

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA DALAM  
KELOMPOK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) PADA PESERTA  
DDIK KELAS 2 SDN REJOMULYO**

Oleh:

**Wanodya Nala Rukmi<sup>1</sup>**

**Sardulo Gembong<sup>2</sup>**

Universitas PGRI Madiun

Alamat: Jl. Setia Budi No.85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur  
(63118).

Korespondensi Penulis: [wanodyanr@gmail.com](mailto:wanodyanr@gmail.com), [gembong.mathedu@unipma.ac.id](mailto:gembong.mathedu@unipma.ac.id).

***Abstract.** This study aims to improve group collaboration skills among second-grade students at SDN Rejomulyo through the use of a cooperative learning model known as Teams Games Tournament (TGT). The problem underlying this research is the students' low ability to collaborate in completing group tasks, as indicated by the lack of contribution among group members, limited communication, and unequal task distribution. The research was carried out in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 18 second-grade students from SDN Rejomulyo. Data were collected through observation, group task performance assessments, and interviews with the classroom teacher. The research instruments were developed based on the collaboration indicators proposed by Slavin (2005), namely contribution, communication, responsibility, and group evaluation. The results of the study show that the implementation of the Teams Games Tournament learning model had a positive impact on improving group collaboration skills among the students. The average group task score increased from 55 in the first cycle to 85 in the second cycle. Furthermore, observation scores also improved, rising from an average score of 2.25 in the first cycle to 3.50 in the second cycle. Interviews with the classroom*

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA DALAM KELOMPOK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) PADA PESERTA DDIK KELAS 2 SDN REJOMULYO**

*teacher also revealed that the TGT model created a more enjoyable learning environment and encouraged active student engagement in group activities. Therefore, the TGT learning model can be considered an effective alternative teaching strategy to enhance elementary students' social skills, particularly in terms of group collaboration.*

**Keywords:** *Group Collaboration, Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Elementary Students.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama dalam kelompok pada siswa kelas 2 SDN Rejomulyo dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yaitu *Teams Game Tournament* (TGT). Permasalahan yang melatarbelakangi adanya penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok yang ditandai dengan rendahnya kontribusi antar anggota kelompok, kurangnya komunikasi, dan juga pembagian tugas kelompok yang tidak merata. Selanjutnya, pelaksanaan dalam penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan 18 siswa kelas 2 SDN Rejomulyo sebagai subjek penelitiannya. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, penilaian hasil tugas kelompok, dan juga wawancara dengan guru kelas. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator kerjasama dari Slavin (2005) yaitu kontribusi, komunikasi, tanggung jawab, dan evaluasi kelompok. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* memberikan hasil positif terhadap peningkatan kemampuan kerjasama dalam kelompok pada siswa kelas 2 SDN Rejomulyo. Rata-rata nilai tugas kelompok mengalami peningkatan dari siklus I yang memiliki skor 55 bertambah menjadi skor 85 pada siklus II. Selain itu, nilai skor observasi juga bertambah dari skor rata-rata 2,25 pada siklus I menjadi 3,50 pada siklus II. Hasil wawancara dengan guru kelas juga menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kelompok. Dengan demikian, model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar, khususnya dalam hal kerjasama dalam kelompok.

**Kata Kunci:** Kerjasama Kelompok, Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Siswa Sekolah Dasar.

## LATAR BELAKANG

Kerja sama merupakan salah satu kemampuan sosial yang penting untuk dikembangkan sejak usia dini dalam pendidikan dasar. Pada pendidikan dasar kemampuan kerja sama yang perlu dimiliki oleh peserta didik seperti halnya berdiskusi, berinteraksi serta kemampuan komunikasi yang baik dengan teman untuk menyelesaikan tugas kelompok. Slavin (2005) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi antaranggota kelompok mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kontribusi, komunikasi, tanggung jawab, dan evaluasi kelompok secara bersama. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan pada peserta didik kelas 2 SDN Rejomulyo menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama peserta didik dalam kelompok masih tergolong rendah. Dari hasil observasi tersebut, peserta didik menunjukkan kurang adanya komunikasi yang efektif antar anggota kelompok, masih adanya dominasi peserta didik dalam kelompok, dan juga pembagian tugas kelompok yang tidak merata. Hal ini berdampak pada rendahnya efektivitas kerja kelompok sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan optimal.

