PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVMENT DIVISION BERBASIS GAME EDUKASI SISWA KELAS IX-A SMP NEGERI 8 MERANGIN

Adly Almufarid [1], Yahya[2]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : [1]adlyalmufarid@gmail.com, [2]yahyadr@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) berbasis game edukasi guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Seni Grafis di SMP Negeri 8 Merangin. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan metode ADDIE. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, kuesioner, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Hal ini dibuktikan melalui uji validitas oleh ahli materi dan media, uji kepraktisan oleh guru dan siswa, serta uji efektivitas berdasarkan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Rata-rata skor hasil belajar meningkat dari kategori cukup menjadi baik setelah penerapan model pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran STAD berbasis game edukasi dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Rupa.

Kata Kunci : *Model STAD, Game Edukasi, Seni Rupa*

ABSTRACT

This study aims to develop a cooperative learning model of the Student Teams Achievement Division (STAD) type based on educational games to improve students' motivation and learning outcomes in the Graphic Arts subject at SMP Negeri 8 Merangin. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. Data collection techniques include interviews, observations, questionnaires, and learning outcome tests. The results of the study indicate that the developed learning model meets the criteria of being valid, practical, and effective. This is evidenced by validation tests from subject matter and media experts, practicality tests by teachers and students, as well as effectiveness tests based on the improvement of students' learning motivation and outcomes. The average learning outcome score increased from the "sufficient" category to "good" after the implementation of the developed learning model. This research concludes that the STAD learning model based on educational games can serve as an innovative alternative to improve the quality of learning in Visual Arts education.

Keywords : *STAD Model, Educational Games, Visual Arts*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran abad ke-21 menuntut perubahan paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun dalam praktiknya, masih banyak guru yang mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, yang menjadikan siswa pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Pendidikan modern seharusnya mampu membangun kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan berpikir kritis, bukan sekadar mentransfer ilmu pengetahuan (Erikson et al., 2023).

Permasalahan ini semakin kompleks dengan adanya keterbatasan kompetensi guru dalam mengadopsi pendekatan dan media pembelajaran inovatif. Banyak guru belum memanfaatkan teknologi pendidikan secara maksimal dan belum menunjukkan kreativitas dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Adaptasi guru terhadap perkembangan teknologi pendidikan menjadi aspek krusial dalam menciptakan pembelajaran bermakna. Keterbatasan tersebut menyebabkan suasana kelas menjadi monoton dan kurang mampu menarik perhatian siswa (Hanif et al., 2024).

Selain itu, faktor internal dari siswa juga turut menjadi kendala, khususnya dalam pembelajaran Seni Grafis. Banyak siswa yang kurang memahami pentingnya pelajaran ini dan merasa tidak tertarik akibat metode pengajaran yang kurang menarik. Motivasi intrinsik siswa sangat dipengaruhi oleh metode penyampaian materi (Tabroni & Qutbiyah, 2022). Kurangnya variasi dalam penyampaian materi menyebabkan siswa cenderung bosan dan tidak antusias mengikuti pembelajaran, apalagi jika pelajaran tersebut berlangsung pada jam terakhir yang notabene membuat siswa kelelahan dan kehilangan fokus (Firdawati, 2021).

Untuk mengatasi berbagai permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam strategi pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD**)**. Model ini mengandalkan kerja sama kelompok kecil siswa dalam mencapai tujuan belajar bersama, sehingga mendorong tanggung jawab individu dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Model STAD mampu memperkuat keterampilan sosial dan tanggung jawab siswa dalam kelompok (Nurjanah, 2025).

Lebih lanjut, dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang lekat dengan teknologi, integrasi media digital menjadi penting. Salah satu pendekatan inovatif yang terbukti efektif adalah penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran. Handayani et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta prestasi belajar siswa secara signifikan. Game edukasi menawarkan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, sekaligus memberikan tantangan yang merangsang minat belajar siswa.

