

Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Sosiologi Tingkat SMA: Rancangan, Simulasi, dan Refleksi

Harland Maulana¹, Gusmira Wita^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: gusmirawita@fis.unp.ac.id

Abstrak

Pendidikan Sosiologi di sekolah menengah atas memiliki peran krusial dalam menginternalisasikan nilai dan norma sosial kepada siswa. Untuk meraih sasaran itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang partisipatif, kontekstual, dan kolaboratif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses desain, pelaksanaan simulasi, dan refleksi mengenai penerapan model pembelajaran Kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT) pada topik "Internalisasi Nilai dan Norma Sosial dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa." Studi ini mengaplikasikan pendekatan kualitatif deskriptif dengan data yang bersumber dari rencana pembelajaran, rekaman video simulasi, dan hasil observasi secara langsung. Materi pembelajaran dibuat untuk satu sesi selama 60 menit dengan penggunaan media digital Quizizz sebagai alat evaluasi yang berbasis permainan. Simulasi mengindikasikan bahwa siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dapat berkolaborasi dalam kelompok, dan menunjukkan semangat dalam mengikuti kuis edukatif. Masalah yang muncul termasuk tantangan teknis dalam pemanfaatan aplikasi serta penyesuaian terhadap jenis soal berbasis kasus. Refleksi menunjukkan bahwa kesiapan teknis dan pedagogis sangat penting agar model TGT yang berbasis media digital dapat berfungsi secara optimal. Model Kooperatif TGT yang berbasis Quizizz terbukti mendukung pemahaman nilai-nilai sosial sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam lingkungan belajar yang menyenangkan. Studi ini menyarankan pelatihan awal dalam penggunaan media digital serta penguatan strategi pembelajaran kolaboratif untuk hasil yang lebih optimal.

Kata Kunci: Internalisasi Nilai dan Norma; Model Pembelajaran Kooperatif; TGT.

Abstract

Sociology education in high schools has a crucial role in internalizing social values and norms to students. To achieve this goal, participatory, contextual, and collaborative learning methods are needed. This study aims to describe the design process, simulation implementation, and reflection on the application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative learning model on the topic "Internalization of Social Values and Norms in Students' Daily Lives." This study applies a descriptive qualitative approach with data sourced from lesson plans, simulation video recordings, and direct observation results. The learning material was created for one 60-minute session using the digital media Quizizz as a game-based evaluation tool. The simulation indicated that students actively participated in the learning process, were able to collaborate in groups, and showed enthusiasm in taking educational quizzes. Problems that emerged included technical challenges in utilizing the application and adjustments to the type of case-based questions. Reflection shows that technical and pedagogical readiness are essential for the TGT model based on digital media to function optimally. The TGT Cooperative Model based on Quizizz has been shown to support the understanding of social values while increasing student participation in a fun learning environment. This study suggests early training in the use of digital media as well as strengthening collaborative learning strategies for more optimal results.

Keywords: Cooperative Learning Model; Internalization of Values and Norms; TGT.

How to Cite: Maulana, H. & Wita, G (2025). Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Sosiologi Tingkat SMA: Rancangan, Simulasi, dan Refleksi. *Social Empirical: Prosiding Berkala Ilmu Sosial*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2025. (pp. 305-311). Padang: Universitas Negeri Padang.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Sosiologi sebagai investigasi hubungan antara individu dan masyarakat menekankan pentingnya nilai-nilai sosial dan norma untuk desain tatanan hidup. Nilai adalah prinsip abstrak yang dianggap sama baiknya dengan pedoman individu dalam kehidupan sosial, dan norma-norma adalah aturan konkret yang mengatur perilaku individu dalam masyarakat (Soekanto, 2012). Internalisasi nilai-nilai sosial dan norma menjadi aspek penting dari pendidikan karakter yang terkait dengan tujuan kurikulum nasional, terutama ketika mempelajari ilmu sosial di tingkat pusat (Sari, 2020). Dalam proses pembelajaran sekolah, nilai-nilai sosial dan norma tidak hanya secara ideal dianggap sebagai konsep, tetapi juga dialami dan dipraktikkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sayangnya, banyak pendekatan pembelajaran yang berfokus pada aspek kognitif masih ada dengan menggunakan kursus pelatihan tertulis yang terbatas pada metode kuliah atau memori. Hal ini mengarah pada kesenjangan antara pengetahuan sosiologis di kelas dan perilaku sosial siswa dalam pengaturan dunia nyata.

