

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Pemahaman Unsur Intrinsik Cerpen pada Siswa di SMA Negeri 8 Palembang

Putri Petrisia¹, Ayu Puspita Indah Sari², Rice Puspa Dewi³

^{1,2} Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

³ SMA Negeri 8 Palembang, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Putri Petrisia

E-mail: putripetrisia11@gmail.com

Abstrak

Kegiatan ini bertujuan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerpen di kelas XI.7 SMA Negeri 8 Palembang. Latar belakang kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis unsur intrinsik cerpen seperti tema, tokoh, sudut pandang, alur, latar, gaya bahasa dan amanat. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan & evaluasi, dan pelaporan. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi menjadi enam kelompok dan mengikuti permainan kuis berbasis TGT menggunakan media "kertas kambing" yang berisi sepuluh pertanyaan tentang unsur intrinsik cerpen. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, bersemangat, dan mampu memahami struktur cerpen dengan cara yang menyenangkan dan kompetitif. Nilai tertinggi diperoleh kelompok 3 dengan skor 90, sedangkan nilai terendah diperoleh oleh kelompok 6 dengan skor 60. Pembelajaran melalui model TGT tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga menumbuhkan kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab dalam kelompok. Kegiatan ini membuktikan bahwa penerapan model TGT dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Kata kunci – *Teams Games Tournament*, cerpen, unsur intrinsik, pembelajaran kooperatif, Bahasa Indonesia

Abstract

This activity aims to implement the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model to enhance students' understanding of the intrinsic elements of short stories in class XI.7 at SMA Negeri 8 Palembang. The background of this activity is to improve students' ability to analyze intrinsic elements of short stories such as theme, characters, point of view, plot, setting, language style, and moral message. The method used is qualitative descriptive, with activity stages including preparation, implementation & evaluation, and reporting. At the implementation stage, students were divided into six groups and participated in a TGT-based quiz game using 'answer sheets' containing ten questions about the intrinsic elements of short stories. The results of the activity showed that students were more active, enthusiastic, and able to understand the structure of short stories in a fun and competitive way. The highest score was achieved by group 3 with a score of 90, while the lowest score was obtained by group 6 with a score of 60. Learning through the TGT model not only improves understanding but also fosters cooperation, sportsmanship, and responsibility within the group. This activity proves that the application of the TGT model can be used as an effective, interactive, and student-centered alternative strategy for teaching Indonesian language.

Keywords - *Teams Games Tournament*, short story, elements, cooperative learning; Indonesian language

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif siswa. Salah satu aspek pembelajaran yang dapat mengembangkan hal tersebut adalah apresiasi sastra, khususnya pada pembelajaran cerita pendek (cerpen). Cerpen merupakan karya sastra yang mampu menggambarkan nilai-nilai kehidupan dan memberikan pengalaman estetika bagi pembaca. Untuk memahami cerpen secara utuh, siswa perlu menguasai unsur intrinsik seperti tema, tokoh, sudut pandang, alur, latar, gaya Bahasa, dan amanat (Lestari dkk., 2025).

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Asistensi Mengajar di SMA Negeri 8 Palembang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan memahami unsur intrinsik cerpen. Mereka cenderung hanya mengingat alur cerita tanpa mampu mengidentifikasi unsur pembangunnya secara utuh. Pembelajaran di kelas juga masih bersifat satu arah, guru menjadi pusat informasi, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat (Yayuk Pundy Astutik, 2024). Situasi ini menandakan perlunya inovasi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Salah satu model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan adalah Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran ini pertama kali dikembangkan oleh Robert Slavin pada tahun 1995 di Universitas Johns Hopkins. TGT merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan kerja sama kelompok dengan aktivitas permainan edukatif yang kompetitif dan bermakna (Pratiwi & Koeswanti, 2025). Melalui model pembelajaran ini, siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen, berdiskusi, memecahkan masalah, dan berkompetisi secara sehat untuk memperoleh poin tertinggi. Pendekatan semacam ini mendorong semangat kolaborasi dan tanggung jawab Bersama terhadap hasil belajar kelompok.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT memiliki dampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Penelitian (Khasanah & Khuzaemah, 2024) menjelaskan bahwa TGT tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mengembangkan sikap sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Hasil serupa juga dikemukakan (Fahira dkk., 2025) oleh menunjukkan bahwa TGT dalam pembelajaran berbasis kelompok mampu menumbuhkan keaktifan, semangat kompetitif, dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Lebih lanjut, penelitian (Lasulika dkk., 2025) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan permainan dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara konkret serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Di sisi lain, (Riawati & Sari, 2024) menyatakan bahwa media kuis interaktif seperti wordwall mampu meningkatkan retensi materi sastra dan mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran yang dianggap sulit. Hasil penelitian (Ernawati dkk., 2025) juga memperlihatkan bahwa penerapan kuis berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami teks sastra daerah.

