

**PENGEMBANGAN RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM (RPM)
BERBASIS MODEL KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA
MATERI PERKALIAN BILANGAN CACAH SAMPAI 100.000 DI KELAS V SD
NEGERI 1 SEWON**

Ardiansyah¹, Maulina Dwi Yahya², Rizqina Anjarwati³, Adinda Agesti Marlin⁴,
Nadia Salfa Taftazana⁵, Rozi Firnas Rahman⁶, Beny Dwi Lukitoaji⁷

¹²³⁴⁵⁶⁷PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta

¹ardi.syh28@gmail.com, ²maulina.dwiyahya@gmail.com,

³rizqinaanjarwati1808@gmail.com, ⁴agestimarlin@gmail.com,

⁵taftazana611@gmail.com, ⁶rozi.fr0307@gmail.com, ⁷beny@upy.ac.id

ABSTRACT

The ability to multiply whole numbers is a fundamental competency that fifth-grade elementary students must master as a basis for advanced mathematics topics. However, multiplication is often taught procedurally with limited student engagement, resulting in shallow conceptual understanding. This article describes the process and outcome of developing a Deep Learning Lesson Plan (RPM) for the topic of Whole Number Multiplication up to 100,000 in grade V B of SD Negeri 1 Sewon, integrating the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model with the Deep Learning approach (Mindful, Meaningful, and Joyful Learning). A descriptive-qualitative method with document analysis was applied to the lesson plan, teaching materials, student worksheet (LKPD), and diagnostic, formative, and summative assessment instruments. The results show that the TGT syntax (class presentation, team formation, games and tournament, and team recognition) can be coherently integrated with the three Deep Learning principles at every learning stage, the worksheet is scaffolded from single-digit to three-digit multipliers, and the assessment system is layered to measure learning readiness, process, and achievement of learning objectives. This article does not present empirical learning outcome data, as it focuses on the development and feasibility analysis of the instructional design; field trials through classroom action research are therefore recommended to empirically measure its effectiveness.

Keywords: Deep Learning Lesson Plan; Teams Games Tournament; Deep Learning; whole number multiplication; elementary school

ABSTRAK

Kemampuan berhitung perkalian bilangan cacah merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik kelas V sekolah dasar sebagai fondasi bagi materi matematika lanjutan. Namun, pembelajaran perkalian sering disajikan secara prosedural dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga pemahaman konsep menjadi dangkal. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pembelajaran

Mendalam (RPM) pada materi Perkalian Bilangan Cacah sampai 100.000 di kelas V B SD Negeri 1 Sewon, yang mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan pendekatan Deep Learning (Mindful, Meaningful, dan Joyful Learning). Penelitian menggunakan metode deskriptif-kualitatif dengan teknik analisis dokumen terhadap perangkat pembelajaran yang meliputi RPM, bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta instrumen asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa sintaks TGT (penyampaian informasi, pembentukan tim, permainan dan turnamen, serta penghargaan kelompok) dapat dipadukan secara koheren dengan ketiga prinsip Deep Learning pada setiap tahap pembelajaran, LKPD dirancang berjenjang dari perkalian satu digit hingga tiga digit pengali, dan sistem asesmen disusun secara berlapis untuk mengukur kesiapan belajar, proses, serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Artikel ini belum menyajikan data hasil belajar empiris karena berfokus pada pengembangan dan analisis kelayakan desain perangkat pembelajaran; oleh karena itu disarankan uji coba lapangan melalui penelitian tindakan kelas untuk mengukur efektivitasnya secara empiris.

Kata Kunci: Rencana Pembelajaran Mendalam, Teams Games Tournament, Deep Learning, perkalian bilangan cacah, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Matematika merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis peserta didik sejak jenjang sekolah dasar. Salah satu kompetensi dasar yang dipelajari peserta didik kelas V adalah operasi perkalian bilangan cacah sampai 100.000, yang menuntut pemahaman konsep nilai tempat, perkalian dasar, serta prosedur perkalian bersusun panjang maupun bersusun pendek, baik tanpa maupun dengan teknik menyimpan. Kompetensi ini menjadi landasan bagi peserta didik dalam menyelesaikan

permasalahan kuantitatif sehari-hari, misalnya menghitung jumlah barang dalam beberapa kemasan atau nilai transaksi dalam jumlah besar.