Penggabungan antara model STAD dan game edukasi menjadi strategi pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa masa kini. Siswa generasi digital cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif dan berbentuk permainan. Rahmawati et al. (2023) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar hingga 30% dibandingkan metode konvensional. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Seni Grafis yang selama ini kurang diminati siswa.

Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis game edukasi menjadi salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Seni Grafis. Model ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian

akademik, tetapi juga menekankan pengembangan kompetensi abad 21 seperti kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan berpikir kritis (Mantau & Talango, 2023).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak akan inovasi pembelajaran di tingkat SMP yang dapat meningkatkan mutu dan efektivitas pembelajaran. Susianita dan Riani (2024) menegaskan bahwa inovasi pendidikan bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan untuk menciptakan generasi yang mampu bersaing di era globalisasi. Melalui pengembangan model ini, diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) berbasis game edukasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Grafis kelas IX-A SMP Negeri 8 Merangin.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan game edukasi untuk mendukung model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada mata pelajaran Seni Grafis. Subjek penelitian adalah siswa kelas IX-A SMP Negeri 8 Merangin yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data meliputi angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen divalidasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan kelayakan produk. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menggunakan persentase hasil angket, sedangkan analisis kualitatif dilakukan melalui reduksi dan interpretasi data wawancara dan observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Game edukasi Tebak Gambar yang dikembangkan dalam bentuk media kartu edukatif menampilkan berbagai istilah dan konsep dalam seni rupa, seperti teknik mozaik, aliran representatif, teknik aquarel, patung torso, teknik cetak tinggi, dan sebagainya. Produk ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi seni rupa.

Penyajian data hasil penelitian didasarkan atas tahapan model ADDIE yang meliputi 5 tahapan yakni analysis, design, development, implementation dan evaluation. Akan tetapi penelitian ini terbatas pada tahap evaluasi formatif sedangkan evaluasi sumatif tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu. Adapun data hasil penelitian sebagai berikut:

Analysis

Pada tahap analisis terdapat tiga kegiatan yang dilakukan peneliti, yaitu analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan observasi. Pada kegiatan analisis kinerja, peneliti melakukan tiga kegiatan utama, yaitu wawancara kepada lima peserta didik kelas IX-A SMP Negeri 8 Merangin, penyebaran angket analisis masalah peserta didik, serta wawancara dengan guru seni budaya. Berdasarkan wawancara dengan lima peserta didik, diketahui bahwa materi yang dianggap sulit dalam pembelajaran seni budaya adalah materi seni grafis. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menggolongkan makhluk hidup berdasarkan karakteristiknya saat mempelajari materi tersebut. Selanjutnya, pada

kegiatan penyebaran angket kepada 12 peserta didik, diperoleh data sebagai berikut: 66,7% peserta didik menganggap belajar seni budaya itu sulit, 58,3% peserta didik menyatakan bahwa belajar materi seni grafis itu sulit, dan 75% peserta didik menilai bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum sesuai dengan minat dan gaya belajar mereka.

Sementara itu, dalam kegiatan analisis kebutuhan, peneliti menyebarkan angket kepada 15 peserta didik kelas IX-A SMP Negeri 8 Merangin dan melakukan observasi. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 80% peserta didik menyatakan membutuhkan media penunjang dalam pembelajaran seni grafis, dan 73,3% peserta didik menginginkan media pembelajaran yang memiliki gambar dan soal evaluasi. Adapun jenis media pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik, sebanyak 20% memilih video pembelajaran, 66,7% memilih game, dan 13,3% memilih media berupa buku, e-book, modul, atau LKPD. Selain itu, sebanyak 86,7% peserta didik menyatakan setuju jika media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk game card untuk membantu memahami materi seni grafis. Data tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan pengembangan media pembelajaran yang menarik, sesuai minat dan gaya belajar peserta didik, serta mampu membantu mereka dalam memahami materi seni grafis secara lebih efektif.

