $\geq 75\%$. Berdasarkan temuan data tersebut, penelitian dihentikan pada siklus II karena target ketuntasan telah tercapai sehingga tidak diperlukan lagi upaya perbaikan atau pelaksanaan siklus berikutnya.

Gambar 2. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II



Berdasarkan data grafik pada Gambar 2 yang memvisualisasikan tingkat ketuntasan hasil belajar melalui tahapan prasiklus, siklus I, dan siklus II, terlihat jelas adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada tahap prasiklus, capaian ketuntasan belajar masih sangat terbatas, hanya sepuluh siswa atau 35,72% yang berhasil mencapai standar ($KKM \geq 75$), sedangkan mayoritas siswa yaitu 18 orang atau 64,28% masih berada di bawah standar ketuntasan yang ditetapkan. Rendahnya tingkat ketuntasan pada fase prasiklus ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain minimnya keterlibatan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran serta terbatasnya variasi media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru dalam penyampaian materi. Kondisi pembelajaran yang kurang interaktif dan monoton tersebut berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang disampaikan.

Implementasi metode TGT berbantuan media "KOKEMA" pada siklus I menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa pada materi perbandingan surat. Hal ini terbukti media "KOKEMA" yang digunakan memiliki efektivitas dalam menarik perhatian serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu, penerapan metode TGT dengan teknis siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan dan keahlian yang berbeda, sehingga mereka dapat bekerja sama sekaligus bersaing dalam suasana turnamen yang menyenangkan dan jauh dari rasa jenuh. Strategi pembelajaran ini menciptakan dinamika belajar yang positif dengan menggabungkan unsur kerja sama tim dan kompetisi yang sehat.

Dampak positif dari implementasi strategi pembelajaran ini terlihat jelas pada hasil

evaluasi siklus I. Jumlah siswa yang berhasil mencapai indikator ketuntasan belajar mengalami peningkatan sejumlah 19 orang atau setara dengan 67,85% dari total siswa. Sebaliknya, jumlah siswa yang belum tuntas mengalami penurunan menjadi 9 orang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa kombinasi metode TGT dengan media "KOKEMA" memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Peningkatan lebih lanjut terjadi pada Siklus II dengan dilaksanakan penyempurnaan scenario pembelajaran, penggunaan media "KOKEMA" semakin optimal dan metode TGT berjalan lebih efektif. Aktivitas siswa meningkat, diskusi kelompok menjadi lebih hidup, dan rasa tanggung jawab antaranggota kelompok semakin terlihat. Pada tahap ini, sebanyak 25 siswa (89,28%) telah mencapai KKM dan hanya tiga siswa (10,72%) yang belum tuntas.

Peningkatan tersebut mengindikasikan penerapan metode TGT dengan media "KOKEMA" memberikan dampak yang positif dan baik terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Fadilah et al., (2024) menyebutkan metode TGT memiliki efektivitas dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena model pembelajaran ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap sesama anggota kelompok. Karakteristik pembelajaran kooperatif dalam TGT menciptakan suasana belajar yang saling mendukung, setiap siswa tidak hanya bertanggung jawab terhadap pencapaian prestasi individual tetapi juga berkontribusi pada kesuksesan tim secara keseluruhan.

Adapun media "KOKEMA" yang digunakan adalah "KOKEMA" adalah media pembelajaran yang terbuat dari kardus kemudian dibentuk kotak yang dibagi menjadi dua bagian. Masing-masing bagian diisi dengan kertas teka-teki bagian-bagian surat dinas dan surat pribadi yang terdiri dari bagian yang benar dan salah. Dengan menggunakan "KOKEMA", siswa secara berkelompok diajak bekerja sama untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan surat dinas dan surat pribadi berdasarkan struktur dan kaidah penulisan yang benar melalui kotak yang telah disediakan. Siswa kemudian menempel jawaban yang benar di lembar LKPD yang telah disediakan di depan kelas.

