



## ***Joyfull Learning Berbasis Teams Games Tournaments : Strategi Optimal untuk Memperkuat Keterampilan Kolaborasi Siswa SD***

Azizah Helmalia Putri<sup>1</sup>, Raudhatul Jannah<sup>2</sup>, Zainal Asril<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

email:, <sup>1</sup>[azizahhelmaliafitri@gmail.com](mailto:azizahhelmaliafitri@gmail.com) <sup>2</sup>[raudhatuljannah@uinib.ac.id](mailto:raudhatuljannah@uinib.ac.id), <sup>3</sup>[zainalasril@uinib.ac.id](mailto:zainalasril@uinib.ac.id)

Submit: 24 November 2025

Diterima: 17 Desember 2025

Publish: 31 Desember 2025

**Abstrak :** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi yang cenderung pasif, bekerja sendiri, dan menunjukkan kurangnya kolaborasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Salah satu solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menerapkan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) pada keterampilan kolaborasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik antara kelompok yang menerapkan strategi *Joyfull Learning* berbasis TGT dan kelompok yang menerapkan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Everyone Is A Teacher Here*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *Total Sampling*. Kelas IV A ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan Kelas IV B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, uji angket, dan dokumentasi, dengan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji t-Test) dengan bantuan SPSS26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik pada kelas eksperimen (TGT) berada pada kategori lebih baik dengan nilai rata-rata uji angket sebesar 92,75, sementara kelas kontrol (*Everyone Is A Teacher Here*) berada pada kategori lebih rendah dengan rata-rata 77,7. Berdasarkan uji t-Test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed)  $0,0001 < 0,05$ . Dengan demikian, H1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan, menunjukkan bahwa penerapan strategi *Joyfull Learning* berbasis TGT lebih baik dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dibandingkan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Everyone Is A Teacher Here*.

**Kata kunci:** *joyful learning, team games tournament, keterampilan kolaborasi.*

**Abstract :** This research was motivated by students in class IV of SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi who tended to be passive, worked individually, and lacked collaboration during the Science and Social Studies (IPAS) learning process. The proposed solution to address this issue is to implement the *Joyfull Learning* strategy based on *Team Games Tournament* (TGT) to enhance students' collaboration skills. This study aims to determine the difference in collaboration skills between students applying the *Joyfull Learning* strategy based on TGT and those applying the *Joyfull Learning* strategy based on *Everyone Is A Teacher Here*. The type of research used was *quasi-experimental* with a *Nonequivalent Control Group Design*. The study's population included all fourth-grade students at SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi, with *Total Sampling* used as the sampling technique. Class IV A was the experimental class, and Class IV B was the control class. Data collection techniques included observation, questionnaire tests, and documentation, with data analysis employing normality, homogeneity, and hypothesis testing (t-Test) using SPSS 26. The results indicate that the collaboration skills of students in the experimental class (TGT) were in the better category, with an average questionnaire score of 92.75, whereas the control class (*Everyone Is A Teacher Here*) was in a lower category, with an average of 77.7. The t-Test yielded a significance value (2-tailed) of  $0.0001 < 0.05$ . Thus, H1 is accepted, meaning there is a significant difference, indicating that the application of the *Joyfull learning* strategy based on TGT is significantly better at improving students' collaboration skills compared to the *joyfull learning* strategy based on *everyone is a teacher here*.

**Keywords:** *joyful learning, team games tournament, collaboration skills.*

## PENDAHULUAN

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu soft skill penting yang harus dimiliki peserta didik di era globalisasi, karena memungkinkan mereka untuk bekerja sama, berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain (Dewi et al., 2020). Pada abad ke-21, kemampuan berkolaborasi menjadi salah satu kompetensi utama yang ditekankan dalam paradigma pembelajaran modern. Keunggulan pembelajaran yang berfokus pada kolaborasi antara lain melatih pembagian kerja yang efektif, meningkatkan karakter dan tanggung jawab peserta didik, serta menggabungkan informasi dan perspektif dari berbagai sumber (Sri Marlisa & Jailani, 2023). Pentingnya keterampilan kolaborasi juga dijelaskan dalam Al-Qur'an, sebagaimana tercantum dalam surah Al-Maidah ayat 2 yang menegaskan pentingnya tolong-menolong dalam kebaikan dan kerja sama antarsesama.

