

# Efektivitas pembelajaran teams games tournament berbasis permainan ludo bahasa terhadap penguasaan kosakata siswa kelas III sekolah dasar

Ilham Gigih Arif Setya Wardana<sup>1\*</sup>, Rukayah<sup>2</sup>, Dwi Yuniasih Saputri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD, Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No 449, Pajang, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

\*[ilhamgigih@student.uns.ac.id](mailto:ilhamgigih@student.uns.ac.id)

***Abstract.** This research is motivated by a learning system that is not yet innovative, learning models that are not yet diverse, the lecture method makes students inactive and less brave when learning. The aim of this research is to determine the effect of the TGT learning model based on the ludo language game on vocabulary mastery in class III of SD Negeri IV Wonogiri. This type of research is experimental research with a One Group Pretest Posttest Design. The sample in this study consisted of 26 students. The data analysis technique is statistical using SPSS 23 with a normality test using the One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, the homogeneity test in this study uses the variance homogeneity test with the SPSS 23 program, and the paired t-test. The normality test results obtained a sig value of  $0.200 > 0.05$  indicating the data was normally distributed and the homogeneity test results obtained a sig value of  $0.656 > 0.05$  indicating the research data was homogeneous. The results of this research prove that the TGT learning model assisted by the ludo game media has an effect on vocabulary mastery, obtaining a sig (2-tailed) value of  $0.004 < 0.05$ . The conclusion obtained is that there is a significant difference between the pretest and posttest..*

*Keywords:* TGT learning model, Ludo Game, Vocabulary Mastery, Elementary School

## 1. Pendahuluan

Menurut Djunaidi (2021) Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting karena melalui bahasa kita dapat mendapatkan berbagai macam informasi dan dapat melakukan komunikasi dengan orang lain. Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting. Baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Murid sekolah sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosakata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif. Selain penggunaan kamus, berbagai faktor seperti kondisi sosial ekonomi, tingkat motivasi, kecerdasan, dan pendekatan pengajaran juga turut berperan dalam membentuk perkembangan kosakata pelajar [5].

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri IV Wonogiri kelas III A yang terdiri dari 26 siswa, terdapat beberapa masalah, diantaranya: guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga proses

pembelajaran menjadi kurang maksimal dan mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada saat proses belajar berlangsung, guru memberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan tentang kata yang sulit yang belum jelas dalam teks bacaan atau kalimat, terdapat 15-20 orang siswa atau 52%-69% yang bertanya mengenai kosakata yang sulit dan sisanya sudah paham, terlihat banyak siswa yang masih belum banyak mengetahui arti dari suatu kata dalam kalimat. Guru juga masih dijadikan satu-satunya sumber informasi belajar bagi siswa di kelas sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru dan membuat siswa cenderung pasif. Selama kegiatan pembelajaran guru juga belum sepenuhnya memanfaatkan sarana prasarana yang ada secara maksimal.

Permasalahan atau kendala yang menjadi penyebab rendahnya kosakata siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah penggunaan model, strategi dan teknik pembelajaran yang kurang tepat. Guru masih tetap menggunakan pendekatan ceramah yang lebih berpusat pada pengajar. Mereka mengajar hanya sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat pada buku ajar, dan siswa tidak pernah melakukan pengamatan secara langsung terhadap keadaan nyata yang ada di sekelilingnya. Selain itu, proses pembelajaran masih menggunakan teknik menghafal (memorisasi).

Guru sebaiknya mengetahui hal yang paling menyenangkan pada masa anak-anak salah satunya bermain. Melalui bermain anak dapat berinteraksi dengan teman, berkomunikasi secara lisan dan juga belajar bahasa yaitu menambah kosakata baru dari lawan mainnya. Seorang guru harus pandai menyikapi kebutuhan anak akan bermain. Mengingat anak adalah manusia yang kondisi pertumbuhan dan perkembangannya belum matang. Jadi anak berbeda dengan orang dewasa. Pembelajaran di kelas diharapkan dapat dikerjakan oleh siswa bersama guru lebih efektif, kreatif, dan inovatif, sehingga siswa lebih bersungguh-sungguh, lebih memahami, dan menikmati proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas sebagai kegiatan belajar-bermain. Model TGT merupakan salah satu komponen model kooperatif yang sejalan dengan konstruktivisme dalam teori pembelajaran. Dengan memanfaatkan model ini, siswa dapat terlibat dalam saling pengertian, memecahkan masalah melalui turnamen permainan, dan pada akhirnya memperoleh pemahaman dan hasil yang diinginkan [9]. Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kelompok dimana setiap kelompok beranggotakan empat sampai lima siswa bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah bersama-sama. Karena sintaksis model ini, siswa harus bekerja sama secara kooperatif untuk mengembangkan ikatan kekeluargaan yang kuat dan erat [10]. Sehubungan dengan pendapat Handayani (2020) Melalui semacam pembelajaran kooperatif yang disebut Team Games Tournament (TGT), siswa dibagi menjadi kelompok belajar yang terdiri dari lima hingga enam orang yang berbeda-beda dalam hal latar belakang akademis, identitas gender, dan ras atau etnis [7].