Media "KOKEMA" tergolong sebagai media visual karena "KOKEMA" menyajikan informasi dalam bentuk tertulis atau visual (struktur teks surat), yang dapat dilihat dan diidentifikasi oleh siswa. Media visual berfungsi untuk memperjelas informasi melalui tampilan visual yang dapat mempercepat proses pemahaman (Wahidin, 2025). Menurut Yusnaldi et al., (2025), media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik

siswa dapat meningkatkan minat dan retensi informasi dalam proses belajar. Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Fadilah et al., (2024) yang menyatakan media yang dikemas secara menarik dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, media “KOKEMA” juga tergolong sebagai media manipulatif atau permainan edukatif, karena melibatkan aktivitas fisik dan interaktif siswa harus mengambil, memilih, dan menebak struktur yang benar dari kotak. Hal ini sesuai dengan karakteristik media permainan edukatif yang dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan daya serap siswa melalui pengalaman langsung dan permainan (Ma’arif et al., 2025).

Penelitian sebelumnya yang mendukung temuan ini dilakukan oleh Wayan et al., (2023) yang mengemukakan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang didukung media Wordwall mampu memberikan dampak positif yang lebih optimal terhadap proses pembelajaran dan penguasaan kompetensi pengetahuan Matematika siswa, terutama pada sub pokok bahasan Penyajian Data . Demikian pula, Issyibilla & Rizal (2024) menyatakan implementasi metode pembelajaran TGT dalam materi unsur intrinsik cerita pendek dengan media gurita berhasil diterapkan sehingga menghasilkan dampak positif yaitu siswa menjadi aktif dan minat belajar mereka meningkat. Hastuti (2022) dalam kajian literturnya juga menyimpulkan penerapan metode TGT dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN Kedondong 1, Kecamatan Gajah, Kabupaten Demak.

Secara menyeluruh, perpaduan antara metode TGT yang memiliki karakteristik kooperatif dan kompetitif dengan media "KOKEMA" yang bersifat komunikatif dan kontekstual terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keberhasilan strategi ini dibuktikan melalui peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari tahap prasiklus hingga siklus II. Dengan demikian, strategi pembelajaran ini layak direkomendasikan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk materi yang memerlukan pemahaman konseptual dan interpretatif seperti materi Perbandingan Surat dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Temuan ini selaras dengan berbagai penelitian yang mengonfirmasi efektivitas metode TGT dan penggunaan media visual dalam meningkatkan hasil belajar pada berbagai jenjang pendidikan. Kombinasi kedua elemen pembelajaran tersebut menciptakan sinergi yang positif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Keunggulan strategi pembelajaran ini terletak pada kemampuannya mengintegrasikan aspek kerja sama, kompetisi sehat, dan

visualisasi yang menarik sehingga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Dengan demikian, penerapan metode TGT berbantuan media "KOKEMA" dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil PTK yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode TGT yang didukung oleh media "KOKEMA" secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perbandingan jenis surat di kelas VII SMP Negeri 41 Surabaya. Pada fase prasiklus, persentase ketuntasan belajar siswa tergolong rendah, yaitu sebesar 35,72%. Setelah intervensi dilakukan pada siklus I melalui penerapan metode TGT dan media "KOKEMA", persentase ketuntasan meningkat menjadi 67,85%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, dengan persentase ketuntasan mencapai 89,28%, yang berarti telah melampaui batas ketuntasan klasikal sebesar $\geq 75\%$. Penerapan metode TGT yang mengedepankan kerja sama, kompetisi sehat, serta tanggung jawab antaranggota kelompok, dikombinasikan dengan media "KOKEMA" yang bersifat visual, interaktif, dan kontekstual, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi belajar, serta membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret. Oleh karena itu, metode TGT yang didukung oleh media "KOKEMA" dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya pada materi Bahasa Indonesia yang bersifat konseptual dan membutuhkan kemampuan interpretasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Affifah, N. A., & Soetarno, J. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Berbantu Media Teka-Teki Silang (TTS) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMK Negeri 6 Surakarta Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Tahun. *Jonet Ariyanto N. BISE: Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 5(1). <https://jurnal.uns.ac.id/bise>
- Angraeni, N., Lyesmaya, D., & Nurasih, I. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menulis Dekripsi Melalui Penerapan Media Wayang Sukuraga Di Kelas Rendah. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 5(2), 150. <https://doi.org/10.32507/attadib.v5i2.564>
- Apriyani, Y., Syafroni, R. N., & Meliasanti, F. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran ROPES Terhadap Keterampilan Menulis Resensi Film Pendek pada Siswa Kelas XI. *Jurnal Ilmiah FONEMA*, 7(1), 94–109. <https://doi.org/10.25139/fn.v7i1.8640>
- Bustomi, Sukardi, I., & Astuti, M. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Dalam Teori Pendidikan Kognitif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 16376–16383. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Cahyati, E. (2021). Application of the Teams Games Tournament Model to Mathematics