Dalam menjawab tantangan-tantangan ini membutuhkan model pembelajaran yang menekankan kolaborasi siswa, interaksi sosial dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Turnamen Game Tim Tipe Kooperatif (TGT) adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk belajar dalam kelompok, berpartisipasi dalam permainan pendidikan, dan mengembangkan sporty dan tanggung jawab. Model ini secara efektif mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan sosial, karena siswa terlibat dalam diskusi tim dan turnamen antara kelompok yang menghibur dan menantang (Ramadhani, 2018). Selanjutnya, penggunaan media digital dalam pembelajaran berbasis tim dan TGT menjadi semakin penting bagi karakteristik siswa yang diklasifikasikan sebagai generasi asli digital. Salah satu aplikasi yang dapat mendukung proses turnamen pendidikan adalah kuis. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk membuat kuis berbasis bermain secara langsung dan kompetitif, dengan tampilan hasil real-time yang mendorong antusiasme dan partisipasi dalam proses pembelajaran.

Artikel ini dilakukan berdasarkan refleksi kritis pada proses aktual Rancangan Pembelajaran, implementasi simulasi, dan model kolaboratif tipe TGT yang mempelajari sosiologi Kelas XII. Topik yang disebutkan adalah "internalisasi nilai-nilai sosial dan norma dalam kehidupan sehari-hari siswa." Ini berfokus pada pengalaman belajar kolaboratif dan kompetitif yang mengintegrasikan media digital sebagai sarana turnamen pendidikan.

Perbedaan dari penelitian sebelumnya yang berfokus pada efektivitas model pembelajaran dalam kinerja nilai kognitif penelitian ini menekankan proses pengembangan produk pembelajaran, evaluasi hasil simulasi, dan mencerminkan tantangan dalam implementasi teknologi kelas. Kebaruan (*Novelty*) Artikel ini dalam laporan refleksi yang memberikan integrasi model pembelajaran kolaboratif dengan media digital berdasarkan kuis online dan citra kehidupan nyata penerapan pembelajaran berdasarkan turnamen pendidikan di tingkat sekolah menengah.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan proses desain, implementasi simulasi, dan pertimbangan untuk tipe pembelajaran kolaboratif (TGT) dalam subjek sosiologi Kelas XII. Fokus utama dari penelitian ini adalah penjelasan dari desain kegiatan belajar, jawaban siswa selama simulasi, dan tantangan yang muncul dalam proses implementasi. Dalam penelitian ini, topik ini adalah desain pembelajaran yang dikembangkan oleh para peneliti berdasarkan kurikulum Kelas XII, dengan topik "internalisasi nilai-nilai dan norma sosial dalam kehidupan sehari-hari siswa." Simulasi pembelajaran dilakukan di konferensi yang melibatkan beberapa kelompok siswa yang disimulasikan sebagai peserta aktif. Media yang digunakan mencakup presentasi PowerPoint sebagai sarana untuk menyediakan materi sebagai media turnamen pendidikan digital dan penggunaan Quizizz.

Pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan langsung selama simulasi, dan dokumen didokumentasikan dalam bentuk rekaman video dari proses pembelajaran. Selama simulasi, para peneliti mengamati partisipasi siswa dalam penggunaan video, termasuk kerja sama kelompok, dan menanggapi pertanyaan kuis. Data umumnya dihasilkan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Peneliti memeriksa pengendalian video dan instruksi pengamatan untuk menjelaskan bagaimana desain dan kesesuaian di kelas. Hasil analisis ini membentuk dasar untuk menilai kelebihan dan kekurangan desain pembelajaran dan merupakan tantangan teknis dan pendidikan yang muncul selama proses simulasi.