Dalam Kurikulum Merdeka, keterampilan kolaborasi menjadi salah satu tujuan pembelajaran yang harus dicapai, terutama dalam mata pelajaran IPAS, karena memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada peserta didik tentang alam semesta dan kehidupan manusia (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2022). Namun, di SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi ditemukan bahwa peserta didik kelas IV cenderung pasif, bekerja sendiri, dan belum menunjukkan adanya kolaborasi yang optimal dalam pembelajaran IPAS. Kurangnya kolaborasi ini juga diperkuat oleh temuan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa peserta didik sering mengandalkan anggota kelompok tertentu, kurang memiliki rasa saling ketergantungan positif, serta menggunakan waktu diskusi kelompok untuk bermain atau berbicara di luar materi pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Penelitian Dewi et al. (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama peserta didik dalam proses belajar. Penelitian Sri Marlisa dan Jailani (2023) juga menemukan bahwa strategi pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan partisipasi aktif dan tanggung jawab peserta didik dalam kelompok. Selain itu, beberapa penelitian mengenai model Team Games Tournament (TGT) menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, partisipasi, dan kemampuan bekerja sama melalui aktivitas permainan dan turnamen kelompok. Sementara itu, strategi Everyone Is A Teacher Here diketahui mampu melatih keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat dan berbagi pengetahuan kepada teman sebaya.

Meskipun demikian, berdasarkan sintesis penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada pengaruh model kooperatif terhadap hasil belajar atau aktivitas belajar peserta didik secara umum. Penelitian yang secara khusus membandingkan efektivitas strategi Joyfull Learning berbasis Team Games Tournament (TGT) dengan strategi Joyfull Learning berbasis Everyone Is A Teacher Here terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas. Selain itu, integrasi pendekatan Joyfull Learning dalam kedua strategi tersebut belum banyak dikaji dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Oleh karena itu, novelty penelitian ini terletak pada upaya membandingkan dua strategi pembelajaran aktif, yaitu Joyfull Learning berbasis Team Games Tournament (TGT) dan Joyfull Learning berbasis Everyone Is A Teacher Here, dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini juga memberikan kontribusi baru berupa penguatan implementasi pembelajaran yang menyenangkan (joyfull learning) untuk mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya kolaborasi, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas penerapan strategi Joyfull Learning berbasis Team Games Tournament (TGT) dengan strategi Joyfull Learning berbasis Everyone Is A Teacher Here terhadap

peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV di SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Total Sampling*, di mana seluruh populasi dijadikan sampel. Sampel penelitian berjumlah 40 orang, yang terdiri dari Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan Kelas IV B sebagai kelas kontrol. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah "strategi *joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT)", dan variabel terikatnya adalah "Keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPAS".

**Tabel.1 Jumlah Peserta didik Kelas IV SD N 09 Belakang Balok**

| No | Kelas | Jumlah Peserta |
|----|-------|----------------|
| 1  | IVA   | 20             |
| 2  | IV B  | 20             |

Sumber : Tata usaha SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, dan uji angket. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket untuk mengukur keterampilan kolaborasi peserta didik. Angket ini menggunakan skala Likert dengan 5 pilihan penilaian.

**Tabel 2. Skala Likert**

| Penilaian | Kategori Penilaian  |
|-----------|---------------------|
| 1         | Sangat Tidak Setuju |
| 2         | Tidak Setuju        |
| 3         | Cukup Setuju        |
| 4         | Setuju              |
|           | Sangat Setuju       |

Sumber: Sugiono (2014 : 93)

Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas (menggunakan metode Shapiro Wilk), uji homogenitas, dan uji hipotesis (*t-test*) dengan bantuan program SPSS 26. Kriteria pengambilan keputusan pada uji normalitas adalah jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan untuk uji hipotesis adalah jika nilai sig. (*2-tailed*) pada tabel hasil uji t-test lebih kecil dari 0,05, maka H0 ditolak dan Ha (H1) diterima.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Hasil deskriptif dari penelitian menunjukkan perbandingan nilai post-test angket keterampilan kolaborasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 3. Perbandingan Hasil Uji Angket Keterampilan Kolaborasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

| Variabel          | Posttest         |               |
|-------------------|------------------|---------------|
|                   | Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
| N                 | 20               | 20            |
| Nilai Tertinggi   | 98               | 80            |
| Nilai Terendah    | 89               | 75            |
| Rata- Rata / Mean | 92,75            | 77,7          |
| Standar Deviasi   | 2,46822          | 3.09499       |
| Varians           | 6.09211          | 9.57895       |