Pada praktiknya, pembelajaran perkalian bersusun sering kali disampaikan secara prosedural dan bertumpu pada hafalan langkah tanpa penguatan pemahaman konsep, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang termotivasi. Kondisi tersebut sejalan dengan kebijakan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah yang mendorong penerapan pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) sebagai kontras dari pembelajaran permukaan

(surface learning) yang hanya mengejar cakupan materi tanpa pemahaman bermakna (Anwar & Sodik, 2025). Pendekatan Deep Learning ditopang oleh tiga prinsip, yaitu Mindful Learning, Meaningful Learning, dan Joyful Learning, yang menekankan kesadaran diri peserta didik dalam belajar, keterkaitan materi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, serta suasana belajar yang menyenangkan (Widyastuti et al., 2025). Penerapan pendekatan ini pada pembelajaran matematika di sekolah dasar terbukti relevan untuk memperkuat pemahaman konsep sekaligus motivasi belajar peserta didik (Mutmainnah et al., 2025).

Untuk mewujudkan pembelajaran yang mendalam sekaligus menyenangkan, diperlukan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kelompok. Model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pilihan yang tepat karena memadukan kerja kelompok dengan kompetisi akademik dalam bentuk permainan dan turnamen, sehingga seluruh peserta didik terlibat tanpa membedakan tingkat kemampuan (Slavin, 2020). Berbagai kajian pada jenjang sekolah

dasar menunjukkan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan keterlibatan, minat, dan hasil belajar matematika peserta didik (Sharan, 2014; Pakerengo dkk., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, mahasiswa Program Studi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta menyusun perangkat pembelajaran berupa Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) pada materi Perkalian Bilangan Cacah sampai 100.000 untuk kelas V B SD Negeri 1 Sewon dalam rangka pelaksanaan tugas Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II. Perangkat tersebut mengintegrasikan sintaks model TGT dengan prinsip Deep Learning, dilengkapi bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta instrumen asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif yang saling berkesinambungan. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis proses pengembangan perangkat pembelajaran tersebut, mencakup rancangan tujuan pembelajaran, integrasi sintaks TGT dan Deep Learning, desain LKPD berjenjang, serta sistem asesmen tiga lapis (diagnostik, formatif, sumatif), sebagai kontribusi rujukan praktis bagi guru dan mahasiswa kependidikan

dalam menyusun perangkat pembelajaran matematika yang inovatif.

B. Metode Penelitian

Artikel ini disusun menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif dengan teknik analisis dokumen (document analysis) terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun dan dilaksanakan pada tanggal 2 September 2026 di kelas V B SD Negeri 1 Sewon. Sumber data primer meliputi dokumen Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM), bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), naskah soal evaluasi/sumatif beserta kisi-kisi dan kunci jawaban, serta instrumen asesmen diagnostik dan formatif (rubrik sikap dan keterampilan). Data dianalisis secara kualitatif dengan cara mendeskripsikan setiap komponen perangkat, kemudian dikaji keterkaitannya dengan teori model kooperatif TGT (Slavin, 2020) dan prinsip Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) untuk menilai koherensi rancangan secara konseptual.

Identitas perangkat pembelajaran yang dianalisis disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Identitas Perangkat Pembelajaran

Satuan Pendidikan	SD Negeri 1 Sewon
Mata Pelajaran	Matematika
Fase / Kelas	C / V B (Lima)
Semester	I (Satu), Tahun Pelajaran 2026/2027
Topik	Perkalian Bilangan Cacah sampai 100.000
Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 menit)
Model Pembelajaran	Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT)
Pendekatan Pembelajaran	Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
Jumlah Peserta Didik	18 anak (9 perempuan, 9 laki-laki)

Perlu ditegaskan bahwa artikel ini bersifat deskriptif-analitis terhadap desain perangkat pembelajaran dan belum melaporkan data hasil belajar peserta didik secara empiris, karena data nilai riil dari pelaksanaan pembelajaran belum tersedia pada saat artikel ini disusun. Fokus kajian diarahkan pada kualitas dan koherensi rancangan RPM, LKPD,

dan sistem asesmen sebagai produk pengembangan.

C.Hasil Penelitian

1. Rancangan Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran

Capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam RPM adalah kemampuan peserta didik melakukan operasi perkalian bilangan cacah sampai 100.000 menggunakan cara bersusun panjang maupun bersusun pendek, baik tanpa maupun dengan teknik menyimpan, serta menerapkannya untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Capaian tersebut diturunkan menjadi lima tujuan pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan (melakukan perkalian tanpa dan dengan teknik menyimpan), keterampilan (memilih cara perkalian yang paling mudah, menyelesaikan masalah sehari-hari melalui permainan), serta sikap (teliti, percaya diri, aktif, dan bekerja sama). Kompetensi awal yang menjadi prasyarat meliputi pemahaman nilai tempat, penjumlahan-pengurangan

bersusun, hafalan perkalian dasar 1 sampai 10, dan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Penetapan kompetensi awal ini penting agar guru dapat memastikan kesiapan belajar peserta didik sebelum masuk ke materi inti, sejalan dengan prinsip Mindful Learning yang menekankan kesadaran akan titik awal belajar peserta didik.