Penerapan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dengan permainan ludo bahasa adalah model pembelajaran berbasis permainan yang digunakan untuk penguasaan kosakata. model ini terdapat unsur permainan sehingga anak tidak anak cepat bosan dan cenderung lebih bersemangat. Sehingga dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak..

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas peneliti melakukan penelitian kuantitatif eksperimen dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Ludo Bahasa Terhadap Penguasaan Kosakata Siswa Kelas III SD Negeri IV Wonogiri”

## **2. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif dan metode penelitian eksperimen menggunakan desain one group pretest posttest design. Menurut Sugiyono (2019) Metode penelitian eksperimen merupakan metode kuantitatif yang menggunakan percobaan untuk menyelidiki pengaruh variabel yang dimanipulasi (variabel independen atau perlakuan) terhadap variabel yang diamati (variabel dependen atau hasil), dengan menerapkan kontrol yang ketat terhadap faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil [13]. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang diawali dengan pretest dan posttest pada kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk dapat melihat pengaruh pembelajaran TGT dengan permainan ludo bahasa dalam peningkatan penguasaan kosakata peserta didik menggunakan tes. Menurut Sudaryono (2018) Tes dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat konten atau materi tertentu [12]. Suharsimi (2013) Tes ialah latihan atau

pertanyaan dan alat lain yang dipergunakan dalam mengukur suatu keahlian, pengukuran kepandaian, bakat atau kemampuan yang dipunyai seseorang atau kelompok [2]. Teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan untuk diambil datanya. Hal ini sependapat dengan Iskandar (2011, hlm. 73) yang menyatakan “Peneliti memberikan tes kepada peserta guna mengumpulkan data mengenai hasil belajar yang relevan dengan topik yang diteliti” tes yang digunakan adalah jenis pre-test dan post-test [3]. Pre-test dilakukan untuk dapat mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik sebelum dilakukan atau diberikan treatment. Post-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir pada peserta didik setelah diberikan perlakuan (treatment). Sebelum instrumen digunakan pada saat kegiatan penelitian, instrumen yang digunakan diuji terlebih dahulu agar diketahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Ini dilakukan untuk membuktikan instrumen yang dibuat layak dipergunakan dalam penelitian nantinya. Uji coba terhadap instrumen tes dilakukan oleh peserta didik yang bukan merupakan bagian dari sampel penelitian ini namun masih dalam lingkup atau cakupan populasi. Responden uji coba pada penelitian ini berjumlah 12 orang peserta didik kelas III pada salah satu sekolah dasar yang berada di Kecamatan Giritirto. Uji validitas pada instrumen tes menggunakan rumus yaitu Product moment dengan bantuan aplikasi Analisis Butir Soal (AnBuso). Selain itu, dalam instrumen tes juga menggunakan validitas konstruk yang ditetapkan oleh pendapat ahli (judgment experts). Tes yang digunakan dalam penelitian ini berjenis pilihan ganda yang disalin untuk memaparkan jawaban peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Muchamad Arif (2014) “bentuk tes pilihan ganda dapat mengukur berbagai jenjang kognitif peserta didik, penskorannya mudah, cepat, objektif dan dapat mencakup ruang lingkup materi yang luas” [1]. Diberikan 20 item soal tes mata pelajaran sains dan dari 20 butir soal dikatakan valid 100% dan dapat digunakan dalam penelitian Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, Pengujian selanjutnya adalah pengujian reliabilitas. Pengujian reliabilitas dilaksanakan sesudah melakukan uji validitas pada masing-masing item soal. SPSS 23 dengan menggunakan rumus KR.20 digunakan dalam menghitung reliabilitas pada penelitian ini.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dulu melakukan uji prasyarat statistik meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan rumus One-Sample Kolmogorov-Smirnov diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		28
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0.000000
	Std. Deviation	6.33902230
Most Extreme Differences	Absolute	.105
	Positive	.061
	Negative	-.105
Test Statistic		.105
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan hasil uji normalitas pada kelas kontrol diketahui nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual data pada kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		26
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	62.6923077
	Std. Deviation	10.24487273
Most Extreme Differences	Absolute	.136
	Positive	0.95
	Negative	-.136
Test Statistic		.136
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen diketahui bahwa nilai signifikansi  $0,200 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual data pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Dari keseluruhan data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan jika data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Kemudian dalam uji homogenitas menggunakan uji homogen varians menggunakan bantuan program SPSS 23 dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

#### Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
Levene Statistic	df1	df2	Sig	Kriteria	Simpulan
.200	1	52	.656	Sig > 0,05	Data Homogen

Berdasarkan uji homogenitas pada Tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,656. Data tersebut memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $0,656 > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan eksperimen setelah diberikan perlakuan bersifat homogen.

#### Hasil Perhitungan Uji Hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test*

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	.200	.656	3.017	52	.004	11.085	3.674	3.712	18.458

Equal	3.026	51.997	.004	11.085	3.663	3.75	18.435
variances							
assumed							
not							
assumed							

Hasil analisis uji hipotesis diatas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ( $p= 0,004 < 0,05$ ), hal itu berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat perbedaan penguasaan kosakata antara yang menggunakan model pembelajaran tgt dengan model konvensional atau ceramah pada peserta didik yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pada kelas eksperimen dan kontrol.

Hasil analisis data dengan menggunakan uji independent sample t test menunjukkan bahwa hipotesis diterima, dengan hasil uji yang memperlihatkan nilai sig.  $< 0,05$ , yaitu 0,004 dan jika dibandingkan t hitung 3,017  $>$  t tabel 2,006. Dibuktikan dengan nilai rata-rata anak kelas eksperimen  $>$  nilai rata-rata anak kelas kontrol, dimana nilai rata-rata anak kelas kontrol yaitu 51,6 dan nilai rata-rata anak kelas eksperimen lebih unggul yaitu 62,7. Artinya Penerapan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dengan permainan ludo bahasa terdapat perbedaan penguasaan kosakata antara yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan model konvensional atau ceramah pada siswa kelas III SD Negeri IV Wonogiri.

Pada penelitian ini menganut teori belajar konstruktivisme sosial, teori pembelajaran sosial kognitif, dan teori interdependensi positif. Teori ini memandang pengetahuan sebagai hasil dari interaksi dan kerjasama antar individu dalam Teams Games Tournament (TGT), Vygotsky (1970) siswa digerakkan untuk berkolaborasi guna membangun pemahaman materi pelajaran melalui diskusi kelompok, pemecahan masalah bersama, dan saling mengajar [15]. Pada penerapannya menurut Bruner (1986) diskusi dan kolaborasi difasilitasi untuk dapat mendorong pertukaran ide dan gagasan serta pemahaman yang lebih dalam [4]. Teori Interdependensi Positif Slavin (2010) Teori ini beranggapan bahwa siswa akan mencapai pembelajaran yang lebih optimal ketika mereka saling terkait secara positif untuk meraih tujuan bersama dalam Teams Games Tournament (TGT), keterkaitan positif ini diwujudkan melalui struktur kelompok yang beragam, di mana setiap anggota tim memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda [11].

Penelitian ini hampir sejalan dengan penelitian terdahulu mengenai pengaruh model pembelajaran tgt dengan media ludo oleh Lilik Farikhah (2023) yang mengatakan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan ludo terhadap hasil belajar. Hal ini dapat terlihat pada rata-rata nilai pretest sebesar 42,08 dan pada rata-rata nilai posttest sebesar 77,50. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t-test dengan taraf signifikan  $< 0,05$  atau  $0,0001 < 0,05$ , karena  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Persamaan penelitian diatas dengan yang telah dilaksanakan oleh peneliti terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model Teams Games Tournament dan permainan ludo. Perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti terletak pada subjek dan objek penelitian, pada penelitian relevan di atas siswa kelas V SD Negeri Prawoto 02, sedangkan penelitian ini pada kelas III SD Negeri IV Wonogiri [6].

