

**PENERAPAN STRATEGI JOYFULL LEARNING BERBASIS TEAMS
GAMES TOURNAMENTS PADA KETERAMPILAN KOLABORASI
PESERTA DIDIK KELAS IV SD N 09 BELAKANG BALOK
BUKITTINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan sebagai Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*



Oleh :

**AZIZAH HELMALIA PUTRI
NIM.2114070104**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL PADANG
1446 H / 2025 M**

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(QS. Al-Baqarah : 26)

"Just finish what you started, I know its getting tough, you're tired it feel impossible, its getting harder, but finish what your started, don't forget why you even started in the first place, but you must finish what you started, everybody said, you wouldn't finish what you started, everybody counted you out, don't dare prove them right, here finish what you started don't give up on your self. You can do it!"

“Sesibuk apa pun kamu, jangan pernah lupa untuk sholat”
-Ibu-

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azizah Helmalia Putri
NIM : 2114070104
Tempat/ Tanggal Lahir : Padang Tujuh / 26 November 2002
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Kcguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **"Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Berbasis *Team Games Tournaments* Pada Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi"** benar-benar karya asli saya, kecuali arahan dari tim pembimbing dan yang dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab sendiri.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan seperlunya.

Padang, 3 Februari 2025

Saya yang menyatakan

Azizah Helmalia Putri
NIM. 2114070104

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Berbasis *Team Games Tournaments* Pada Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi”, disusun oleh Azizah Helmalia Putri, NIM 2114070104 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 3 Februari 2025

Mengetahui,
Pembimbing I



Prof. Dr. Zainal Asril, M.Pd
NIP. 196104071991031003

Mengetahui,
Pembimbing II



Raudhatul Jannah, M. Si
NIP. 198004062008012022

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi dengan judul “Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Berbasis *Teams Games Tournaments* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi”, yang disusun oleh Azizah Helmalia Putri NIM 2114070104 telah diuji dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. Pada hari Rabu 12 Februari 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Padang, 18 Februari 2025

Tim Penguji

Ketua



Prof. Dr. Zainal Asril, M.Pd
NIP 196104071991031003

Sekretaris



Raudhatul Jannah, M.Si
NIP 198004062008012002

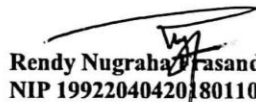
Anggota

Penguji I



Prof. Dr. Ahmad Sabri, M.Pd
NIP 195511301979031001

Penguji II



Rendy Nugraha Prasandy, M.Pd.
NIP 1992204042018011003

Penguji III



Prof. Dr. Zainal Asril, M.Pd
NIP 196104071991031003

Penguji IV



Raudhatul Jannah, M.Si
NIP 198004062008012002

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



Dr. Yasmad, M. Ag
NIP 197305172000031001

KATA PERSEMBAHAN



Alhamdulillahirrobbil‘aalamiin”YaAllah...

Terimakasih atas nikmat dan rahmat-Mu yang agung ini, atas takdir-mu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berfikir, berilmu, beriman, dan bersabar dalam menjalankan kehidupan, semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal baikku untuk meraih cita-cita besarku.

Syukur Alhamdulillah...

Kini aku tersenyum dalam iradat-Mu kini baru ku mengerti arti kesabaran dalam penantian. Shalawat serta salam terlimpahkan kepada Nabi MuhammadShallallahu’Alaihi Wa Salam...

Ku persembahkan skripsi ini kepada orang yang sangat ku kasihi dan sayangi.

Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Salfahmi. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan yang senantiasa memberikan yang terbaik hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana.

Pintu surgaku, Ibunda Susilawati. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis. Terima kasih sebesar besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan motivasi serta do’a yang tak pernah putus beliau berikan. Ibu menjadi penguat dan pengingat yang paling hebat.

Kepada cinta kasih kedua saudaraku,Susmi Ari Angga, dan Ahmad Zaid Alkhalifi. Terima kasih atas segala do’a, motivasi, semangat dan canda tawa yang telah diberikan kepada penulis.