Temuan lain yang mendukung disampaikan oleh (Sumarni & Sari, 2025) yang membuktikan bahwa penerapan TGT dalam program Asistensi Mengajar mampu meningkatkan kemampuan analisis dan tanggung jawab siswa terhadap proses belajar. Senada dengan itu, (Sari & Ayurizky, 2023) menjelaskan bahwa metode bercerita yang dipadukan dengan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan pemahaman makna cerita pada siswa sekolah menengah.

METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, karena berfokus pada proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran cerpen serta menggambarkan hasil dan respon siswa selama kegiatan berlangsung. Metode ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa, keaktifan selama permainan, serta hasil penerapan model pembelajaran TGT secara nyata di kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran dan dokumentasi kegiatan, seperti foto saat pelaksanaan, catatan lapangan, serta hasil kerja kelompok siswa. Data yang diperoleh kemudian

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

dianalisis secara deskriptif dengan cara menelaah aktivitas siswa, interaksi antarkelompok, serta perubahan sikap belajar yang muncul selama pelaksanaan kegiatan TGT.

Kegiatan Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMA Negeri 8 Palembang sebagai bagian dari implementasi program Kampus Berdampak Universitas Bina Darma. Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada tanggal 30 Oktober 2025, di kelas XI.7 yang berjumlah 34 siswa, terdiri atas 23 laki-laki dan 11 perempuan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam waktu dua jam pelajaran (2x45 menit) dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Kegiatan ini dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan & evaluasi, dan tahap pelaporan kegiatan.

a. Tahap Persiapan

Penulis menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang digunakan adalah kertas kambing, yaitu lembar permainan yang berisi 10 pertanyaan yang berkaitan dengan unsur intrinsik cerpen. Kertas kambing tersebut kemudian ditempelkan di papan tulis sebanyak 6 lembar, menyesuaikan dengan jumlah kelompok yang terdiri dari enam tim. Setiap pertanyaan dalam kertas kambing disusun secara acak agar permainan berlangsung seru.

b. Tahap Pelaksanaan & Evaluasi

Pada tahap pelaksanaan, penulis terlebih dahulu menyampaikan aturan permainan kepada seluruh siswa. Siswa dibagi menjadi enam kelompok, dan masing-masing kelompok diberikan satu cerpen dengan judul yang berbeda-beda. Berikut adalah tahapan pelaksanaannya:

1) Kegiatan Membaca Cerpen

Sebelum permainan dimulai, siswa diberi waktu selama 20 menit untuk membaca dan memahami isi cerpen yang diberikan kepada setiap kelompok. Pada tahap ini, siswa hanya diperbolehkan membaca dan memahami isi cerita bersama anggota kelompok tanpa mencatat atau menyalin bagian mana pun dari cerita. Hal ini dilakukan agar seluruh siswa benar-benar fokus memahami jalan cerita dan mengingat unsur-unsur penting seperti tema, tokoh, sudut pandang, alur, latar, gaya bahasa, dan amanat melalui pemahaman mereka sendiri. Setelah waktu membaca selesai, seluruh cerpen diambil kembali oleh penulis, dan siswa tidak diperkenankan membuka HP atau sumber lain selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1.

Penulis memberikan teks cerpen kepada siswa untuk dibaca bersama pada setiap kelompok

2) Kegiatan Mengerjakan Kuis TGT

Setelah waktu membaca selesai, kegiatan permainan dimulai. Setiap kelompok berbaris ke depan kelas sesuai urutan kelompoknya. Satu persatu anggota kelompok maju ke depan untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada kertas kambing yang sudah ditempel di papan tulis. Jika peserta yang maju tidak bisa menjawab, ia diperbolehkan

kembali ke kelompoknya untuk berdiskusi atau digantikan oleh anggota lain. Selama permainan berlangsung, suasana kelas menjadi sangat antusias. Siswa terlihat bersemangat untuk menjawab pertanyaan dan berusaha meraih skor tertinggi bagi kelompoknya. Sorak semangat dan tepuk tangan sesekali terdengar di kelas, menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.



Gambar 2.