Permasalahan ini tidak terlepas dari karakteristik perkembangan siswa kelas 2 SD yang umumnya berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, anak sudah mulai mampu berpikir logis, tetapi masih terbatas pada situasi yang konkret dan nyata (Papalia et al., 2021). Dalam konteks sosial-emosional, siswa usia 7–8 tahun mulai membangun pemahaman tentang kerja sama, namun masih dalam tahap belajar berkompromi, berbagi peran, serta memahami perspektif orang lain (Erikson, 1968). Mereka membutuhkan bimbingan eksplisit dalam berinteraksi dan mengelola peran dalam kelompok. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan aspek akademik, tetapi juga melatih keterampilan sosial mereka, khususnya dalam bekerja sama.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Model ini menyajikan pembelajaran melalui permainan dan juga terdapat aktivitas turnamen kelompok, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, memotivasi siswa untuk terlibat aktif, dan mendorong interaksi sosial secara konstruktif. Penelitian oleh Ihwanto dkk (2023) membuktikan bahwa penerapan

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA DALAM KELOMPOK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) PADA PESERTA DDIK KELAS 2 SDN REJOMULYO**

TGT mampu meningkatkan keterampilan kolaboratif serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Tita dkk (2024) mengungkapkan bahwa kombinasi TGT dengan media pembelajaran yang menyenangkan berkontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi siswa. Penerapan model ini juga terbukti dapat mengurangi dominasi individu dalam kelompok dan menciptakan pembagian tugas yang lebih adil (Abriyanto dkk, 2022).

Dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan siswa kelas 2 dan relevansi pendekatan kooperatif dalam pembelajaran sosial, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas 2 SDN Rejomulyo melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pendekatan ini diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar kelompok, tetapi juga memperkuat kompetensi sosial yang menjadi bekal penting bagi siswa di masa mendatang.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Kerjasama dalam Pembelajaran**

Kerja sama merupakan kemampuan individu untuk berinteraksi dan berkontribusi secara aktif dalam kelompok demi mencapai tujuan bersama. Slavin (2005) menyatakan bahwa dalam kerja kelompok, siswa belajar menyampaikan ide, mendengarkan pendapat orang lain, membagi peran, serta bertanggung jawab terhadap hasil bersama. Oleh karena itu, kerja sama yang efektif mencerminkan keterlibatan siswa secara emosional, sosial, dan kognitif dalam proses pembelajaran.

Slavin (2005) mengembangkan empat indikator utama dalam menilai kerja sama, yaitu: (1) Kontribusi, di mana setiap anggota aktif menyampaikan ide atau menyelesaikan tugas; (2) Komunikasi, yang mencakup pertukaran informasi dan pendapat secara efektif; (3) Tanggung jawab, yaitu kesadaran setiap anggota dalam menyelesaikan tugas yang diberikan; dan (4) Evaluasi kelompok, yaitu kemampuan kelompok menilai hasil dan proses kerja sama mereka.

## **Karakteristik Perkembangan Siswa**

Siswa kelas 2 SD, umumnya berusia 7–8 tahun, berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut Piaget. Anak pada tahap ini mulai mampu berpikir logis, tetapi masih membutuhkan pengalaman langsung untuk memahami konsep (Papalia et al., 2021). Dalam dimensi sosial, menurut Erikson (1968), mereka berada pada tahap *industry vs inferiority*, di mana anak-anak mulai belajar merasa kompeten ketika menyelesaikan tugas bersama, namun mudah merasa rendah diri jika gagal. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok menjadi penting untuk membangun rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kemampuan komunikasi sosial mereka (Santrock, 2020).

## **Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)**

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995). Model ini terdiri dari lima komponen utama: (1) Penyajian materi, (2) Pembentukan tim heterogen, (3) Permainan edukatif, (4) Turnamen antar kelompok, dan (5) Penghargaan kelompok. Dalam proses ini, siswa belajar secara tim dan kemudian mewakili timnya dalam kompetisi akademik yang dirancang dalam bentuk permainan, sehingga menumbuhkan motivasi, partisipasi, dan interaksi sosial.

Penelitian oleh Tita et al. (2024) dan Ihwanto et al. (2023) menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan keterlibatan aktif siswa, motivasi belajar, serta kemampuan kerja sama dalam kelompok. Selain itu, pendekatan ini juga mengakomodasi kebutuhan sosial-emosional siswa melalui permainan dan kompetisi sehat. Dengan demikian, TGT sangat relevan digunakan untuk siswa sekolah dasar, khususnya kelas rendah, yang masih membutuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang meliputi empat tahapan berulang dalam dua siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini dipilih karena memberikan ruang bagi peneliti (guru) untuk secara langsung memperbaiki praktik pembelajaran berdasarkan kondisi nyata di kelas. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA DALAM KELOMPOK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) PADA PESERTA DDIK KELAS 2 SDN REJOMULYO**