Kepada pahlawan tanpa tanda jasa , Bapak Prof. Zainal Asril, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan pembimbing akademik, Ibu Raudhatul Jannah, M.Si selaku dosen pembimbing II. Terima kasih banyak untuk Bapak dan Ibu atas segala ilmu, bimbingan, nasehat, arahan dan bantuan yang diberikan dalam pengerjaan skripsi ini, hingga selesainya perjuangan yang sudah dilakukan dalam mengerjakannya.

Dan untuk guru dan dosen-ku, terimakasih atas segala yang telah engkau berikan hingga akhirnya anak didikmu ini berada di tahap ini. Jasa mu akan selalu ku ingat, pengorbanan dan peluhmu akan selalu ku kenang. Semoga engkau selalu diberikan kesehatan dan keberkahan disepanjang hayatmu.

Teruntuk sahabat-sahabat tercintaku, Sintia Suci Hartati, Miftha Huljanah, Erwita Efriani Batubara, Hadella Syafatullah, Zahara Dwi Fadhli, dan Zahwa Hayattunufus. Terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu dan canda tawa yang dijalani bersama selama perkuliahan. Terimakasih selalu menjadi garda terdepan dan selalu mendengarkan keluh kesah di masa-masa sulit penulis. Ucapan syukur kepada Allah SWT karena telah memberikan sahabat terbaik seperti kalian. *See you on top, guys!*

Terakhir skripsi ini ku persembahkan untuk diriku sendiri Azizah Helmalia Putri, terima kasih sudah selalu kuat dan semangat dalam menjalani hari-hari. Terima kasih sudah selalu berusaha menjadi yang terbaik meski kadang yang menjadi terbaik belum tentu baik buat dirimu. Terima kasih sudah berusaha menjadi manusia, anak, kakak, adik dan teman yang baik bagi orang disekelilingmu, mari kuatkan lagi bahu dan kencangkan lagi sepatu mu agar mampu berlari lebih kencang lagi. Sekali lagi Terima kasih Azizah kamu terbaik.

ABSTRAK

Azizah Helmalia Putri NIM 2114070104. Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang cenderung pasif, bekerja sendiri dan tidak ada kolaborasi antara masing-masing peserta didik yang dihadapi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan itu 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 dengan diterapkannya strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dengan strategi *Joyfull Learning* Berbasis *Everyone Is A Teacher Here*.

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *Total Sampling*. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan Kelas IV B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, uji angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan SPSS26.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) berada di kategori lebih baik, sementara pada kelas kontrol yang menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Everyone Is a Teacher* berada di kategori lebih rendah, dengan hasil rata-rata nilai uji angket kelas eksperimen adalah 92,75, sedangkan hasil rata-rata nilai uji angket kelas kontrol 77,7. Selain itu, hasil analisis data dengan melakukan uji t-Test yang dilakukan menggunakan SPSS 26 diperoleh 21,457. Berdasarkan hasil *output paired sample test* diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) $0,0001 < 0,05$. Maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam t-test, H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi dengan menerapkan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournaments* lebih baik dari pada strategi *Joyfull Learning* berbasis *Everyone Is A Teacher Here*.

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

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan rasa syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wata'ala yang tidak pernah berhenti mencurahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba-Nya, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Berbasis *Team Games Tournament* (TGT) Pada Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi". Shalawat beriring salam semoga selalu disampaikan kepada rasul Muhammad shalallahu 'alaihi wassalam, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Rasul *shalallahu 'alaihi wassalam*.

Dalam menyusun skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan sumbangan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak **Prof.Dr. Zainal Asril, M.Pd** sebagai pembimbing I sekaligus Penasehat Akademik (PA) dan Ibu **Raudhatul Jannah M.Si** sebagai pembimbing II sekaligus Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak **Dr. Yasmadi, M. M.Ag** sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan

Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang.