- Learning Outcomes in Elementary Schools. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 4(6), 1061–1068. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Evandri. (2024). Development of Interactive Learning Media Based on Wordwall Games To Increase Motivation and Elementary School Students' Learning Interests. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 84–85.
- Fadilah, S. N., Srihartatik, A., Adelia, A., Fathiya, A., & Hidayat, T. (2024). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Teks Pidato Persuasif Kelas IX B SMP Negeri 2 Ciamis Tahun Ajaran 2024/2025. *Literasi*, 8(2), 252–262.
- Fitri, Y. (2020). Implementasi Penerapan Teori Konstruktivisme Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series* 3, 3(4), 1300–1307. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Hamidah, R. I., & Liansari, V. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 3499–3508.
- Hastuti, S. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Teams Games Tournaments (TGT). *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 7(1), 114–124.
- Husnah, N. H., Dzarna, & Maryati. (2024). Peningkatan Kemampuan Menulis Surat Pribadi dan Surat Resmi Melalui Penggunaan Alat Peraga Inovatif di Kelas VII C SMP Negeri 9 Jember. *Widyabastra*, 12(1), 55–62.
- Issyibilla, A., & Rizal, M. S. (2024). Implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Gurita Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 23–37. <https://doi.org/10.33366/ilg.v7i1.5757>
- Istikomah, I., Sutiyah, & Pelu, M. (2020). Penggunaan Permainan Ice Breaking Mix and Match If Then dalam Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X IPS 5 di SMA Negeri 5 Surakarta Tahun 2018/2019. *JJurnal Candi*, 20(1), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Ma'arif, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1152–1158.
- Majidah, I. Z., & Pratikno, A. S. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Pertama: Analisis Review. *Logat*, 11(2), 1–28. <https://doi.org/10.36706/logat.v11i2.1206>
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Yan Ariyanti, P. B. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601–2607. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Muhammad Nur. (2022). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran IPS. *Journal of Education*, 2(4), 636–649. <https://doi.org/10.61404/jimi.v2i2.198>
- Oktavienna, K. M., & Warsiman, W. (2023). Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 646–657. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.50266>
- Rahmawati, R. B., Ardianti, S. D., & Rondli, W. S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping Berbantuan Media Manipulatif Untuk Meningkatkan Pemahaman

- Konsep Siswa. *Jurnal Educatio*, 9(2), 560–566.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4713>
- Resnawati, R. (2021). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* ..., 3(1), 83–92.
<http://jurnal.stkippgribl.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/941>
- Saiful Rizal, A. (2023). Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Era Digital. *Atanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 14(1), 11–28.
<https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v14i1.329>
- Saputra, W., & Muqowim, M. (2024). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran SKI: Studi Kasus pada Madrasah Aliyah di Kota Pekanbaru. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 4048–4056. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7143>
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 1–9.
- Soebagijo, B. D., & Andharu, D. (2017). Peningkatan Kompetensi Menuliskan Penjumlahan dan Perkalian Bilangan Melalui Penggunaan Alat Peraga Kartu Bilangan pada Siswa Kelas II SDN Sukolilo 250 Surabaya. *Fonema*, 3(6), 274–347.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
<https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295.
- Wayan, I., Prasetya, S., Ngurah, G., & Agustika, S. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Wordwall: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 163–172.
- Widayati, W., Martono, B., & Mardiana, N. (2018). Model Diskusi pada Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru. *Jurnal Ilmiah FONEMA*, 1(2), 138–151.
<https://doi.org/10.25139/fn.v1i2.1240>
- Wismanto, A., Ulumuddin, A., & Murywantobroto. (2024). Pendekatan Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Di Era Vuca: Mengintegrasikan Teknologi Dan Media Sosial. *Prosiding Pertemuan Ilmiah Bahasa & Sastra Indonesia (PIBSI)*, 20, 420–230.
<https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1431>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pema*, 5(1), 80–89.