



Penerapan Model TGT dengan Media Genially pada Materi Algoritma Pemrograman Kelas X

Putri Nabila Amiruddin¹, Dewi Rosita²

^{1,2}Universitas Mulawarman, Indonesia

E-mail: putrinabilaa080103@gmail.com, dewi.rosita@fkip.unmul.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-12-08 Revised: 2026-01-15 Published: 2026-02-15	Algorithm and programming materials are often perceived as difficult lessons by high school students, which has implications for low levels of participation and learning outcomes. This study aims to analyze the effect of the application of learning model Teams Games Tournament (TGT) supported by media Genially on student learning outcomes in Informatics subjects. The research method used is a quantitative approach with quasi-experimental design using one group pretest-posttest pattern. The subject of the study involved 26 students of Class X SMA it Granada Samarinda. Data collection techniques include tests, observations, questionnaires, interviews, and N-Gain analysis. The results showed a significant increase in learning outcomes, marked by an increase in the average value of 63.65 to 79.81. The N-Gain value of 0.38 is included in the medium category. In addition, the response of students to the application of learning models and media used are in the category of very good. Therefore, it can be concluded that the application of genially media-assisted TGT learning model has a positive impact on improving learning outcomes and student involvement in learning algorithms and programming.
Keywords: <i>Teams Games Tournament; Genially; Learning Informatics; algorithms and programming; learning outcomes.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-12-08 Direvisi: 2026-01-15 Dipublikasi: 2026-02-15	Materi algoritma dan pemrograman kerap dipersepsikan sebagai pelajaran yang sulit oleh siswa sekolah menengah, sehingga berimplikasi pada rendahnya tingkat partisipasi serta capaian hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> yang didukung oleh media <i>Genially</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain <i>quasi eksperimen</i> menggunakan pola <i>one group pretest-posttest</i> . Subjek penelitian melibatkan 26 siswa kelas X SMA IT Granada Samarinda. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, angket, wawancara, serta analisis <i>N-Gain</i> . Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 63,65 menjadi 79,81. Nilai <i>N-Gain</i> sebesar 0,38 termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran dan media yang digunakan berada pada kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Genially memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran algoritma dan pemrograman.
Kata kunci: <i>Teams Games Tournament; Genially; Pembelajaran Informatika; Algoritma dan Pemrograman; Hasil Belajar.</i>	

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran Informatika pada materi Algoritma dan Pemrograman memiliki peran penting dalam melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa. Namun, pada praktiknya materi ini sering dianggap sulit sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran serta hasil belajar yang belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan, khususnya melalui penerapan model dan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Kondisi ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep algoritma dan pemrograman secara lebih efektif.

Pembelajaran di dalam kelas membutuhkan sinergi yang efektif antara pemilihan model pembelajaran yang sesuai dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Perpaduan kedua elemen ini sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, mengurangi rasa bosan, serta meningkatkan semangat belajar siswa. Hal ini menjadi sangat penting khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran Informatika, seperti materi Algoritma dan Pemrograman, yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konseptual yang kuat. Untuk lebih mengoptimalkan keterlibatan siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran, peneliti mencoba mengintegrasikan model TGT dengan

media pembelajaran interaktif berbasis Genially. Kombinasi tersebut diharapkan mampu menghasilkan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan konteks, sehingga pemahaman siswa terhadap materi dapat berkembang secara signifikan.

Untuk memperkuat gambaran permasalahan tersebut, dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika di SMA IT Granada Samarinda. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Informatika di SMA IT Granada Samarinda, diperoleh informasi bahwa seluruh siswa kelas X dari berbagai peminatan baik Kesehatan, Soshum, maupun Teknik mendapatkan pelajaran Informatika. Dari wawancara tersebut juga terungkap bahwa materi yang dianggap paling sulit dipahami oleh siswa adalah materi Algoritma dan Pemrograman. Guru menyampaikan bahwa kesulitan ini tidak hanya dirasakan oleh sebagian kecil siswa, melainkan terjadi secara umum di seluruh kelas X.

Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, guru juga menyebutkan belum pernah menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) maupun menggunakan media Genially; media yang biasa digunakan adalah Canva, yang bersifat lebih statis dan kurang interaktif. Guru menyambut baik rencana pelaksanaan penelitian ini dan berharap dapat menjadi wadah untuk saling berbagi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif di kelas. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa bahwa penerapan model TGT dengan bantuan media Genially sangat relevan untuk dicoba dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa, khususnya dalam memahami materi Algoritma dan Pemrograman yang bersifat abstrak. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk mengkaji penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA IT Granada Samarinda.