Design

Pada tahap perancangan, terdapat dua kegiatan utama yang dilakukan, yaitu pemilihan media dan perancangan awal. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah game edukasi berbasis *quartet card*. Pemilihan media ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan peserta didik yang menunjukkan bahwa sebagian besar menginginkan media pembelajaran dalam bentuk permainan. Game edukasi berbasis *tebak gambar* ini diharapkan dapat menjadi alternatif media penunjang pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik, khususnya pada materi seni grafis.



Gambar 1. Tampilan Depan Kartu



Gambar 2. Tampilan Belakang Kartu



Gambar 3. Warna



Gambar 4. Buku Petunjuk Permainan

Development

Validasi Produk dan Instrumen

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

No	Aspek	Skor Validasi	Persentase	Kriteria
1	Ketepatan Materi	13	81,25%	Sangat Layak
2	Ketercakupan Konsep	12	75,00%	Layak
3	Kejelasan Konsep	11	68,75%	Layak
4	Kesesuaian dengan Kurikulum	11	68,75%	Layak
5	Kesinambungan Pembelajaran	10	62,5%	Cukup Layak
	Skor Rata-rata	***11,4***	***71,25%***	***Layak***

Berdasarkan hasil validasi, aspek Ketepatan Materi mendapat skor 13 (81,25%) dan dinyatakan sangat layak. Aspek Ketercakupan Konsep, Kejelasan Konsep, dan Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka masing-masing memperoleh skor 12 (75%) dan 11 (68,75%) yang termasuk layak. Aspek Kesinambungan Pembelajaran mendapatkan skor 10 (62,5%) dengan kategori cukup layak, menunjukkan perlu perbaikan agar lebih efektif. Secara keseluruhan, rata-rata skor validasi ahli materi adalah 11,4, yang menunjukkan media pembelajaran layak digunakan dengan beberapa revisi untuk peningkatan kualitas.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Aspek	Skor Validasi	Persentase	Kriteria
1	Desain Kartu Kata	14	87,5%	Sangat Layak
2	Keterbacaan	13	81,25%	Sangat Layak
3	Interaksi Permainan	13	81,25%	Sangat Layak
4	Kejelasan Instruksi	12	75%	Layak
5	Kemudahan Penggunaan	11	68,75%	Layak
	Skor Rata-Rata	***12,6***	***78,75%***	***Layak***

Berdasarkan validasi pada Tabel 2, aspek desain kartu kata mendapat skor 14 (87,5%) dan kategori sangat layak. Keterbacaan dan interaksi permainan masing-masing skor 13 (81,25%) juga sangat layak. Kejelasan instruksi dan kemudahan penggunaan mendapat skor 12 (75%) dan 11 (68,75%), keduanya layak. Rata-rata skor validasi ahli media adalah 12,6 (78,75%), menunjukkan media layak digunakan dengan standar kegrafikan dan interaktivitas baik, namun masih perlu perbaikan pada kemudahan penggunaan dan kejelasan instruksi.

Tabel 3. Hasil Validasi Pengguna

No	Aspek	Skor Validasi	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian dengan Pembelajaran	13	81,25%	Sangat Layak
2	Kemudahan Implementasi	12	75%	Layak
3	Efektivitas	14	87,5%	Sangat layak
4	Partisipasi Siswa	14	87,5%	Sangat Layak
5	Pengembangan Kreativitas	13	81,25%	Layak
	Skor Rata-Rata	***13,2***	***82,5%***	***Layak***

Berdasarkan hasil validasi, aspek efektivitas mendapat skor tertinggi 14 (87,5%) dan kategori sangat layak. Aspek kesesuaian pembelajaran, partisipasi siswa, dan pengembangan kreativitas masing-masing skor 13 (81,25%) serta kemudahan implementasi skor 12 (75%), semuanya termasuk kategori layak. Rata-rata skor validasi pengguna adalah 13,2 (82,5%), menunjukkan media pembelajaran layak dan siap digunakan, serta mendukung kemudahan, efektivitas, dan kreativitas belajar siswa dari sudut pandang guru.