3. Bapak **Rendy Nugraha Frasandy, M.Pd** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta Bapak/Ibu Dosen Staf Pengajar Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTK UIN Imam Bonjol.
4. Ibu **Dwi Nur Umi Rahmawati, M.Pd** dan Ibu **Nurhidayatul Hamidah, S.Pd** yang telah meluangkan waktu memvalidasi instrumen penelitian.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis beserta karyawan dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi keMahapeserta didikan
6. Bapak dan Ibu Majelis Pendidik dan peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi.

Teristimewa kepada orang tua penulis, ayahanda tercinta Salfahmi dan ibunda Susilawati, yang telah memberikan kasih sayang, motivasi, mendidik dan dukungan atas apapun yang penulis lakukan. Serta kepada Saudara penulis Susmi Ariangga dan Ahmad Zaid Alkhalifi, yang senantiasa mendo'akan penulis, memberi semangat dan dukungan kepada penulis.

Teruntuk sahabat penulis Sintia, Miftha, Erwita, Hadella, dan Zahara, Zahwa terima kasih atas semua dukungan, do'a, support atas apapun yang penulis lakukan. Terima kasih sudah menjadi tempat keluh kesah, membantu penulis dalam keadaan apapun dan selau berada di saat susah maupun senang. Teruntuk teman-teman PGMI angkatan 2021, salam perjuangan untuk kita

semua. Terima kasih telah memberikan memori kenangan manis di masa perkuliahan, sampai bertemu dimasa-masa indah lainnya. Semoga semua urusan teman-teman dipermudah. aamiin.

Semoga bimbingan, motivasi serta do'a yang bapak/ibu serta teman-teman mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah Subhanahu wata'ala. Aamiin ya rabbal'amin. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Untuk itum penulis berharap adanya masukan dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak. Skripsi ini hendaknya bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya serta bernilai ibadah di sisi Allah subhanahu wata'ala.

Aamiin Yaa Rabbal Alamin.

Padang, 12 Februari 2025
Penulis,



Azizah Helmalia Putri
NIM.2114070104

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTTO	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
KATA PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Landasan Teori	13
1. Keterampilan Kolaborasi Dalam Pembelajaran IPAS	13
2. Strategi <i>Joyfuul Learning</i>	19
3. Berbasis <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	28
4. Hubungan Strategi <i>Joyfull Learning</i> Berbasis <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dengan Keterampilan Kolaborasi	33
5. Berbasis <i>Everyone Is A Teacher Here</i>	34
B. Kerangka Berpikir	36
C. Penelitian Relevan	37
D. Hipotesis Penelitian	43

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Rancangan Penelitian	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi Dan Sampel.....	45
D. Variabel Penelitian	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Instrumen Penelitian.....	47
G. Teknik Analisis Data	51
B. Prosedur Penelitian.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Deskripsi Hasil Penelitian	60
B. Analisis Data	66
1. Uji Normalitas.....	67
2. Uji Homogenitas	68
3. Uji Hipotesis	69
C. Pembahasan	70
D. Keterbatasan Penelitian	76
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nonequivalent Control Group Design	44
Tabel 3. 2 Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD N 09 Belakang Balok	45
Tabel 3. 3 Skala Likert	48
Tabel 3. 4 Hasil Validasi Angket Uji Coba.....	49
Tabel 3. 5 Kriteria Reliabilitas Angket	51
Tabel 3. 6 Modul Ajar	56
Tabel 4. 1 Perbandingan Hasil <i>Posttest</i>	63
Tabel 4. 2 Perbandingan Hasil LKPD.....	65
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	67
Tabel 4. 4 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	68
Tabel 4. 5 Uji Hipotesis Kolaborasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	69
Tabel 4. 6 Rata-rata Indikator Keterampilan Kolaborasi	71