Penulis menjelaskan aturan permainan *Teams Games Tournament* kepada siswa sebelum kegiatan dimulai

3) Soal Kuis Unsur Intrinsik Cerpen

Kuis ini digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap unsur-unsur intrinsik cerpen yang telah dibaca sebelumnya. Pertanyaan disusun untuk menilai kemampuan siswa dalam mengenali tema, tokoh, sudut pandang, alur, latar, gaya bahasa dan amanat. Berikut pertanyaannya:

- Apa judul cerpen yang telah kamu baca?
- Siapa tokoh utama dan tokoh pendukung dalam cerpen tersebut?
- Siapa sudut pandang utama dalam cerita tersebut?
- Dimana latar tempat dalam cerita tersebut?
- Kapan latar waktu dalam cerita tersebut?
- Apa permasalahan yang dihadapi tokoh utama dalam cerita tersebut?
- Jelaskan bagian konflik memuncak atau menegangkan dalam cerita tersebut?
- Bagaimana konflik menurun atau mereda dalam cerita tersebut?
- Bagaimana akhir atau penyelesaian cerita dalam cerpen yang kamu baca?
- Apa pesan moral yang dapat kamu ambil dari cerpen tersebut?



Gambar 3.

Siswa melaksanakan permainan *Teams Games Tournament* dengan menjawab pertanyaan di papan tulis secara bergantian dengan anggota kelompoknya

Penulis memberikan umpan balik kepada siswa mengenai jawaban yang telah diberikan, sekaligus membahas kembali unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam cerpen yang telah mereka baca. Siswa diajak untuk merefleksikan pengalaman belajarnya, membicarakan bagian mana yang paling menantang, serta nilai-nilai apa yang mereka dapatkan dari kegiatan tersebut. Dari hasil refleksi, sebagian besar siswa mengaku bahwa kegiatan belajar dengan cara bermain seperti ini membuat mereka lebih memahami isi cerpen dan merasa lebih percaya diri dalam berdiskusi di kelas.

c. Tahap Kegiatan Pelaporan

Tahap terakhir yaitu pelaporan, di mana seluruh proses penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini didokumentasikan dan disusun dalam bentuk artikel pengabdian masyarakat sebagai bukti kegiatan implementasi program Kampus Berdampak Universitas Bina Darma.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan di kelas XI.7 SMA Negeri 8 Palembang dengan jumlah 34 siswa yang terbagi menjadi enam kelompok. Setiap kelompok diberikan satu judul cerpen yang berbeda sebagai bahan bacaan, kemudian mengikuti permainan kuis untuk menguji pemahaman mereka terhadap unsur intrinsik cerpen. Kegiatan ini berlangsung selama dua jam pelajaran (2x45 menit) dan berjalan dengan sangat aktif serta interaktif.

Dari hasil kegiatan, diperoleh data bahwa kelompok 3 dengan judul cerpen Tanah Leluhurku mendapatkan nilai tertinggi yaitu 90. Kelompok ini mampu menjawab sebagian besar pertanyaan dengan tepat dan menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap unsur intrinsik. Mereka juga tampak memiliki koordinasi kelompok yang baik dan aktif dalam berdiskusi sebelum menjawab.

Selanjutnya, terdapat tiga kelompok yang memperoleh nilai 80, yaitu kelompok 2 dengan judul cerpen Mengapa Mereka Berdoa kepada Pohon, kelompok 4 dengan judul cerpen Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck, dan kelompok 5 dengan judul cerpen Mangir. Ketiga kelompok ini mampu memahami isi cerpen dengan baik, meskipun terdapat beberapa kesalahan kecil dalam mengidentifikasi. Namun, secara keseluruhan mereka tetap menunjukkan antusiasme selama permainan berlangsung.

Sementara itu, dua kelompok lainnya memperoleh nilai yang lebih rendah. Kelompok dengan judul cerpen Kemelut di Majapahit mendapat nilai 65, dan kelompok 6 dengan judul cerpen Rumah Kaca memperoleh nilai 60. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian anggota kelompok masih belum paham mengenali unsur intrinsik dalam cerpen. Mereka kurang aktif dalam berdiskusi, sehingga jawaban yang diberikan belum maksimal.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan kompetitif. Siswa tampak lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dibandingkan dengan kegiatan belajar yang bersifat ceramah. Melalui kegiatan ini, siswa belajar untuk bekerja sama, berani mengemukakan pendapat, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dalam memahami unsur pembangun cerita.

Selain itu, kegiatan ini juga membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses belajar tidak lagi berpusat pada guru, melainkan menempatkan siswa sebagai subjek utama yang berperan aktif. Pembelajaran melalui permainan terbukti mampu menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan retensi materi karena siswa terlibat langsung dalam proses menemukan jawaban.

Hasil ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar dengan permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan

bermakna. Siswa tidak hanya memahami materi cerpen, tetapi juga belajar bekerja sama, bersikap sportif, dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya. Melalui kegiatan seperti ini, proses pembelajaran menjadi lebih hidup, dan siswa dapat memahami unsur intrinsik cerpen dengan cara yang lebih mudah dan menarik. Dengan demikian, penerapan model TGT dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap karya sastra, khususnya cerpen.