Hasil dan Pembahasan

Perancangan Produk Pembelajaran

Dalam penelitian ini, produk pembelajaran yang dikembangkan menampilkan topik "Internalisasi Nilai dan Norma Sosial dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa" dalam bentuk sosiologi desain pembelajaran Kelas XII. Desain ini disiapkan untuk pertemuan 60 menit menggunakan pendekatan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Tujuan pembelajaran termasuk aspek pengetahuan, keterampilan sosial, dan sikap, yaitu: (1) Menjelaskan konsep nilai dan norma sosial. (2) Identifikasi penerapan nilai dan norma dalam kehidupan sekolah. (3) Bekerja bersama sebagai kelompok. (4) Menunjukkan sporty di turnamen pendidikan.

Model Kooperatif tipe TGT ini dipilih karena kemampuannya untuk mengintegrasikan kerja sama dan elemen persaingan yang baik. Di TGT, siswa terlibat dalam tes kompetitif dan kompetitif yang telah terbukti belajar dalam tim yang tidak merata, meningkatkan partisipasi, memahami konsep, dan memahami tanggung jawab untuk proses pembelajaran (Wijaya & Hendriana, 2020). Pendekatan ini tidak hanya membantu mencapai tujuan kognitif, tetapi juga sangat terkait dengan membangun nilai-nilai sosial melalui interaksi dan tanggung jawab tim (Sukmawati, 2021).

Rancangan pembelajaran ini terdiri dari tiga fase: pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Awalnya, para guru akan dengan hangat menyapa siswa, mengomunikasikan tujuan pembelajaran mereka, dan mengajukan pertanyaan ringan tentang nilai dan norma sosial. Aktivitas inti dimulai dengan presentasi utama yang mencakup PowerPoint, menggunakan deskripsi konsep sosial dengan contoh konkret. Siswa kemudian dibagi menjadi tim yang beranggotakan 4-5 siswa, dan Setiap tim diminta untuk menyediakan perangkat seluler yang dapat digunakan semua anggota untuk mengakses kuis digital melalui aplikasi Quizizz. Quizizz digunakan karena dapat menciptakan suasana kompetisi yang menarik, dengan penampilan visual yang nyaman dan leaderboard real-time yang meningkatkan motivasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Yulianti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah meningkatkan fokus siswa, kecepatan berpikir, dan kepercayaan.

Guru mendistribusikan tautan dan kode game yang akan diakses oleh masing-masing kelompok. Jumlah total pertanyaan yang diberikan adalah 10 pertanyaan, termasuk lima pertanyaan independen dan lima pertanyaan lanjutan berbasis kasus. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang tidak hanya untuk menguji pengetahuan praktis, tetapi juga untuk memperbaiki kemampuan untuk mencerminkan refleksi dan kritik siswa dalam menilai situasi sosial. Misalnya, pertanyaan tentang bagaimana berperilaku dengan teman-teman dengan pendapat yang berbeda atau bagaimana menjawab aturan sekolah dianggap tidak adil. Pendekatan ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliani (2021), yang menekankan pentingnya pembelajaran sosial untuk membentuk sensitivitas terhadap nilai kemanusiaan dan keragaman. Dalam kegiatan kelompok, peran siswa juga diselenggarakan untuk semua anggota untuk berpartisipasi secara aktif. Setiap kelompok bertanggung jawab untuk menentukan peran seperti operator puzzle, pencatat, pencari jawaban, dan strategi. Ini bertujuan untuk menghindari dominasi anggota, serta mendidik siswa untuk belajar bagaimana mengelola peran dalam kerja tim. Menurut Rahayu & Diani, (2020), model pembelajaran berdasarkan peran dalam kelompok efektif dalam meningkatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa.

Kemudian, jika ada beberapa poin seri dalam kuis, jalan alternatif yaitu *Babak Cerdas Cermat* disediakan sebagai tiebreaker, di mana tim dengan skor seri akan saling adu cepat dalam menjawab pertanyaan. Setelah itu, guru mengakhiri, dengan refleksi dari pembelajaran dan pemberitahuan kemenangan. Harga simbolik seperti permen diberikan sebagai bentuk peningkatan positif. Strategi ini dianggap efektif dalam membangun semangat kompetitif sambil menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (Sukmawati, 2021). Dengan menggabungkan metode kooperatif, penggunaan cara digital interaktif, serta suasana pembelajaran kompetitif dan komunikasi, konsep pembelajaran ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar sosiologi tidak hanya sadar, tetapi juga mempengaruhi aspek emosional siswa. Belajar tidak lagi hanya beralih ke pengetahuan, tetapi membentuk karakter berkat pengalaman belajar yang menyenangkan dan penting.