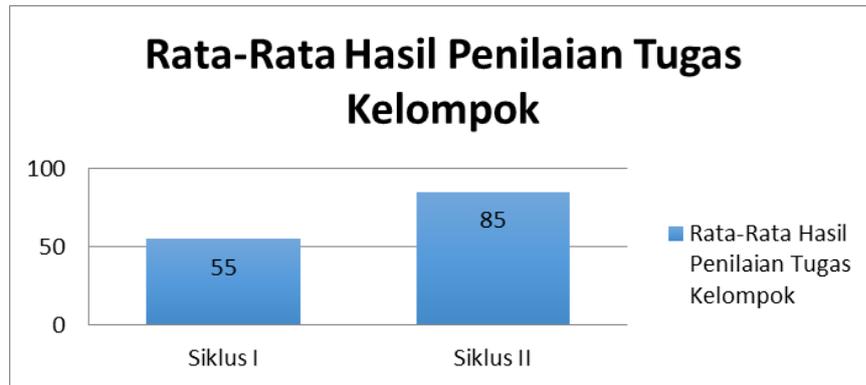
2 SDN Rejomulyo tahun pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, penilaian hasil tugas kelompok, dan wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas.

Instrumen disusun secara valid dan reliabel dengan kisi-kisi yang mengacu pada indikator kerja sama dari tokoh Slavin (2005). Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai tugas kelompok dan skor observasi yang dianalisis menggunakan rata-rata dan persentase peningkatan antar siklus. Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis melalui tahap reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014). Data antar siklus dibandingkan untuk melihat peningkatan kemampuan kerja sama siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama dalam kelompok siswa kelas 2 SDN Rejomulyo melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil dari dua siklus tindakan menunjukkan bahwa model TGT memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kerja sama siswa. Berdasarkan data penilaian tugas kelompok, pada siklus I nilai rata-rata kelompok adalah 55, dengan rincian nilai per kelompok yaitu kelompok 1 dan 3 memperoleh skor 40, kelompok 2 memperoleh 80, dan kelompok 4 memperoleh 60. Nilai-nilai ini mencerminkan belum meratanya kontribusi anggota kelompok, minimnya komunikasi, dan kurangnya pengambilan tanggung jawab secara kolektif. Namun setelah dilakukan perbaikan strategi dalam siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 85. Semua kelompok mengalami peningkatan, dengan kelompok 4 mencapai skor sempurna 100, menandakan bahwa seluruh anggota kelompok mulai menunjukkan partisipasi aktif dan tanggung jawab yang merata dalam penyelesaian tugas kelompok. Temuan ini didukung oleh penelitian Kurniasih dan Noviyanti (2021) yang menemukan bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan interaksi positif dalam kelompok belajar dan memperkuat kemampuan kerja sama antar siswa.

**Tabel 1. Rata-Rata Hasil Penilaian Tugas Kelompok**



Selain nilai tugas, observasi perilaku kerja sama yang dilakukan berdasarkan indikator Slavin (2005) yaitu kontribusi, komunikasi, tanggung jawab, dan evaluasi kelompok menunjukkan peningkatan dari rata-rata skor 2,25 pada siklus I menjadi 3,50 pada siklus II. Skor ini mengindikasikan bahwa siswa mengalami perkembangan dalam memahami peran dan fungsi kerja kelompok. Mereka tidak hanya membagi tugas dengan lebih adil, tetapi juga menunjukkan keterbukaan dalam diskusi, saling memberi masukan, dan melakukan refleksi terhadap hasil kerja kelompok. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian Rizki dan Mulyadi (2020) yang menunjukkan bahwa model TGT memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti kolaborasi, empati, dan pemecahan masalah bersama dalam suasana yang menyenangkan.

**Tabel 2. Rata-Rata Hasil Observasi**



Wawancara dengan guru kelas juga memperkuat hasil temuan observasi. Guru menyatakan bahwa sebelum penerapan TGT, siswa kelas 2 sering kali menunjukkan perilaku individualistis meskipun berada dalam kelompok. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif, sementara yang lain cenderung pasif atau hanya mengikuti arahan teman tanpa berkontribusi. Namun, setelah penggunaan model TGT, terjadi perubahan perilaku yang nyata: siswa menjadi lebih antusias, terlibat aktif dalam diskusi, serta menunjukkan sikap saling membantu. Menurut guru, hal ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas 2

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA DALAM KELOMPOK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) PADA PESERTA DDIK KELAS 2 SDN REJOMULYO**

yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget, di mana anak-anak mulai mampu berpikir logis tetapi masih memerlukan konteks yang nyata dan pengalaman langsung untuk memahami konsep-konsep sosial seperti kerja sama (Papalia et al., 2021; Widyaningsih & Pratiwi, 2022).