2. Integrasi Sintaks Teams Games Tournament dan Prinsip Deep Learning

Model pembelajaran TGT diterapkan melalui empat sintaks utama, yaitu penyampaian informasi (class presentation), pembentukan tim (teams), permainan dan turnamen (games & tournament), serta penghargaan kelompok (team recognition), yang kemudian dilengkapi dengan tahap evaluasi individu. Setiap tahap dirancang agar memuat salah satu atau lebih prinsip Deep Learning, sebagaimana dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Integrasi Sintaks TGT dengan Prinsip Deep Learning

Tahap TGT	Kegiatan Utama	Prinsip Deep Learning yang Ditekankan
Penyampaian Informasi (Class Presentation)	Guru menyajikan materi perkalian bersusun panjang dan pendek melalui tayangan bahan ajar pada papan panel interaktif, disertai tanya jawab pemantik.	Mindful Learning & Meaningful Learning
Pembentukan Tim (Teams)	Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok heterogen dan mengerjakan LKPD secara kolaboratif dengan bimbingan guru.	Meaningful Learning & Gotong Royong
Permainan dan Turnamen (Games & Tournament)	Kelompok menjawab soal perkalian secara bergantian dan memperoleh poin atas ketepatan jawaban.	Joyful Learning & Bernalar Kritis
Penghargaan Kelompok (Team Recognition)	Kelompok dengan skor tertinggi memperoleh apresiasi; seluruh kelompok diberikan penguatan.	Joyful Learning
Evaluasi Individu	Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara mandiri untuk	Mindful Learning & Mandiri

	mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.	
--	--	--

Integrasi tersebut memperlihatkan bahwa tahap penyampaian informasi difokuskan pada penguatan pemahaman konsep melalui pengamatan contoh soal dan tanya jawab, sesuai prinsip Meaningful Learning yang menekankan keterkaitan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik (Ausubel, 1968). Tahap pembentukan tim dan permainan-turnamen mengedepankan kerja sama dan kompetisi sehat sebagaimana ciri khas model TGT (Slavin, 2020; Sharan, 2014), sekaligus menghadirkan suasana Joyful Learning yang terbukti meningkatkan minat belajar matematika peserta didik sekolah dasar (Pakerengo dkk., 2025). Tahap evaluasi individu di akhir pembelajaran menegaskan prinsip Mindful Learning, yaitu kesadaran dan tanggung jawab peserta didik

dalam menyelesaikan tugas secara mandiri.

3. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD dirancang dengan tampilan minimalis bernuansa merah yang memuat identitas peserta didik serta sembilan soal perkalian bersusun yang disusun secara berjenjang berdasarkan tingkat kesulitan pengali, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Struktur Soal Latihan pada LKPD

No	Bentuk Soal	Contoh	Fokus Kemampuan
1-3	Perkalian bilangan cacah dengan 1 digit pengali	30.000×5 ; 43.215×4 ; 55.555×5	Perkalian dasar tanpa/dengan menyimpan
4-6	Perkalian bilangan cacah dengan 2 digit pengali	45.235×12 ; 74.320×25 ; 84.506×40	Perkalian bersusun panjang/pendek dua tahap
7-9	Perkalian bilangan cacah dengan 3 digit pengali	40.000×120 ; 55.564×225 ; 75.453×325	Perkalian bersusun kompleks dengan penjumlahan bertingkat

Penjenjangan soal dari pengali satu digit menuju tiga digit ini mencerminkan prinsip scaffolding, yaitu pemberian bantuan belajar secara bertahap sehingga peserta didik dapat membangun pemahaman prosedural secara progresif sebelum menghadapi soal yang lebih kompleks. Desain ini juga memberi ruang bagi peserta didik dengan pencapaian tinggi untuk berlatih pada soal bernilai besar (misalnya 75.453×325), sekaligus memberi kesempatan bagi peserta didik reguler untuk menguatkan pemahaman pada soal dengan pengali lebih sederhana terlebih dahulu.