Hasil Simulasi dan Evaluasi

Simulasi belajar dengan model Kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT) telah dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan dilaksanakan dalam satu sesi selama 60 menit, melibatkan siswa-siswa yang dibagi menjadi beberapa kelompok yang heterogen. Setiap tim terdiri dari 4-5 siswa dan menyediakan satu perangkat gawai milik anggota tim untuk mengakses kuis digital menggunakan aplikasi Quizizz. Guru bertindak sebagai penghubung, memfasilitasi proses belajar, menjelaskan cara kerja kuis, dan mengawasi pelaksanaan turnamen digital. Sesi pertama berlangsung dengan

baik. Penyampaian materi melalui PowerPoint dilakukan secara interaktif, di mana siswa kadang-kadang diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan atau bertanya.



Gambar 1. Guru menyampaikan materi melalui PowerPoint

Saat sesi kuis dimulai, semua tim berhasil mengakses Quizizz dan mulai mengerjakan pertanyaan secara bersamaan. Kuis terdiri dari 10 pertanyaan: lima pertanyaan pertama berdiri sendiri, sementara lima pertanyaan selanjutnya adalah rangkaian berbasis kasus yang saling terkait. Oleh karena itu, pemahaman siswa tidak hanya dinilai dari segi pengetahuan faktual, melainkan juga dari kemampuan memahami proses dan merumuskan penalaran sosial.



Gambar 2. Guru memfasilitasi siswa untuk mengakses Quizizz

Namun, sejumlah siswa terlihat bingung ketika pertama kali menggunakan Quizizz. Sebagian orang mengeluhkan soal yang disajikan dalam bentuk cerita dan memerlukan waktu lebih lama untuk dipahami. Meskipun begitu, waktu yang dialokasikan cukup memadai sehingga seluruh tim dapat menyelesaikan kuis dengan baik. Berdasarkan penelitian [Hasruddin, Nasution & Lubis \(2020\)](#), soal yang berfokus pada kasus memang mendorong siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, tetapi memerlukan bimbingan dan pembiasaan supaya siswa bisa menguraikan informasi kontekstual dengan baik. Selama pelaksanaan kuis, atmosfer kelas sangat kompetitif tetapi tetap positif. Setiap kelompok menunjukkan variasi dalam strategi kolaborasi: ada yang saling berbagi peran dalam membaca, menjawab, dan mencatat hal-hal penting. Papan peringkat yang muncul secara real-time meningkatkan semangat berlomba. [Kusumawardani & Hapsari \(2021\)](#) mengungkapkan bahwa leaderboard pada media digital seperti Quizizz berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan emosional siswa serta memperkuat dinamika kelompok belajar, dan juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berarti.

Setelah sesi kuis berakhir, sistem Quizizz menunjukkan tim dengan poin tertinggi. Karena hanya satu tim yang memiliki keunggulan yang jelas, sesi Cerdas Cermat yang disiapkan sebagai pengganti tie-breaker tidak dilaksanakan. Pemenang diumumkan dan diberikan hadiah simbolik berupa permen, disambut suka cita oleh semua siswa. Kegiatan ini menegaskan signifikansi penghargaan simbolis dalam pembelajaran kooperatif, seperti yang diungkapkan oleh [Wibowo \(2019\)](#), bahwa pengakuan kecil di kelas dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa, khususnya dalam pembelajaran kelompok. Refleksi akhir dilakukan secara lisan dengan mengajak siswa untuk menyampaikan pandangan mengenai pengalaman belajar mereka. Sejumlah siswa mengatakan bahwa menggunakan Quizizz sangat menyenangkan dan membuat proses belajar terasa seperti bermain.