Implementation

Pada tahap ini, produk yang sudah divalidasi serta direvisi berdasarkan saran ahli selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
1	Keterlibatan	109	90,83%	Sangat Layak
2	Kemudahan Bermain	101	84,17%	Layak
3	Pemahaman Materi	113	94,17%	Sangat Layak
4	Kreativitas	110	91,67%	Sangat Layak
5	Kenyamanan	106	88,33%	Sangat Layak
	Skor Rata-Rata	***107,8***	***89,83%***	***Sangat Layak***

Berdasarkan hasil uji coba, skor rata-rata media pembelajaran adalah 107,8 (89,83%) yang masuk kategori Sangat Layak. Aspek keterlibatan (90,83%), pemahaman materi (94,17%), kreativitas (91,67%), dan kenyamanan (88,33%) juga masuk kategori Sangat Layak, sedangkan kemudahan bermain (84,17%) berada dalam kategori Layak. Hasil ini menunjukkan media pembelajaran sudah memenuhi kriteria kelayakan dan efektif dalam memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta mendukung pemahaman materi seni grafis secara optimal.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Aspek	Skor	Persentase	Kriteria
1	Keterlibatan	213	88,75%	Sangat Layak
2	Kemudahan Bermain	209	87,08%	Sangat Layak
3	Pemahaman Materi	224	93,33%	Sangat Layak
4	Kreativitas	218	90,83%	Sangat Layak
5	Kenyamanan	214	89,17%	Sangat Layak
	Skor Rata-Rata	***215,6***	***89,83%***	***Sangat Layak***

Berdasarkan hasil yang diperoleh, media pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 215,6 dengan persentase kelayakan 89,83% dan termasuk kategori Sangat Layak. Seluruh aspek penilaian—keterlibatan (88,75%), kemudahan bermain (87,08%), pemahaman materi (93,33%), kreativitas (90,83%), dan kenyamanan (89,17%)—juga masuk dalam kategori Sangat Layak. Temuan ini menunjukkan bahwa media mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif, menarik, mudah digunakan, serta mendukung keterlibatan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Evaluation

Tahap evaluasi bertujuan untuk melihat tingkat validitas produk yang baik dikembangkan serta diterapkan dalam pembelajaran. Evaluasi formatif dapat dilakukan oleh peneliti sendiri (*self evaluation*), penilaian ahli (*expert riview*), uji coba skala kecil (*one to one evaluation*) serta uji coba skala besar (*small group evaluation*) yang sudah dilakukan peneliti.

Pembahasan

Proses pembelajaran di era abad ke-21 menuntut adanya transformasi signifikan dalam metode pengajaran, dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Namun, dalam praktiknya, sebagian besar pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa bersikap pasif, sehingga menurunkan motivasi dan hasil belajar (Erikson et al., 2023). Selain itu, rendahnya kompetensi guru dalam mengadopsi metode dan media pembelajaran inovatif, khususnya teknologi edukasi, menjadi faktor eksternal yang memperparah efektivitas pembelajaran (Hanif et al., 2024). Hal ini menunjukkan kebutuhan mendesak akan peningkatan kemampuan guru dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Minimnya kreativitas guru dalam penerapan model pembelajaran menyebabkan suasana kelas menjadi monoton dan kurang menggugah minat siswa. Kegiatan pendidik dalam merancang sistem pembelajaran tidak akan memperoleh keberhasilan yang optimal apabila pendidik hanya mengenal satu model desain pembelajaran saja (Sandra, 2019). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa variasi metode dan media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa hingga 70% dibandingkan metode konvensional (Nisya & Surana, 2025). Selain faktor guru, motivasi intrinsik siswa yang rendah juga berkaitan erat dengan cara penyampaian materi yang kurang menarik dan penjadwalan pelajaran yang tidak ideal, seperti penempatan mata pelajaran Seni Grafis pada jam terakhir yang mengakibatkan penurunan konsentrasi siswa (Tabroni & Qutbiyah, 2022; Firdawati, 2021).