4. Bahan Ajar Pendukung

Bahan ajar disusun dalam bentuk infografis bertahap yang memuat lima komponen, yaitu (a) pengertian perkalian sebagai penjumlahan berulang, (b) dua cara perkalian bersusun (pendek dan panjang) disertai contoh langkah penyelesaian, (c) langkah-langkah perkalian bersusun tanpa dan dengan teknik menyimpan, (d) contoh soal cerita kontekstual, serta (e) rangkuman dan tips sukses mengerjakan soal perkalian. Penyajian bahan ajar secara visual dan bertahap ini mendukung prinsip Meaningful Learning karena menghubungkan konsep abstrak perkalian dengan ilustrasi konkret (misalnya penjumlahan kelompok pensil), sekaligus memudahkan peserta didik memvisualisasikan proses "menyimpan" angka pada perkalian bersusun.

5. Rancangan Sistem Asesmen

Sistem asesmen pada RPM ini dirancang secara berlapis mencakup asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif, sebagaimana dirangkum pada Tabel 4.

Tabel 4. Rancangan Sistem Asesmen

Jenis Asesmen	Waktu	Bentuk	Tujuan
Diagnostik Kognitif	Awal pembelajaran	5 soal isian singkat (nilai tempat, penjumlahan bersusun, perkalian dasar, konsep perkalian, membaca-menulis bilangan)	Mengukur kesiapan prasyarat sebelum masuk materi inti
Diagnostik Non-Kognitif	Awal pembelajaran	Pertanyaan lisan dan angket skala/pilihan	Mengetahui kondisi emosional, motivasi, gaya belajar, dan dukungan belajar peserta didik
Formatif Sikap	Selama proses	Lembar observasi 5 aspek Profil Pelajar Pancasila dengan rubrik skor 1-4	Memantau perkembangan sikap selama kegiatan TGT
Formatif Keterampilan	Selama proses (LKPD & presentasi)	Rubrik 5 aspek (keterlibatan, ketepatan langkah, kerja sama, penyelesaian soal, presentasi)	Menilai keterampilan kolaboratif dan teknis peserta didik
Sumatif	Akhir pembelajaran	6 soal pilihan ganda + 4 soal isian singkat, dilengkapi kisi-kisi, kunci jawaban, dan pedoman penskoran (skor maksimal 16; KKM 70)	Mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran perkalian bilangan cacah sampai 100.000

Asesmen diagnostik kognitif terdiri atas lima soal isian singkat dengan skor maksimal 100 yang dilengkapi kriteria tindak lanjut berjenjang (80-100 lanjut materi inti, 60-79 penguatan singkat, di bawah 60 remedial materi prasyarat), sehingga guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran sejak awal. Asesmen diagnostik non-kognitif menjangkau kondisi emosional, motivasi, dukungan belajar di rumah, dan gaya belajar peserta didik tanpa skor benar-salah, sebagai bahan refleksi guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Asesmen formatif sikap menggunakan lembar observasi terhadap lima dimensi Profil Pelajar Pancasila (beriman-bertakwa, bernalar kritis, mandiri, gotong royong, dan kreatif) dengan rubrik berskala 1-4, sedangkan asesmen formatif keterampilan menilai keterlibatan dalam pengerjaan LKPD, ketepatan langkah perkalian bersusun, kerja sama kelompok, ketepatan hasil, dan kemampuan presentasi. Kedua instrumen ini memungkinkan guru memantau proses belajar secara berkelanjutan, bukan hanya hasil akhir, sejalan dengan karakteristik

asesmen formatif dalam kurikulum yang berlaku.

Asesmen sumatif terdiri atas enam soal pilihan ganda dan empat soal isian singkat yang disusun berdasarkan kisi-kisi dengan jenjang kognitif C2 hingga C4, mencakup indikator perkalian tanpa dan dengan teknik menyimpan (bersusun pendek dan panjang), pemilihan cara perkalian yang paling sesuai, serta penyelesaian soal cerita. Skor maksimal ditetapkan 16 dengan pembobotan berbeda antara soal pilihan ganda (skor 1), isian singkat sederhana (skor 2), dan isian singkat bermuatan soal cerita (skor 3), kemudian dikonversi menjadi nilai akhir berskala 100 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Struktur ini mencerminkan upaya menyelaraskan bentuk dan bobot soal dengan tingkat kompleksitas kemampuan yang diukur.

