

**IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM
MENUMBUHKAN KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III
SDN 2 BANJARARJO KEBUMEN**

Nilna Zulfa Azkia, Ahmad Sahn
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

Email: nilnaazkiya4@gmail.com, sahn@uinsaizu.ac.id

Abstract

This study aims to describe and analyze the implementation of the *Cooperative Learning* model of the *Teams Games Tournament* (TGT) type in fostering students' activeness in IPAS learning for Grade III students at SDN 2 Banjararjo. The study employed a descriptive qualitative approach with data collection techniques consisting of observation, interviews, and documentation. Data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The results indicate that the implementation of the TGT model was carried out systematically through three stages: planning, implementation, and evaluation. During the planning stage, the teacher prepared teaching modules and learning media, including videos, PowerPoint presentations, question cards, and numbered papers. The implementation stage comprised preliminary, core, and closing activities. In the preliminary stage, the teacher opened the lesson with greetings, prayers, motivation, apperception, and the communication of learning objectives. The core activities emphasized the application of the *games tournament* through the use of question cards and worksheets with varied game techniques, integrated with group discussions and the delivery of material using learning media. These activities encouraged active participation, collaboration, and high student enthusiasm. The closing stage was conducted by providing motivation and carrying out learning evaluation. The evaluation was implemented through task assessment, question-and-answer sessions, and reflection. Overall, the TGT model proved effective in fostering student activeness and is feasible to be used as an alternative strategy for IPAS learning.

Keywords: Cooperative Learning, Implementataion, Teams Games Tournament, Student Activeness, IPAS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam menumbuhkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS kelas III SDN 2 Banjararjo. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul ajar serta menyiapkan media pembelajaran berupa video, PPT, kartu soal, dan kertas bernomor. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada pendahuluan guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, motivasi, apersepsi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti menekankan penerapan *games tournament*

Article History

Received: Desember 2025

Reviewed: Desember 2025

Published: Desember 2025

Plagiarism Checker No 713

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/sindoro.v1i2.360

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

melalui penggunaan kartu dan kertas soal dengan variasi teknik permainan, yang dipadukan dengan diskusi kelompok serta penyampaian materi menggunakan media pembelajaran. Pelaksanaan tersebut mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, dan antusiasme siswa. Tahap penutup dilakukan melalui pemberian motivasi dan evaluasi pembelajaran. Evaluasi dilaksanakan melalui penilaian tugas, tanya jawab, dan refleksi. Secara keseluruhan, model TGT terbukti efektif dalam menumbuhkan keaktifan siswa dan layak digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran IPAS.

Kata kunci: *Cooperative Learning*, Implementasi, IPAS, Keaktifan Siswa, *Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir, karakter, dan keterampilan sosial siswa. Pada kurikulum sekolah dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan integrasi konsep IPA dan IPS yang bertujuan membangun pemahaman utuh tentang fenomena alam dan sosial. Namun, proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar sering menghadapi permasalahan berupa rendahnya keaktifan siswa akibat pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah, minimnya media pembelajaran, serta kurangnya variasi model pembelajaran yang dapat merangsang partisipasi aktif (Permendikbudristek Nomor 24, 2022).

Model *cooperative learning Teams Games Tournament* (TGT) menawarkan alternatif yang relevan untuk mengatasi masalah tersebut. Slavin menjelaskan bahwa TGT dapat mengaktifkan siswa melalui mekanisme permainan edukatif dan kompetisi yang sehat (Slavin et al., 2003). Model ini menggabungkan kerja sama dalam kelompok heterogen, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan kepada kelompok terbaik. Kombinasi elemen-elemen tersebut menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan. Selain itu, TGT memungkinkan siswa saling berdiskusi, menjelaskan materi kepada teman, serta berlatih memecahkan masalah secara kolektif. Proses ini selaras dengan teori belajar Vygotsky mengenai zona perkembangan proksimal, yang menyatakan bahwa interaksi sosial menjadi kunci utama dalam perkembangan kognitif siswa (Wardani et al., 2023).

Pembelajaran IPAS dengan model *cooperative learning TGT* tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam memahami konsep melalui pengalaman yang menyenangkan. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam permainan dan turnamen, guru dapat menumbuhkan keaktifan fisik, mental, dan emosional. Selain itu, kompetisi yang sehat mendorong siswa untuk berusaha lebih baik tanpa merasa tertekan. Model ini juga memotivasi siswa untuk saling membantu dalam kelompok, sehingga siswa dengan kemampuan rendah tidak merasa tertinggal karena mendapat dukungan dari anggota kelompok yang lebih mampu.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Implementasi Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya, implementasi pembelajaran merupakan pelaksanaan rencana yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2011). Implementasi tidak semata menjalankan prosedur, tetapi memastikan strategi pembelajaran berjalan sesuai karakteristik siswa dan kondisi kelas. Perspektif behavioristik oleh Skinner menekankan bahwa implementasi harus memasukkan penguatan positif agar perilaku belajar siswa meningkat.