Model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) hadir sebagai solusi yang mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan menitikberatkan pada kerja sama kelompok dan tanggung jawab individual. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan soft skills penting bagi siswa (Nurjanah, 2025).

Ketika dikombinasikan dengan media game edukasi, model ini berhasil menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan hingga 30% (Rahmawati et al., 2023; Handayani et al., 2023).

Validasi ahli materi dan media menunjukkan bahwa model pembelajaran ini telah memenuhi standar kualitas pembelajaran dari segi konten dan tampilan visual, meskipun masih ada ruang untuk penyempurnaan dalam kesinambungan materi dan kemudahan penggunaan media (Heinich et al., 1999; Smaldino et al., 2008). Respons positif dari guru sebagai pengguna media mengindikasikan bahwa model ini praktis dan efektif diterapkan dalam konteks pembelajaran nyata (Mayer, 2009). Uji coba pada siswa juga mengonfirmasi bahwa model pembelajaran berbasis STAD dan game edukasi mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara nyata (Sadiman et al., 2013; Septiani et al., 2022).

Secara keseluruhan, pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis game edukasi ini relevan dengan kebutuhan pendidikan abad 21 yang menuntut pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Model ini tidak hanya memperbaiki motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan masa depan melalui pengembangan kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Mantau & Talango, 2023; Susianita & Riani, 2024). Dengan demikian, model pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan mutu pembelajaran Seni Grafis di SMP Negeri 8 Merangin dan sekaligus menjadi solusi inovatif untuk menjawab permasalahan klasik yang selama ini menghambat efektivitas pembelajaran. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini dalam mata pelajaran Seni Grafis di SMP Negeri 8 Merangin, dapat disimpulkan bahwa pendekatan inovatif berbasis STAD dan game edukasi memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan menjadi solusi atas berbagai kendala klasik dalam sistem pendidikan.

KESIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbasis game edukasi berhasil dikembangkan secara sistematis untuk mendukung pembelajaran Seni Grafis di kelas IX-A SMP Negeri 8 Merangin. Media kartu tebak gambar ini terbukti efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa, didukung oleh validasi ahli dan respon positif peserta didik. Dari segi praktikalitas, media dinilai sangat layak digunakan karena mudah diterapkan, menyenangkan, dan melatih keterampilan sosial siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Erikson, J. P., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Memahami Peran Pendidikan Di Era Post Modern Melalui Pandangan John Dewey. *Jurnal Kolaboratif Sains*, *6*(11), 1572–1578.

Firdawati, L. (2021). *Efektivitas metode suggestopedia menggunakan musik klasik terhadap minat belajar bahasa Inggris siswa SMP Negeri 01 Lebong*. CV. Tatakata Grafika.

Handayani, S. R., Fauzi, L., & Firdaus, A. N. (2023). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, *5*, 1296–1303.

Hanif, M., Sm, A., & Tanjungpura, U. (2024). *Adaptasi Guru terhadap Teknologi Pendidikan di Era Digital : Tantangan dan Peluang*. 1033–1044.

Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian keterampilan abad 21 dalam proses

pembelajaran (Literature review). *Irfani (e-Journal)*, *19*(1), 86–107.

Nurjanah, S. (2025). Model Pembelajaran Cooperative Learning: Penerapan dan Keunggulannya dalam Pendidikan. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, *4*(2), 1–15.

Rahmawati, I., Pamelasari, S. D., & Hardianti, R. D. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Multi Representasi Berbantuan Adventure Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Proceeding Seminar Nasional IPA*.

Sandra, Y. (2019). *Analisis dan Refleksi Model-Model Pembelajaran*.

Tabroni, I., & Qutbiyah, S. M. (2022). Strategi pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar di masa pandemi COVID-19 di SMP Plus Al-Hidayah Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *1*(3), 353–360.