Gambar 3. Guru memberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan

Secara umum, hasil simulasi menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT yang dikombinasikan dengan Quizizz dapat meningkatkan partisipasi serta keterlibatan siswa dalam memahami konsep nilai dan norma sosial. Menurut Handayani, Pemanfaatan media digital dalam kompetisi edukatif terbukti memperkaya pengalaman belajar dan memberikan dorongan positif bagi siswa dalam konteks pendidikan abad ke-21 (Handayani et al., 2024). Maka, model ini tidak hanya menyediakan kesempatan untuk kolaborasi tim dan persaingan yang sehat, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir sosial melalui pertanyaan-pertanyaan berbasis kasus.

Refleksi dan Tantangan

Pelaksanaan simulasi pembelajaran menggunakan model Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memberikan sejumlah pengalaman berharga, terutama terkait penerapan media digital dalam kolaborasi belajar. Walaupun rancangan pembelajaran telah dibuat secara sistematis, pelaksanaan di lapangan menunjukkan adanya tantangan teknis dan pedagogis yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan besarnya adalah pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai sarana kuis digital. Walaupun umumnya siswa dapat mengakses aplikasi dengan mudah, beberapa di antara mereka terlihat bingung saat pertama kali memakainya. Hal ini terjadi karena minimnya pengalaman sebelumnya dengan Quizizz, khususnya dalam memahami alur kuis dan cara menginterpretasikan soal berbasis kasus dalam waktu yang terbatas.

Beberapa siswa juga mengungkapkan keluhan mengenai tingkat kesulitan soal cerita yang memerlukan pemahaman yang lebih mendalam, bukan hanya sekedar menghafal konsep. Hasil ini sejalan dengan penelitian Oktaviani & Putri (2022), yang mengindikasikan bahwa peralihan dari soal konvensional ke soal yang berbasis konteks memerlukan penyesuaian kognitif dan teknis dari siswa. Dari perspektif desain soal, penerapan lima soal berbasis kasus yang terhubung dalam Quizizz memberikan tantangan tambahan untuk siswa dan guru. Walaupun soal-soal itu dibuat untuk mendorong siswa berpikir reflektif dan kritis, kenyataannya di kelas menunjukkan bahwa beberapa siswa belum terbiasa menghadapi serangkaian soal yang saling terhubung secara logis. Hal ini mengajarkan kita pentingnya bahwa saat menyusun evaluasi berbasis digital, guru harus menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kesiapan siswa, atau memberikan sesi persiapan sebelum simulasi dimulai (Wahyuni, 2024).

Tantangan lain yang timbul adalah mengenai pembagian tanggung jawab dan interaksi dalam kerja tim. Walaupun mayoritas kelompok terlihat kolaboratif dengan baik, masih terdapat kelompok yang belum mendistribusikan tugas secara seimbang, sehingga hanya satu atau dua individu yang menguasai dalam proses memberikan jawaban. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya penekanan tambahan pada pelatihan kerja sama tim dan partisipasi aktif semua anggota. Menurut Irawan (2019), efektivitas pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh kejelasan peran dan komunikasi dalam tim yang baik.

Secara reflektif, pengalaman ini menyuguhkan pelajaran berharga bagi peneliti sebagai calon pengajar. Pertama, desain pembelajaran yang sempurna harus diuji dalam konteks nyata untuk bisa disesuaikan dengan variasi realitas kelas. Kedua, penerapan teknologi dalam pembelajaran harus disertai pelatihan teknis sederhana dan orientasi untuk siswa, sehingga media tersebut benar-benar dapat mendukung proses belajar, bukan malah menambah beban baru. Ketiga, pentingnya mengimbangkan tantangan akademis dengan metode yang mendukung dan fleksibel, sehingga pembelajaran tetap inklusif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil refleksi ini, disarankan bagi guru yang berminat menerapkan model TGT berbasis media digital seperti Quizizz untuk menyediakan waktu simulasi teknis sebelum pembelajaran inti, menyusun berbagai tingkat kesulitan soal, dan memberikan perhatian pada manajemen kelompok. Dengan cara demikian, model pembelajaran ini dapat ditingkatkan untuk memperluas pemahaman sosiologis dan sekaligus membentuk sikap sosial yang baik pada diri siswa.