Karakteristik siswa kelas 2 SDN Rejomulyo sendiri turut menjadi faktor penting dalam keberhasilan model ini. Siswa di kelas tersebut secara umum memiliki semangat belajar yang tinggi, suka berinteraksi, namun masih memerlukan bimbingan dalam membangun pola komunikasi dan pengambilan keputusan secara bersama. Oleh karena itu, pendekatan seperti TGT yang menggabungkan unsur permainan, kerja tim, dan kompetisi ringan sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa secara menyeluruh. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Wulandari dan Setiawan (2023) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

Selain faktor internal seperti karakteristik siswa, keberhasilan penerapan TGT juga dipengaruhi oleh peran guru dalam merancang tahapan permainan, membagi kelompok secara strategis, serta memberikan penguatan dan refleksi secara konsisten. Sebagaimana dijelaskan oleh Sari dan Rahman (2021), peran guru sangat krusial dalam membimbing jalannya permainan agar tetap terarah dan bermakna, serta mencegah potensi konflik antar anggota kelompok. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan model TGT telah terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga memperkuat keterampilan kerja sama yang merupakan bagian penting dari kompetensi sosial siswa di jenjang pendidikan dasar. Penelitian ini mengisi celah (gap) dalam kajian sebelumnya yang lebih banyak menitikberatkan pada aspek peningkatan hasil belajar akademik, dengan menunjukkan bahwa model TGT juga memiliki dampak signifikan terhadap pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa sekolah dasar, khususnya dalam konteks kerja sama kelompok yang selama ini masih menjadi tantangan dalam pembelajaran di kelas rendah.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament*

(TGT) dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dalam kelompok pada siswa kelas 2 SDN Rejomulyo. Peningkatan ini ditunjukkan oleh naiknya rata-rata nilai tugas kelompok dari 55 pada siklus I menjadi 85 pada siklus II. Selain itu, hasil observasi kemampuan kerja sama juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, dari skor rata-rata 2,25 pada siklus I menjadi 3,68 pada siklus II, yang mencakup indikator kontribusi, komunikasi, tanggung jawab, dan evaluasi kelompok. Hasil wawancara dengan guru kelas turut memperkuat bahwa model TGT menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kelompok. Peningkatan ini membuktikan bahwa pendekatan TGT sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan sosial siswa kelas 2 yang berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka belajar secara efektif melalui pengalaman langsung, kolaborasi, dan aktivitas bermain sambil belajar.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Bagi guru, disarankan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT secara rutin, khususnya dalam kegiatan yang menuntut kerja sama kelompok, karena model ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan membangun keterampilan sosial yang penting dalam pembelajaran.
2. Bagi siswa, diharapkan untuk terus mengembangkan sikap saling menghargai, bertanggung jawab, dan bekerja sama dalam kelompok sebagai bekal dalam kehidupan sosial dan akademik ke depan.
3. Bagi sekolah, penting untuk memberikan dukungan dan pelatihan kepada guru dalam penerapan pembelajaran inovatif berbasis kooperatif agar pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan bagi siswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada jenjang kelas atau mata pelajaran yang berbeda guna memperluas pemahaman tentang efektivitas model TGT serta mengintegrasikannya dengan pendekatan lain seperti pembelajaran berbasis proyek atau teknologi digital untuk hasil yang lebih optimal.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA DALAM  
KELOMPOK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF (*TEAMS GAME TOURNAMENT*) PADA PESERTA  
DDIK KELAS 2 SDN REJOMULYO**

**DAFTAR REFERENSI**

- Abriyanto, H., Megawati, M., & Retnowati, K. (2022). Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 3(1), 15–27. <https://doi.org/10.52690/jitim.v3i1.704>
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. New York: Norton.
- Ihwanto, N., Warni, H., & Mashud, M. (2023). Efforts to Improve Collaboration Skills and Student Learning Outcomes Using the Teams Games Tournament Model. *Jurnal Maenpo*, 3(1). <https://jurnal.unsur.ac.id/maenpo/article/view/2768>
- Kurniasih, A., & Noviyanti, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 101–110.
- Papalia, D. E., Feldman, R. D., & Martorell, G. (2021). *Experience Human Development* (14th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Rizki, A., & Mulyadi, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Model TGT pada Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 27(1), 47–54.
- Santrock, J. W. (2020). *Life-Span Development* (17th ed.). New York: McGraw-Hill Education.
- Sari, P. M., & Rahman, A. (2021). Peran Guru dalam Implementasi Model TGT di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(3), 65–72.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Tita, N. J., Setiawati, F. A., Lusiana, N., & Intansari, I. (2024). The Impact of Combined Problem-Based Learning and Teams Games Tournament on Student Motivation and Academic Achievement. *International Journal of Elementary Education*, 8(3). <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i3.84927>
- Widyaningsih, R., & Pratiwi, D. (2022). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar dan Implikasinya dalam Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan*, 7(2), 77–85.

Wulandari, D., & Setiawan, B. (2023). *Game-Based Cooperative Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SD*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 23–34.