D. Pembahasan

Secara konseptual, integrasi model TGT dengan pendekatan Deep Learning pada RPM ini menunjukkan koherensi antara strategi pembelajaran kolaboratif-kompetitif dengan prinsip pembelajaran bermakna, sadar, dan

menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan kajian yang menyatakan bahwa penerapan TGT pada pembelajaran matematika sekolah dasar dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik karena menghadirkan kompetisi yang sehat dalam suasana kelompok yang suportif (Sharan, 2014; Slavin, 2020). Penambahan prinsip Deep Learning pada setiap tahap sintaks TGT memperkuat dimensi pemaknaan konsep, sebagaimana ditunjukkan oleh kajian bahwa pendekatan meaningful, mindful, dan joyful learning mampu menciptakan pengalaman belajar matematika yang lebih holistik dan relevan dengan kehidupan peserta didik (Mutmainnah et al., 2025; Widyastuti et al., 2025).

Desain LKPD berjenjang dan sistem asesmen tiga lapis juga mencerminkan prinsip pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik dengan tingkat kemampuan berbeda, mulai dari deteksi kesiapan belajar di awal, pemantauan proses selama kegiatan kelompok dan permainan, hingga pengukuran ketercapaian tujuan pembelajaran di akhir. Rancangan tindak lanjut berupa remedial bagi peserta didik yang belum tuntas dan

pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai ketuntasan turut menunjukkan perhatian terhadap keberagaman kemampuan peserta didik di kelas.

Meskipun demikian, artikel ini memiliki keterbatasan karena belum menyajikan data hasil belajar aktual dari pelaksanaan pembelajaran, seperti skor turnamen kelompok, hasil asesmen sumatif individu, maupun hasil observasi sikap dan keterampilan yang telah terisi. Dengan demikian, klaim keberhasilan model dan pendekatan yang diintegrasikan dalam RPM ini bersifat konseptual berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, belum berupa bukti empiris dari pelaksanaan di kelas V B SD Negeri 1 Sewon. Penelitian lanjutan berupa penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pengumpulan data hasil belajar, lembar observasi terisi, dan angket respons peserta didik diperlukan untuk menguji efektivitas perangkat pembelajaran ini secara empiris.

E. Kesimpulan

Pengembangan Rencana Pembelajaran Mendalam (RPM) pada materi Perkalian Bilangan Cacah sampai 100.000 di kelas V B SD Negeri 1 Sewon berhasil

mengintegrasikan model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan pendekatan Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) secara koheren pada setiap tahap sintaks pembelajaran, mulai dari penyampaian informasi, pembentukan tim, permainan dan turnamen, penghargaan kelompok, hingga evaluasi individu. Perangkat pendukung yang dikembangkan meliputi bahan ajar bergambar, LKPD dengan sembilan soal berjenjang, serta sistem asesmen tiga lapis (diagnostik, formatif, dan sumatif) yang saling berkesinambungan untuk memantau kesiapan, proses, dan ketercapaian belajar peserta didik. Rancangan ini secara konseptual berpotensi meningkatkan pemahaman bermakna dan motivasi belajar peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah, sejalan dengan berbagai kajian terdahulu mengenai penerapan TGT dan pendekatan Deep Learning di sekolah dasar. Mengingat artikel ini belum memuat data hasil belajar empiris, penelitian lanjutan berupa penelitian tindakan kelas sangat disarankan untuk menguji efektivitas perangkat pembelajaran ini secara langsung di lapangan, baik dari aspek hasil belajar

kognitif, sikap, maupun keterampilan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, M., & Sodik, H. (2025). Kerangka Konseptual Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dan Implementasinya dalam Pendidikan di Indonesia. *Tafhim Al-'Ilmi*, 17(1), 69-95.
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemendiknas.
- Mutmainnah, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 848-871.
- Nabila, S. M., Septiani, M., Fitriani, F., & Asrin, A. (2025). Pendekatan Deep Learning untuk Pembelajaran IPA yang Bermakna di Sekolah Dasar. *Primera Educatia Mandalika: Elementary Education Journal*, 2(1), 9-20.
- Pakerengo, D. D. D., Nenohai, J. M. H., & Halim, F. A. (2025). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 60/II Muara Bungo. *Jurnal*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(4).
- Sharan, Y. (2014). Cooperative Learning for Academic and Social Gains: Valued Pedagogy, Problematic Practice. *European Journal of Education*, 49(2), 46-58.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (3rd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Widyastuti, W., Widyasari, C., Rahmawati, F. P., & Minsih, M. (2025). Implementasi Prinsip Pengelolaan Meaningful, Mindful, dan Joyful Learning dalam Proses Pembelajaran Mendalam: Studi Kasus di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.