2. Model Cooperative Learning

Cooperative Learning adalah model pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok kecil. Johnson dan Johnson menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran kooperatif dipengaruhi oleh interdependensi positif, akuntabilitas individu, interaksi tatap muka, keterampilan sosial, dan evaluasi kelompok (Johnson, D. W., & Johnson, 2020). Model ini mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan kemampuan sosial.

3. Model Teams Games Tournament (TGT)

TGT merupakan salah satu model *cooperative learning* yang dikembangkan Slavin. Komponen utama TGT meliputi presentasi kelas, kelompok belajar, permainan, turnamen, dan penghargaan (Slavin, 2023). Melalui permainan akademik, TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mendorong siswa lebih aktif.

4. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa mencakup keterlibatan fisik, mental, dan emosional. Bandura menyatakan bahwa keaktifan dipengaruhi oleh motivasi sosial kognitif (Schunk & DiBenedetto, 2020). Siswa yang aktif tidak hanya mengikuti pembelajaran, tetapi juga berperan dalam diskusi, bekerja sama, bertanya, dan memberikan pendapat. Indikator keaktifan antara lain keberanian berpendapat, keterlibatan dalam kelompok, tanggung jawab individu, dan kemampuan menjawab pertanyaan.

5. Mata Pelajaran IPAS

IPAS mengintegrasikan ilmu alam dan sosial sehingga siswa dapat memahami hubungan antara fenomena alam dan aktivitas manusia. Menurut Irfan dan Murniati, IPAS dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, dan kepedulian lingkungan (Murniati, 2021). IPAS bersifat kontekstual, dinamis, dan relevan dengan perkembangan peserta didik. Karakteristik IPAS meliputi pembelajaran yang holistik, menggabungkan berbagai metode seperti observasi, percobaan, dan dialog. Pembelajaran IPAS menuntut pendekatan yang aktif dan relevan dengan pengalaman siswa. Hal ini sejalan dengan teori Piaget bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pembelajaran berbasis pengalaman nyata (Piaget, 1973).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana model TGT diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS dan bagaimana model tersebut menumbuhkan keaktifan siswa. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran, situasi kelas, interaksi guru-siswa, serta respons siswa selama pembelajaran berlangsung. Menurut Moleong, penelitian kualitatif menekankan makna di balik fakta dan menempatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data (Moleong, 2018). Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menggali informasi secara rinci dan memahami fenomena pembelajaran secara kontekstual.

Subjek penelitian meliputi guru kelas III dan siswa kelas III SDN 2 Banjararjo. Guru dipilih sebagai subjek utama karena berperan langsung dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Cooperative Learning TGT*. Siswa menjadi subjek pendukung yang memberikan informasi mengenai pengalaman mereka mengikuti pembelajaran. Objek penelitian adalah implementasi model *Cooperative Learning*

TGT pada mata pelajaran IPAS. Fokus penelitian terletak pada proses pembelajaran, interaksi antarsiswa, serta keaktifan yang muncul pada setiap tahapan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung kegiatan pembelajaran IPAS yang menerapkan model *Cooperative Learning TGT*. Observasi dilakukan pada tiga kali pertemuan untuk mendapatkan gambaran utuh mengenai jalannya pembelajaran. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru kelas III, beberapa siswa, dan kepala sekolah untuk memperoleh data mengenai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan pembelajaran, modul ajar, lembar kerja siswa, serta instrumen evaluasi yang digunakan guru selama pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan melalui model penelitian yang digunakan merujuk pada Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan (Rannu et al., 2024). Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi data penting yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang tidak relevan disingkirkan agar analisis lebih fokus. Pada tahap penyajian data, data disusun dalam bentuk narasi sehingga memudahkan dalam memahami alur implementasi TGT. Pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti menginterpretasi data dan menemukan pola-pola yang menggambarkan efektivitas model TGT dalam menumbuhkan keaktifan siswa.

Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru, siswa, dan kepala sekolah. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan triangulasi, data yang terkumpul dapat dipertanggungjawabkan dan menggambarkan kondisi pembelajaran secara objektif dan menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Isi Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPAS kelas III SDN 2 Banjararjo dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Tahap perencanaan dilakukan guru dengan menyiapkan modul ajar, merancang media pembelajaran seperti PPT dan video, menyusun lembar kerja peserta didik, menyiapkan kartu soal, kertas soal bernomer, serta membentuk kelompok belajar heterogen. Penyusunan perangkat pembelajaran mengacu pada prinsip yang dikemukakan Gagne bahwa pembelajaran perlu dirancang sistematis dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik (Robert Gagné, 1985). Guru juga melakukan analisis kebutuhan kelas, mengidentifikasi kemampuan awal siswa, serta menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Semua komponen perencanaan tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III yang berada pada tahap operasional konkret, sebagaimana dijelaskan pada teori yang dikemukakan oleh Piaget bahwa anak usia sekolah dasar memerlukan media konkret dan aktivitas nyata untuk mengembangkan pemahaman (Piaget, 1973).

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian dengan menggunakan model *cooperative learning* TGT berlangsung selama tiga kali pertemuan. Pada kegiatan pendahuluan, guru memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan motivasi melalui cerita kontekstual. Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi melalui media visual seperti PPT, gambar, dan video pembelajaran. Setelah penyampaian materi, siswa dibagi dalam kelompok heterogen untuk mendiskusikan materi. Aktivitas kelompok ini berjalan aktif karena siswa saling bertukar ide dan memberikan penjelasan sederhana kepada temannya. Pada tahap permainan, guru memberikan kartu soal dan siswa menjawab secara bergiliran. Setelah itu, turnamen dilaksanakan dengan penempatan siswa pada meja yang sesuai dengan tingkat kemampuan akademik. Selain itu terdapat teknik permainan lain yang digunakan dalam kegiatan *games tournament* seperti menggunakan media kertas soal bernomor yang ditempel di papan tulis, kemudian menggunakan timer pengerjaan atau teknik lainnya. Suasana kelas menjadi sangat aktif, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan berusaha keras untuk menjawab pertanyaan dengan benar karena hasil turnamen akan berdampak pada skor kelompok. Temuan ini sejalan dengan pandangan teori Slavin bahwa mekanisme kompetisi akademik dalam TGT mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Slavin, 1995).

Tahap evaluasi dilakukan guru secara berkelanjutan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru melakukan evaluasi melalui penilaian lisan, tes tertulis sederhana, observasi sikap, serta penilaian keterlibatan siswa dalam diskusi dan turnamen. Penilaian sikap mencakup kerja sama, kedisiplinan, sportivitas, dan keaktifan bertanya maupun menjawab. Guru juga melakukan refleksi bersama siswa untuk memperkuat pemahaman materi. Evaluasi yang dilakukan guru bersifat autentik dan komprehensif, sesuai dengan pandangan Kunandar bahwa penilaian hendaknya mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Kunandar, 2014).

Secara keseluruhan, penerapan TGT berhasil meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPAS. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam diskusi, berani mengajukan pendapat, antusias mengikuti permainan, serta terlibat penuh dalam kegiatan turnamen. Siswa dengan kemampuan rendah juga menunjukkan peningkatan partisipasi karena dukungan teman satu kelompok. Pembelajaran berjalan kondusif dan dinamis, menunjukkan bahwa TGT dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan keaktifan siswa.

B. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS pada siswa sekolah dasar. Penerapan model *Cooperative Learning* TGT yang mencakup kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Proses ini mendukung pernyataan Johnson dan Johnson bahwa *cooperative learning* mampu meningkatkan interaksi tatap muka, tanggung jawab individu, serta keterampilan interpersonal peserta didik (Johnson, 1999). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, mampu bekerja sama dengan teman, serta menunjukkan antusiasme tinggi dalam menyelesaikan soal permainan.

Keaktifan siswa juga tampak meningkat karena TGT menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini sejalan dengan teori motivasi Bandura yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang positif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi aktif⁶. Dalam penelitian ini, antusiasme siswa selama turnamen menunjukkan bahwa kompetisi yang sehat dapat menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif karena merasa memiliki tanggung jawab dalam

keberhasilan kelompoknya. Konsep interdependensi positif ini sesuai dengan teori Slavin bahwa keberhasilan kelompok tergantung pada kontribusi setiap individu (Slavin, 1995).

Pelaksanaan model *Cooperative Learning TGT* juga memperkuat teori Vygotsky mengenai zona perkembangan proksimal (ZPD), yang menekankan pentingnya bantuan teman sebaya dalam pembelajarannya (Vygotsky, 1978). Siswa dengan kemampuan rendah mendapatkan dukungan dari temannya dalam diskusi kelompok sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik dan berpartisipasi aktif. Interaksi ini menciptakan lingkungan belajar yang suportif dan kolaboratif. Pengamatan selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa saling membantu menjelaskan ketika ada siswa yang masih kurang paham dan saling memberikan petunjuk selama permainan, serta memberikan motivasi kepada anggota kelompoknya saat turnamen.