Sebagai bentuk dokumentasi kegiatan, berikut merupakan foto bersama dengan setiap anggota kelompok siswa yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) di kelas XI.7 SMA Negeri 8 Palembang.



Gambar 4.

Foto bersama kelompok 1



Gambar 5.

Foto bersama kelompok 2



Gambar 6.

Foto bersama kelompok 3



Gambar 7.

Foto bersama kelompok 4



Gambar 8.

Foto bersama kelompok 5



Gambar 9.

Foto bersama kelompok 6

KESIMPULAN

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran unsur intrinsik cerpen di kelas XI.7 SMA Negeri 8 Palembang berjalan dengan baik dan efektif. Kegiatan ini membuat siswa lebih aktif, bersemangat, serta mampu memahami unsur-unsur pembangun cerpen dengan cara yang menyenangkan. Melalui suasana belajar yang kompetitif dan kolaboratif, siswa tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga belajar tentang kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab dalam kelompok. Selain itu, penerapan model TGT juga memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena siswa terlibat langsung dalam menemukan jawaban, bukan hanya menerima penjelasan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik cerpen, tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi belajar mereka dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

Saran

Pelaksanaan kegiatan serupa diharapkan dapat terus dikembangkan oleh tenaga pendidik sebagai upaya menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik dan bermakna. Perencanaan kegiatan sebaiknya dilakukan secara matang, baik dari segi waktu, media, maupun strategi pelaksanaan agar proses belajar efektif dan sesuai tujuan. Selain itu, kegiatan seperti ini juga dapat menjadi inspirasi bagi sekolah lain untuk menerapkan model pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa guna meningkatkan pemahaman mereka terhadap karya sastra.

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan pengabdian ini, penulis berencana melaksanakan pembelajaran berbasis *wordwall* untuk memperluas penerapan model pembelajaran yang interaktif. Pelatihan ini akan difokuskan pada pembuatan media kuis digital dan strategi penggunaannya dalam pembelajaran sastra, seperti cerpen, puisi, drama, sehingga dapat mengembangkan proses belajar yang kreatif, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang mambantu menyelesaikan kegiatan ini diantaranya:

1. Kepala SMA Negeri 8 Palembang.
2. Dosen Pembimbing.
3. Guru Pamong.
4. Siswa yang telah berpartisipasi aktif.
5. Serta teman-teman Asistensi Mengajar di SMA Negeri 8 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Puspita Indah Sari, & Fisca Dinda Ayurizky. (2023). Analisis Kemampuan Berbicara Melalui Metode Bercerita pada Materi Teks Hikayat Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 1 Palembang. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 68–79. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v17i2.406>
- Ernawati, P., Diana, Y., & Rojak, D. (2025). Mengenalkan Cerita Rakyat Si Pahit Lidah dengan Metode Kuis di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II pada Pengunjung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mentari*, 1(11), 483. <https://doi.org/10.59837/jpmm.v1i11.108>
- Fahira, D. A., Mulyaningsih, I., & Nuryanto, T. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Menulis Teks Negosiasi (The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model on Negotiation Text Writing Skills)*.
- Khasanah, U., & Khuzaemah, E. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Pembelajaran Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI di SMA. *Jgi: Jurnal Guru Indonesia*, 2024(1), 108–117. <https://doi.org/10.51817/jgi.v4i1.865>

- Lasulika, N. R., Husain, R. I., Monoarfa, F., Husain, R., & Pulukadang, W. T. (2025). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Menggunakan Model Teams Game Tournament Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 131–136. <https://doi.org/10.51878/edutech.v5i1.4742>
- Lestari, D., Faizah, H., & Permatasari, S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Pemahaman Materi Teks Biografi Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah 1 Pekanbaru. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1), 681–687. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.773>
- Riawati Riawati, & Ayu Puspita Indah Sari. (2024). Peningkatan Retensi Materi Hikayat Melalui Quiz Interaktif Berbasis Wordwall pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Palembang. *Pemberdayaan Masyarakat : Jurnal Aksi Sosial*, 1(4), 207–213. <https://doi.org/10.62383/aksisosial.v1i4.966>
- Sumarni, S., & Sari, A. P. I. (2025). Implementasi Asistensi Mengajar Melalui Pembelajaran Team Games Tournament Di SMAN 2 Lalan. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran (Jupe2)*, 3(1), 111–124. <https://doi.org/10.54832/jupe2.v3i1.547>
- Yayuk Pundy Astutik. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Menganalisis Unsur Intrinsik Cerita Pendek Siswa Kelas XI-D3 SMA Negeri 9 Surabaya. *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 147–155. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i4.1055>
- Yhora Pratiwi, E., & Dewi Koeswanti Universitas Kristen Satya Wacana Abstrak, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Menulis Cerpen Peserta Didik Kelas 6. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(A), 245–257.