Model pembelajaran inovatif seperti Teams Games Tournament (TGT) menawarkan pengalaman belajar yang lebih menekankan kolaborasi, kompetisi sehat, serta keterlibatan aktif siswa. TGT sendiri merupakan sebuah metode pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan antar kelompok siswa, yang biasanya akan memperebutkan nilai tertinggi dalam menjawab permasalahan yang diberikan oleh guru. (Salsabila et al., 2025). Penelitian yang dilaksanakan oleh arif 2025 di SMA Negeri 1

Tambakboyo menunjukkan bahwa hasil belajar siswa naik setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan model TGT, selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila 2025 di SMAN 6 menunjukkan bahwa model ini dapat juga meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang jarang digunakan dalam pembelajaran namun merupakan media pembelajaran yang baik digunakan adalah Genially. Genially merupakan sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis web yang menyediakan banyak fitur seperti animasi, kuis interaktif, video, infografis dan permainan edukatif lain (Sufia & Vebriyanto, 2024). Sejumlah penelitian menunjukkan efektivitas penggunaan Genially sebagai media pembelajaran. Misalnya, studi oleh Wadud & Lailiyah (2024) menyatakan bahwa penerapan media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Sementara itu, Dewi (2024) menemukan bahwa pemanfaatan Genially dapat meningkatkan pemahaman siswa hingga 35% dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran tradisional.

Penelitian ini dilakukan untuk menilai efektivitas penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Genially pada mata pelajaran Informatika, khususnya materi Algoritma dan Pemrograman, di kelas X SMA IT Granada Samarinda. Analisis efektivitas pembelajaran dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran melalui perhitungan *N-Gain*. Pengujian tersebut didasarkan pada dua hipotesis, yaitu hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran, serta hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially. Selain mengukur hasil belajar, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran sebagai indikator keterlibatan, minat, dan tingkat penerimaan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang objektif mengenai peningkatan hasil belajar serta persepsi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran TGT berbantuan media Genially dalam pembelajaran Informatika.

II. METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen yang bertujuan untuk mengidentifikasi adanya perbedaan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially pada materi Algoritma dan Pemrograman. Penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest, yaitu desain eksperimen dengan satu kelompok yang tidak dipilih secara acak, di mana siswa diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2025 pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 di SMA IT Granada Samarinda yang berlokasi di Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X-A1 SMA IT Granada Samarinda yang mengikuti mata pelajaran Informatika, dengan sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu satu kelas eksperimen yang dipilih berdasarkan karakteristik tertentu dan diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen one-group pretest-posttest, di mana siswa diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan, kemudian mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT berbantuan media Genially, dan selanjutnya diberikan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan, pelaksanaan posttest, serta pengolahan dan analisis data secara deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi, yang kemudian dilanjutkan dengan perhitungan N-Gain berdasarkan selisih nilai pretest dan posttest guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes secara daring, di mana siswa diberikan soal pretest dan posttest melalui Google Form untuk mengukur hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially. Selain itu, proses pembelajaran juga didokumentasikan

sebagai data pendukung untuk menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa pertemuan dengan tahapan pemberian pretest, penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially pada materi Algoritma dan Pemrograman, serta pemberian posttest untuk mengukur hasil belajar siswa. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diminta mengisi angket respon yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert empat tingkat untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan metode dan media pembelajaran, yang menunjukkan bahwa rata-rata persentase respon siswa terhadap metode pembelajaran mencapai 88% dan terhadap media pembelajaran mencapai 85%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 86% dalam kategori sangat baik.

Pretest dilaksanakan sebelum penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Informatika. Berdasarkan hasil pretest terhadap 26 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,7, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih relatif rendah dan belum merata, dengan hanya 9 siswa (35%) yang mencapai kriteria ketuntasan belajar, sementara 17 siswa (65%) belum tuntas. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran, posttest dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan mengetahui peningkatan yang terjadi. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara keseluruhan dengan nilai rata-rata mencapai 79,8, di mana sebanyak 19 siswa (73%) telah mencapai ketuntasan belajar dan hanya 7 siswa (27%) yang masih belum tuntas.

Setelah pelaksanaan pretest dan posttest, dilakukan uji normalitas sebagai syarat penggunaan uji statistik parametrik. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,43 dan posttest sebesar 0,07, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Berdasarkan terpenuhinya asumsi normalitas, analisis dilanjutkan menggunakan

uji *Paired Sample T-Test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 63,65 meningkat menjadi 79,81 pada posttest dengan jumlah sampel 26 siswa. Selanjutnya, hasil uji *Paired Samples Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan media Genially.

Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially, dengan membandingkan nilai pretest dan posttest siswa sebagai indikator perubahan hasil belajar. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan perangkat lunak SPSS, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,38 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tingkat sedang setelah perlakuan pembelajaran diberikan, serta mengindikasikan terjadinya perubahan positif pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dibandingkan dengan kondisi awal sebelum penerapan model dan media pembelajaran.

B. Pembahasan

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih relatif rendah dan belum merata. Nilai rata-rata pretest sebesar 63,7 dengan tingkat ketuntasan belajar hanya mencapai 35% atau sebanyak 9 siswa dari total 26 siswa. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan belajar sebelum diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media Genially.

Setelah diterapkannya model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 79,8 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 73% atau sebanyak 19 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan. Peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Aktivitas pembelajaran

yang bersifat kooperatif, kompetitif, dan didukung oleh media pembelajaran interaktif membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,38 yang berada pada kategori sedang. Nilai ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada tingkat sedang setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media Genially. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam pemahaman siswa terhadap materi Algoritma dan Pemrograman, meskipun peningkatan tersebut belum berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dipengaruhi oleh perbedaan kemampuan awal siswa serta waktu penerapan model pembelajaran yang relatif terbatas.

Hasil angket respon siswa juga mendukung temuan penelitian ini. Rata-rata persentase respon siswa terhadap metode pembelajaran TGT sebesar 88% dan terhadap media pembelajaran Genially sebesar 85%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Tingginya respon positif siswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa merasa lebih tertantang, aktif, dan menikmati pembelajaran melalui kegiatan permainan dan kerja kelompok yang disajikan secara interaktif.

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dinilai langsung oleh guru mata pelajaran Informatika SMA IT Granada. Seluruh indikator observasi memperoleh skor pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah model TGT. Proses pembelajaran berlangsung secara tertib, sistematis, dan kondusif, serta mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dinilai langsung oleh guru mata pelajaran Informatika SMA IT Granada, di mana seluruh indikator observasi memperoleh skor pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan langkah-langkah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Proses pembelajaran

berlangsung secara tertib, sistematis, dan kondusif, serta mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Genially memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan kualitas proses pembelajaran, serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga membantu siswa memahami materi Informatika dengan lebih baik, sejalan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang didukung oleh media Genially pada materi Algoritma dan Pemrograman di kelas X SMA IT Granada Samarinda mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari kenaikan nilai rata-rata siswa, yaitu dari 63,7 pada tahap pretest menjadi 79,8 pada posttest, serta meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari 35% menjadi 73%. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* sebesar 0,38 yang termasuk dalam kategori sedang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Genially memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selain peningkatan hasil belajar, respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media Genially dalam pembelajaran Informatika juga menunjukkan hasil yang sangat positif. Hal ini ditunjukkan melalui hasil angket respon siswa, di mana persentase rata-rata respon terhadap penerapan model pembelajaran TGT mencapai 88%, sedangkan terhadap penggunaan media Genially sebesar 85%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 86% yang tergolong dalam kategori sangat baik. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa siswa merasa lebih tertarik, termotivasi, serta terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Genially dapat diterima dengan baik oleh

siswa dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna dalam pembelajaran Informatika, khususnya pada materi Algoritma dan Pemrograman.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya menambahkan kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga perbandingan hasil belajar dapat dianalisis secara lebih komprehensif, serta melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan mencakup lebih dari satu kelas atau sekolah agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

- ARIF, M. (2021). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 85–93.
- DEWI, R., & LESTARI, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran Genially terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–54.
- FITRIANI, N., & PRASETYO, E. (2021). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran Informatika. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(3), 210–218.
- HIDAYAT, T., & RAMADHANI, R. (2023). Efektivitas penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran abad 21. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 1789–1797.
- PUTRI, N. A., & SARI, D. P. (2022). Analisis peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode pretest dan posttest. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 101–109.
- SALSABILA, A., & WAHYUNI, I. (2024). Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif berbantuan media digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 33–41.
- SITOHANG, H. A., & SUKMAWARTI. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN

104241 Syahmad. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 08(02), 1535–1543.

SUHAFID, M. Z., & PRAYUDA, R. (2024). Pertautan Antara Teknologi dan Kemanusiaan dalam Sektor Pendidikan Menuju Indonesia Emas 2045. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(5), 5991–6001.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7616>

WARUWU, M., & RUSYDIANA, M. (2023). Metode penelitian kuantitatif dalam pendidikan: konsep dan penerapannya. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 455–463.

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. 5(1), 80–89.