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Perbandingan Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	64
Grafik 4. 2 Perbandingan Hasil Nilai LKPD Kelas Eksperimen dan Kontrol	66
Grafik 4. 3 Perbandingan Nilai <i>Post-Test</i> dan Nilai LKPD	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil SD N 09 Belakang Balok Bukittingi	84
Lampiran 2 Validitas Dan Reliabilitas Angket Keterampilan Kolaborasi	85
Lampiran 3 Nilai Posttest Angket Kelas Eksperimen.....	86
Lampiran 4 Nilai Posttest Angket Kelas Kontrol	87
Lampiran 5 Kisi – Kisi Angket Keterampilan Kolaborasi	88
Lampiran 6 Angket Uji Coba Keterampilan Kolaborasi.....	91
Lampiran 7 Angket Pretest dan Posttest	94
Lampiran 8 Modul Pembelajaran Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	97
Lampiran 9 Lembar Kerja Peserta didik	161
Lampiran 10 Kunci Jawaban.....	163
Lampiran 11 Materi Pembelajaran IPAS	164
Lampiran 12 Seminar Proposal.....	171
Lampiran 13 Berita Acara Seminar Proposal.....	172
Lampiran 14 SK Pembimbing.....	173
Lampiran 15 Validitas Instrumen.....	174
Lampiran 16 Permohonan Surat Izin Penelitian	175
Lampiran 17 Surat Penelitian dari UIN Imam Bonjol Padang	176
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	177
Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	178
Lampiran 20 Dokumentasi Penellitian.....	179

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu *soft skill* penting yang perlu dimiliki peserta didik di era *globalisasi* ini. Kemampuan ini memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain, saling berbagi ide, dan belajar dari satu sama lain (Dewi et al., 2020). Hal ini penting untuk membangun generasi muda yang mampu bekerja sama dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Pada abad ke-21 ini, pengetahuan memiliki peranan penting dalam peradaban manusia (Isna Nurhayati et al., 2019). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari solusi dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir kritis dan kerjasamaserta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Kemampuan yang diperlukan pada abad 21 salah satunya yaitu berkolaborasi.

Keterampilan kolaborasi memiliki efek yang berpengaruh pada pembelajaran peserta didik dan retensi pengetahuan. Keunggulan pembelajaran dengan tujuan akhir kolaborasi adalah melatih pembagian kerja yang efektif, meningkatkan karakter, tanggung jawab peserta didik, penggabungan informasi dari berbagai sumber pengetahuan, perspektif,

pengalaman dan kekompakan (Sri Marlisa & Jailani, 2023). Keterampilan kolaborasi dibutuhkan peserta didik dalam kehidupannya, karena keterampilan kolaborasi merupakan *soft skill* yang perlu dimiliki peserta didik di era globalisasi ini. Dalam pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka, keterampilan kolaborasi merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Dalam pembelajaran IPAS keterampilan kolaborasi belajar memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman yang menyeluruh kepada peserta didik tentang alam semesta dan kehidupan manusia di dalamnya (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2022).

Pada saat sekarang, Indonesia berupaya meningkatkan mutu kualitas pendidikan, dan sosial demi mencapai generasi emas dimasa yang datang (Wahyudiono, 2023) Dalam upaya mewujudkan generasi emas Indonesia, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) telah meluncurkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini sejalan dengan visi Indonesia untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sosial. Salah satu fokus utama Kurikulum Merdeka adalah mengembangkan kemampuan kolaborasi peserta didik. Dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dan mendorong kerja sama dalam menyelesaikan tugas, Kurikulum Merdeka diharapkan dapat mencetak generasi muda yang kreatif, inovatif, dan mampu bekerja sama dalam menghadapi tantangan masa.