Berdasarkan tabel 3 di atas, kelas eksperimen dengan nilai terendah 89. Sehingga diperoleh rata-rata kelas eksperimen sebesar 92,75, standar deviasi 2,46 dan nilai varians 6.09. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 20 orang memperoleh nilai tertinggi 80, dan nilai terendah 75. Sehingga diperoleh nilai rata-rata 77,7, standar deviasi 3,09 dan nilai varians 9,57. Perbedaan rata-rata nilai ini menunjukkan adanya potensi peningkatan yang lebih besar pada kelas yang menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis TGT.

### Uji Normalitas

Pengujian uji normalitas dilakukan terhadap dua data yaitu data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, uji normalitas didapat dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dengan ketentuan bahwa ada data berdistribusi normal bila memenuhi kriteria nilai  $\text{sig} > 0,05$ . Untuk lebih jelas, hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

**Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

|                         |            | Tests of Normality              |    |                    |              |    |       |
|-------------------------|------------|---------------------------------|----|--------------------|--------------|----|-------|
|                         |            | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                    | Shapiro-Wilk |    |       |
|                         |            | Statistic                       | Df | Sig.               | Statistic    | Df | Sig.  |
| Keterampilan Kolaborasi | Eksperimen | 0,119                           | 20 | 0,200 <sup>*</sup> | 0,951        | 20 | 0,388 |
|                         | Kontrol    | 0,184                           | 20 | 0,076              | 0,917        | 20 | 0,086 |

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Keterangan: Asym.Sig (2-tailed) kelas eksperimen 0,388 dan kelas kontrol 0,086 besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat bahwa signifikan kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih dari 0,05 pada uji *Kolmogorov-Smirnov* di kelas eksperimen soal *Post- test* memiliki *Asymp,Sig* (2-tailed) nya sebesar 0,388. Sedangkan kelas kontrol memiliki *Asymp,Sig* (2-tailed) nya sebesar 0,086. Artinya 0,388 dan 0,086 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan perhitungan yang telah dilakukan didapatkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui populasi mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas varians menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan menggunakan uji *Livene*, dengan kriteria nilai  $\text{sig Levene} > 0,05$  maka data homogen dan

sebaliknya. Setelah dilakukan uji homogenitas maka didapatkan data pada tabel 5 sebagai berikut :

**Tabel 5. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**  
**Test of Homogeneity of Variance**

|                         |                                      | Levene Statistic | df1 | df2    | Sig.  |
|-------------------------|--------------------------------------|------------------|-----|--------|-------|
| Keterampilan Kolaborasi | Based on Mean                        | 2,015            | 1   | 38     | 0,164 |
|                         | Based on Median                      | 2,062            | 1   | 38     | 0,159 |
|                         | Based on Median and with adjusted df | 2,062            | 1   | 31,147 | 0,161 |
|                         | Based on trimmed mean                | 2,021            | 1   | 38     | 0,163 |

Keterangan: Sig (Based on Mean)  $0,164 > 0,05$  maka data bersifat homogen

Berdasarkan tabel *Homogeneity of Variances Test*, diketahui signifikan (Sig) *Based on Mean* adalah sebesar  $0,164 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *Post-Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas keterampilan kolaborasi peserta didik diperoleh bahwa data normal dan homogen.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan agar mengetahui hipotesis penelitian diterima atau ditolak yang menggunakan uji t karena data normal data homogen maka di uji hipotesis adalah uji t. Uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  artinya artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima begitu juga sebaliknya dengan  $\alpha = 0,05$ , berdasarkan uji hipotesis sebagai berikut :

**Tabel 6. Uji Hipotesis Keterampilan Kolaborasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

|        |                                          | Paired Samples Test |                |                 |                                           |        |        |    |                 |
|--------|------------------------------------------|---------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|--------|--------|----|-----------------|
|        |                                          | Paired Differences  |                |                 |                                           |        |        |    |                 |
|        |                                          | Mean                | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |        | T      | df | Sig. (2-tailed) |
|        |                                          |                     |                |                 | Lower                                     | Upper  |        |    |                 |
| Pair 1 | Post-test Eksperimen - Post-test Kontrol | 15,050              | 3,137          | ,701            | 13,582                                    | 16,518 | 21,457 | 19 | 0,0001          |