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru dengan melibatkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan menunjukkan hasil yang positif. Guru mengamati bahwa siswa menunjukkan sikap sportivitas, kedisiplinan, dan kerja sama selama kegiatan berlangsung. 67 mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan keterampilan sosial siswa (Sanjaya, 2008). Evaluasi yang komprehensif ini membuktikan bahwa model *Cooperative Learning TGT* efektif dalam menumbuhkan keaktifan siswa dari berbagai aspek.

Secara umum, hasil penelitian ini menguatkan temuan-temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa model *Cooperative Learning TGT* mampu meningkatkan partisipasi serta keaktifan siswa dalam pembelajaran. Model ini memadukan unsur permainan dan kompetisi, yang secara psikologis lebih mudah diterima oleh siswa usia sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan TGT sangat relevan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS, terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep melalui diskusi dan aktivitas konkret.

PENUTUP

Kesimpulan

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa implementasi model *Cooperative Learning TGT* dalam pembelajaran IPAS kelas III SDN 2 Banjararjo berjalan efektif dan sistematis. Guru melaksanakan perencanaan yang matang, pelaksanaan yang interaktif, serta evaluasi yang komprehensif. Model *Cooperative Learning TGT* terbukti menumbuhkan keaktifan siswa baik secara fisik, mental, emosional, maupun sosial. Siswa lebih aktif bertanya, menjawab, berdiskusi, dan mengikuti permainan edukatif dalam turnamen. Atmosfer pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan kondusif, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan waktu observasi yang hanya dilakukan pada tiga kali pertemuan dan subjek penelitian yang terbatas pada satu kelas. Penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek penelitian atau mengkaji model TGT dengan pendekatan kuantitatif untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar secara lebih komprehensif. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan penggunaan model pembelajaran kooperatif agar pembelajaran lebih variatif dan siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.

Saran dan Ucapan Terimakasih**A. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan pembelajaran selanjutnya. Pertama, bagi guru, diharapkan dapat terus mengembangkan model *cooperative learning* khususnya tipe TGT sebagai variasi strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Guru juga perlu mempersiapkan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual sehingga kegiatan games dan turnamen dapat berjalan lebih optimal. Kedua, bagi sekolah, disarankan untuk menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran kooperatif, seperti perangkat multimedia, ruang kelas yang kondusif, serta sarana yang memudahkan siswa bergerak dan berinteraksi. Ketiga, bagi peserta didik, diharapkan dapat mempertahankan sikap aktif, semangat kerja sama, serta sportivitas selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Keempat, bagi peneliti selanjutnya, penelitian mengenai model TGT ini dapat diperluas pada jenjang atau mata pelajaran lain, atau dikombinasikan dengan metode lain untuk melihat efektivitas yang lebih komprehensif.

B. Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Kepala SDN 2 Banjararjo yang telah memberikan izin penelitian, guru kelas III yang telah meluangkan waktu serta memberikan informasi secara terbuka, serta seluruh peserta didik kelas III yang telah mengikuti proses pembelajaran dengan antusias sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar. Penghargaan juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan akademik sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga serta rekan-rekan yang selalu memberikan dukungan moral dan motivasi selama proses penyusunan penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2020). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. Allyn & Bacon.
- Johnson, D. W. J. R. T. (1999). *Learning Together and Alone*. Allyn & Bacon.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Rajawali Pers.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*,. Remaja Rosdakarya.
- Murniati, M. I. &. (2021). *IPAS untuk SD/MI*. CV.Erlangga.
- Piaget, J. (1973). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Rannu, C. B., Salija, K., & Sulaiman, I. (2024). the Implementation of Differentiated Learning Instruction in Smp Yps Singkole. *Journal of Technology in Language Pedagogy (JTechLP)*, 3(2), 291-310.
- Robert Gagné. (1985). New York : Holt, Rinehart and Winston. *The Conditions of Learning*, 23.
- Salinan - Permendikbudristek Nomor 24 Tahun 2022 (1). (n.d.).
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. CV.

Kencana Prenada Media Grop.

- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana,.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2020). Motivation and social cognitive theory. *Contemporary Educational Psychology*, 60(December 2019), 101832. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101832>
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2023). Cooperative Learning in Elementary Education: Theory and Practice. In *Pearson*.
- Slavin, R. E., Hurley, E. A., & Chamberlain, A. (2003). Cooperative Learning and Achievement: Theory and Research. In *Handbook of Psychology* (Issue February 2025). <https://doi.org/10.1002/0471264385.wei0709>
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332-346. <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>