Penelitian selanjutnya sejalan juga dengan penelitian terdahulu mengenai Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo oleh Uswatun Hasanah (2020) yang mengatakan penerapan model pembelajaran TGT (Teams

Games Tournament) dengan permainan Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa [8]. Hasil belajar siswa mengalami perubahan menjadi lebih baik karena beberapa kajian teori dan hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa keunggulan yang dimiliki oleh model TGT yaitu siswa akan terlatih dalam mengerjakan soal-soal karena terdapat sebuah Tournament yang akan melatih siswa mengerjakan soal-soal dan juga terdapat sebuah game dimana dalam game tersebut dimasukkan sebuah permainan ludo yang terdapat sebuah soal sehingga dapat menguji pemahaman siswa. Persamaan penelitian diatas dengan yang telah dilaksanakan oleh peneliti terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model Teams Games Tournament dan permainan ludo. Perbedaan penelitian tersebut dengan peneliti terletak ludo digital yang digunakan pada penelitian relevan diatas siswa kelas IV SDS Muhammadiyah Jakarta Timur Nissa (2021), sedangkan penelitian ini menggunakan papan ludo sederhana [14].

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Teams Games Tournament berpengaruh terhadap penguasaan kosakata dan memberikan hasil yang lebih baik daripada pembelajaran konvensional (ceramah). Rata – rata nilai kelas eksperimen mengalami kenaikan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (tgt). Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk penguasaan kosakata peserta didik melalui model pembelajaran tgt.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, bisa diambil kesimpulan bahwa pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan ludo bahasa efektif terhadap penguasaan kosakata peserta didik kelas III di SD Negeri IV Wonogiri. Hal ini dibuktikan dengan hasil hipotesis yang telah dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil hipotesis pada kelas eksperimen menghasilkan nilai sebesar 0,004 sehingga pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis ludo bahasa menunjukkan terdapat perbedaan penguasaan kosakata antara yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan model konvensional atau ceramah pada peserta didik yang ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai pada kelas eksperimen dan kontrol. Berdasarkan hasil penelitian di atas diperoleh hasil jika pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap penguasaan kosakata peserta didik. Hal ini menunjukkan jika pembelajaran teams games tournament efektif digunakan sebagai model dalam pembelajaran. Penelitian memperlihatkan bahwa Teams Games Tournament (TGT) bisa efektif terhadap penguasaan kosakata siswa secara signifikan dalam mata pelajaran ipa. Hal ini dikarenakan Teams Games Tournament (TGT) bisa meningkatkan motivasi, komunikasi, rasa percaya diri, partisipasi aktif dan kerjasama siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini masih memerlukan sedikit banyak perbaikan agar lebih lanjut mengenai cakupan materi, alokasi waktu yang terbatas sehingga masih kurang mengungkap kemampuan peserta didik secara keseluruhan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran membuat anak merasa senang dan antusias, sehingga guru dapat merancang pembelajaran yang lebih profesional yang mendukung penerapan praktik terbaik dalam pembelajaran.

#### 5. Referensi

- [1] Arif, M. (2014). *Jurnal Ilmiah Edutic*. Judul Jurnal: Penerapan Aplikasi Anates Bentuk Soal Pilihan Ganda, 1 (1), hlm. 1-9.
- [2] Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- [3] Agung, Iskandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- [4] Bruner, J. S. (1986). *Actual minds, possible worlds*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- [5] Djunaidi. (2021). *Kosa Kata Dalam Membaca dan Pentingnya Penggunaan Kamus Bagi Siswa*. *Wahana Didaktika*, 19(1), 140–148.

- [6] Farikhah, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 10(2), 237-246.
- [7] Handayani, S., Poerwanti, J. I. S., & Wahyuningsih, S. (2020). peningkatan keterampilan sosial pada pembelajaran ips melalui model teams games tournament (tgt) peserta didik kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(5), 1–6.
- [8] Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran TGT ( Teams Games Tournament ) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa*. 3(2), 104–111.
- [9] N. N. Muaziz, J. Daryanto, and S. B. Kurniawan. (2024). Saling ketergantungan positif dari nilai kerja sama dalam model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) pada pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar *Didaktika Dwija Indria* 12(4)
- [10] R. T. Widyasari, S. Istiyati, and A. Surya 2019 Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) untuk meningkatkan motivasi belajar perkalian dan pembagian peserta didik kelas II sekolah dasar *Didaktika Dwija Indria* 7(6) 96–102
- [11] Slavin, Robert. (2010). *Cooperative Learning: Lessons Learned*. 5th Edition. Allyn & Bacon.
- [12] Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- [13] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [14] S. A. Nissa, & N. W. Arini. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Besicedu*. 5(4)
- [15] Vygotsky, Lev S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.