Keterangan: Sig. (2-tailed)  $0,0001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Karena nilai signifikansi  $0,0001 < 0,05$ , maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam *t-test*,  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## PEMBAHASAN

Diterimanya H1 menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan kolaborasi peserta didik antara kelompok yang menerapkan strategi Joyfull Learning berbasis Teams Games Tournament (TGT) dengan kelompok yang menerapkan strategi Joyfull Learning berbasis Everyone Is A Teacher Here. Strategi Joyfull Learning berbasis TGT terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai keterampilan kolaborasi pada kelas eksperimen sebesar 92,75, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 77,7. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi  $0,0001 < 0,05$  yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok perlakuan.

Keberhasilan strategi Joyfull Learning berbasis TGT dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi disebabkan oleh karakteristik model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Pada pelaksanaan pembelajaran, peserta didik bekerja dalam kelompok heterogen untuk menyelesaikan tugas, berdiskusi, dan mengikuti turnamen akademik. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk saling membantu, berbagi informasi, menghargai pendapat teman, serta memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Prada (2022) yang menyatakan bahwa model Teams Games Tournament mampu meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, dan partisipasi aktif peserta didik melalui kegiatan permainan dan kompetisi kelompok.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme sosial dari Lev Vygotsky yang menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan kerja sama antarindividu. Dalam strategi TGT, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar bersama melalui diskusi dan pertukaran ide dalam kelompok sehingga pengetahuan dibangun secara kolektif. Selain itu, pembelajaran kolaboratif dalam TGT memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, toleransi, dan tanggung jawab sosial sebagai bagian dari keterampilan abad ke-21.

Penerapan Joyfull Learning dalam penelitian ini juga memberikan kontribusi penting terhadap keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan membuat peserta didik lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS. Peserta didik tidak hanya berfokus pada hasil akademik, tetapi juga menikmati proses belajar melalui permainan edukatif dan turnamen kelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rohani et al. (2021) yang menyatakan bahwa strategi Joyfull Learning dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, peserta didik menjadi lebih percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung penelitian Pitriani et al. (2022) yang menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar dan kerja sama peserta didik. Penelitian Haryanti et al. (2024) juga menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik sekolah dasar dapat berkembang melalui pembelajaran yang menekankan kerja kelompok dan partisipasi aktif. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dan interaksi kelompok efektif untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi.

Sementara itu, strategi Everyone Is A Teacher Here pada kelas kontrol juga memberikan pengaruh terhadap keterlibatan peserta didik, terutama dalam melatih keberanian menyampaikan pendapat dan menjelaskan materi kepada teman sebayanya. Namun, strategi ini belum mampu membangun interaksi kelompok yang intens seperti pada model TGT. Dalam pelaksanaannya, peserta didik lebih berfokus pada penyampaian

informasi secara individu dibandingkan kerja sama kelompok secara menyeluruh. Akibatnya, keterampilan kolaborasi yang muncul belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya peserta didik yang pasif dan kurang berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dipahami bahwa unsur permainan, turnamen, penghargaan kelompok, dan kerja sama dalam strategi Joyfull Learning berbasis TGT memberikan stimulus yang lebih kuat dalam membangun keterampilan kolaborasi peserta didik. Strategi ini mampu menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, strategi Joyfull Learning berbasis TGT dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi. Penerapan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournaments* (TGT) secara signifikan lebih baik dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dibandingkan dengan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Everyone Is A Teacher Here*. Peningkatan ini ditunjukkan oleh hasil rata-rata nilai angket kelas eksperimen (TGT) sebesar 92,75 yang berada pada kategori lebih baik.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti memberikan saran-saran kepada pendidik untuk mempertimbangkan penerapan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran IPAS atau mata pelajaran lain untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Bagi sekolah, disarankan untuk mendukung dan memfasilitasi penggunaan berbagai model pembelajaran kooperatif, khususnya *Teams Games Tournaments*, untuk mencapai tujuan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kolaborasi. Pembaca, diharapkan agar berhasilnya penelitian ini dijadikan sebagai salah satu wadah untuk memperkaya wawasan yang telah dimiliki.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amna, N., & Wanda, K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Strategi Joyfull Learning Berbantu Media Presentasi Prezi terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD Swasta Tanjung Anom*. 7(April), 3869–3875.
- Alpansyah, & Abdul Talib. (2021). *Kuasi Eksperimen*. Jakarta : Guepedia.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Chandra, N. E., Listia, R., Rosalina, E., Aprilia, R. D., Devisasmita, K. R., & Laheba, S. M. V. (2022). *Pendampingan Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Masa Pandemi Covid 19 Pada Guru-Guru Bahasa Inggris SMA di Kota Banjarbaru*. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(1), 79.
- Dan, K., & Kritis, B. (2023). *Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Group Invetigation Untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis*, Universitas Negeri Yogyakarta , N. 12(2), 2264–2273.
- Data, B., & Belajar, K. (1945). *Education Journal : Journal Education Research and Development*. 124–131.
- Dewi, S. A., Titis, A. R, D. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis IPAS*