Simpulan

Penerapan model pembelajaran Kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Sosiologi kelas XII pada topik “Internalisasi Nilai dan Norma Sosial” menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat keterampilan kolaborasi, serta meningkatkan pemahaman tentang nilai dan norma sosial dalam kehidupan sehari-hari. Rancangan pembelajaran yang dibuat dengan struktur yang teratur, penerapan soal-soal kontekstual, serta integrasi media digital seperti Quizizz, berhasil membangun lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Hasil simulasi menunjukkan bahwa siswa menunjukkan minat tinggi dalam mengikuti pembelajaran, terutama saat kegiatan kuis dilakukan. Kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, merancang strategi kelompok, dan menerapkan konsep-konsep sosial dalam situasi yang nyata. Walaupun begitu, tantangan masih ada, terutama berkenaan dengan kesiapan siswa dalam memanfaatkan media digital dan penyesuaian terhadap jenis soal berbasis kasus yang memerlukan analisis lebih mendalam. Refleksi dari pelaksanaan ini menegaskan betapa pentingnya kesiapan teknis dan pedagogis dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif yang berbasis teknologi. Dosen harus memberikan instruksi teknis di awal, menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan murid, dan menekankan prinsip kerja tim yang adil dan efisien. Melalui perencanaan dan pengelolaan yang baik, model Kooperatif TGT yang menggunakan media digital dapat dijadikan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai untuk mendukung pendidikan karakter serta penguatan nilai sosial di lingkungan sekolah.

Rujukan

- Handayani, Nurlaelah, I., Setiawanti, I., Wildani, N., & Rahmah F, D. (2024). Media Digital Dalam Pembelajaran Untuk Mendukung Keterampilan Abad 21 di SMP Plus Miftahul Falah Kuningan. *Pandawa : Pusat Publikasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 17–24.
- Hasruddin, H., Nasution, M. K., & Lubis, R. (2020). Soal Kontekstual Berbasis Kasus untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 25–32. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bio/article/view/19638>
- Jamuly, R. H., Munirom, A., & Irawan, M. N. L. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Peer Tutoring Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Memahami Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam. *Nurhidayah: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 308-319.
- Kusumawardani, R., & Hapsari, S. A. (2021). Pengaruh Leaderboard dalam Quizizz terhadap Keterlibatan Siswa di Kelas Daring. , 23(3), 115–123. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(23), 115–123. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jtp/article/view/42665>
- Oktaviani, L., & Putri, S. D. (2022). Tantangan Penggunaan Media Digital dalam Penilaian Pembelajaran Berbasis Konteks. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(1), 45–53. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jev/article/view/45437>
- Rahayu, A., & Diani, R. (2020). Peer Learning dalam Pembelajaran Kooperatif: Upaya Meningkatkan Kepercayaan Diri dan Interaksi Sosial. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 87–94. <https://jurnal.unj.ac.id/unj/index.php/jip/article/view/15621>
- Ramadhani, D. (2018). Efektivitas Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 1(27), 35–42. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpis/article/view/21184>
- Sari, M. A. (2020). Pendidikan Nilai dan Penguatan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Sosiologi. *Jurnal Ilmu Sosial Keislaman*, 3(1), 55–66. <https://jurnal.uinib.ac.id/index.php/jiskis/article/view/2039>
- Setiawan, A., & Yulianti, R. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Educatio*, 8(2), 145–153. <https://ejurnalunsam.id/index.php/educatio/article/view/5742>
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Rajawali Pers.
- Sukmawati, E. (2021). Penguatan Karakter melalui Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Edukasi Sosial*, 3(1), 34–41. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jes/article/view/42711>
- Wahyuni, I., & Muhibbin, A. (2024). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Penguatan Literasi Sosial Pada Pembelajaran PKN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 607-622. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20773>
- Wibowo, A. (2019). Penguatan Penghargaan Simbolik dalam Pembelajaran Berbasis Kooperatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(9), 167–176. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpk/article/view/28182>
-

- Wijaya, D. A., & Hendriana, H. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Indonesia*, 5(1), 12–20. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpisi/article/view/26021>
- Yuliani, D. (2021). Penguatan Nilai Sosial Melalui Pembelajaran Kontekstual di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(1), 56–63.
-