- Menggunakan Model PBL Berbantuan E-Book Interaktif Pada Siswa Kelas IV.* Jurnal Pendidikan Dasar, 08, 1–13.
- Dewi, A. P., Putri, A., Anfira, D. K., Prayitno, B. A., Studi, P., Biologi, P., Keguruan, F., Pendidikan, I., Sebelas, U., Surakarta, M., Education, N. S., & Info, A. (2020). *edagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*. 18(01), 57–72.
- Guru, P., Dasar, S., Nahdlatul, U., & Surabaya, U. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(5), 3109–3116.
- Halimah Tussyadiah, Raudhatul Jannah, Gusmaneli. (2024). *Mengoptimalkan Pengalaman Belajar Melalui Penerapan Strategi dan Implementasi yang Efektif.* Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP), Vol. 01, No. 04, April - Juni, hal. 663-669. E-ISSN: 3026-6629.
- Haryanti, J. P., Hilyana, F. S., & Syaffruddin, M. (2024). *Analisis Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas IV SD Negeri Banyudono dalam Proyek Profil Pancasila Festival Permainan Tradisional*. 6(1).
- Hatmawati, Safei, Angriani, A. D., & Rosdiana. (2022). *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iii Sd Impres 130 Tarawang Kabupaten Jeneponto.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 4(2), 148–156.
- Inovasi, J., Pendidikan, P., & Vol, P. (2022). *No Title*. 2(3), 209–221.
- Kharuddin, A., & Hajeniati, N. (2020). *Pembelajaran Inovatif dan Variatif*. Pustaka Almaida
- Mangelap, N. 2016. *Metode Penelitian Eksperimen*. Yogyakarta : literasi media publishing.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). *Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka.* Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An, 18(2), 54–65.
- Metode, P., Terhadap, E., & Jeneponto, T. K. (2017). *Jurnal Penelitian dan Penalaran*. 4, 732–741.
- M. Toha Anggoro, dkk. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mu, H., Citraning, R., & Mukaromah, S. (2023). *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dengan Metode TTS (Tutor Teman Sebaya) pada Mata Pelajaran Biologi*. 1(1), 69–72.
- Neni, & Hasnunidah. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Media Akademi.
- Nurhayati, D. I., Yulianti, D., & Mindyarto, B. N. (2019). *Kemampuan M. siswa k Unnes Physics Education Journal Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning pada Materi Gerak Lurus untuk*. 8(2).
- Pitriani, N. N., Noviati, P. R., Juanda, R. Y., Info, A., Tournament, T. G., Berhitung, M. C., Belajar, H., Noviati, P. R., & April, U. S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ( TGT ) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika I*(1), 1–10.
- Rohani, A., Halizah, N., Wandini, R. R., & Ritonga, S. (2021). *Pengaruh Metode Joyfull Learning terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.* MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial, 5(2), 208–215.
- Sa’adah, I. L., & Pertiwi, F. N. (2022). *Pengaruh Model PjBL Berbasis Literasi Ilmiah Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa.* Jurnal Tadris IPA Indonesia, 2(1), 13–22.



- Sufiyah, F., Wijaya, B. R., Madura, U. T., & Info, A. (2024). *Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Pembelajaran*. 2(2), 113–118.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukardi. (2016). *Jenis Penelitian Eksperimen* (A. dan S. A. Imran, Aswar, Pratiwi (ed.)). Get Press.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Raja Roskarya.