Dalam abad ke-21 kolaborasi sangat dibutuhkan untuk mempersiapkan peserta didik untuk dapat menghadapi tantangan yang terjadi di masa yang akan datang. Hal ini juga terlihat dalam ajaran islam sangat menekankan pentingnya kerjasama dan tolong menolong antar sesama. Dalam beberapa ayat Al-Qur'an dan Hadits, Allah SWT menganjurkan umatnya untuk saling membantu dan bekerja sama dalam berbagai hal, termasuk dalam hal belajar. Kerjasama dan semangat tolong menolong dalam dunia pendidikan atau biasa disebut semangat ta'awun pendidikan sangat diperlukan dalam proses pendidikan. Dengan tolong menolong ini, maka tanggung jawab menciptakan Bangsa Indonesia yang cerdas seutuhnya lahir bathin menjadi kewajiban bersama. Ta'awun pendidikan yaitu akhlak muslim untuk saling memberi dan memperkuat sesuai kemampuannya khususnya dalam bidang pendidikan. Sikap saling tolong menolong (ta'awun) ini tertuang dalam Al-Qur'an surat Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi :

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ
وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Terjemahannya : “dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya”. (QS Al-Maidah : 2)

Tafsir ayat ini menurut “Imam Bukhari” Allah ﷻ memerintahkan kepada hamba-hamba-Nya yang beriman untuk saling menolong dalam

berbuat kebaikan dan meninggalkan hal-hal yang mungkar; inilah yang dinamakan ketakwaan. Allah ﷻ melarang mereka bantu-membantu dalam kebatilan serta tolong-menolong dalam perbuatan dosa dan hal-hal yang diharamkan. “Ibnu Jarir” mengatakan bahwa dosa itu ialah meninggalkan apa yang diperintahkan oleh Allah untuk dikerjakan. Pelanggaran itu artinya melampaui apa yang digariskan oleh Allah dalam agama kalian, serta melupakan apa yang difardukan oleh Allah atas diri kalian dan atas diri orang lain. “Imam Ahmad” mengatakan, telah menceritakan kepada kami Hasyim, telah menceritakan kepada kami Ubaidillah ibnu Abu Bakar ibnu Anas, dari kakeknya (yaitu Anas ibnu Malik) yang menceritakan bahwa Rasulullah ﷺ pernah bersabda: “Tolonglah saudaramu, baik dalam keadaan berbuat zalim atau dizalimi. Lalu ada yang bertanya, “Wahai Rasulullah, orang ini dapat kutolong jika ia dizalimi. Tetapi bagaimanakah menolongnya jika dia berbuat zalim?” Maka Rasulullah ﷺ menjawab: “Kamu cegah dan kamu halang-halangi dia dari perbuatan zalim, itulah cara menolongnya.” Tafsiran ayat ini juga menjelaskan tentang penting keterampilan kolaborasi dalam dunia pendidikan terutama pada kurikulum merdeka tetapi penerapan keterampilan kolaborasi belum diikuti oleh capaian hasil belajar yang menggembirakan.

Berdasarkan observasi pada tanggal 21 Juni 2024 di SD N 09 Belakang Balok pada kelas IV sebagian besar peserta didik aktif berkomunikasi dalam kelompok, namun masih ada beberapa peserta

didik yang cenderung pasif. Dan dalam kelompok peserta didik cenderung bekerja sendiri dan tidak ada kolaborasi antara masing-masing peserta didik. Dalam tugas kelompok, tingkat kontribusi dari masing-masing peserta didik tidak sama. Beberapa peserta didik terlihat dominan dalam memberikan ide dan mengambil keputusan.

Dan berdasarkan wawancara pada tanggal 21 Juni 2024 dengan pendidik kelas IV A SD N 09 Belakang Balok Ibuk Nurhidayatul Hamidah S.Pd, rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari sisi pendidik, kurangnya variasi strategi pembelajaran, seperti penggunaan media yang efektif dan pengurangan strategi ceramah, dengan hal itu menyebabkan peserta didik kurang aktif dan sulit bekerja sama dalam kelompok. Sementara itu, dari sisi peserta didik, cenderung pasif, cenderung bekerja sendiri, minimnya pengalaman berkelompok, dan kurangnya kemampuan berpikir kritis turut berkontribusi pada masalah ini. Faktor-faktor tersebut secara bersama-sama menghambat perkembangan keterampilan kolaborasi peserta didik (wawancara, 2024)

Jika rendahnya keterampilan kolaborasi ini tidak diatasi bisa berdampak terhadap kesulitan peserta didik dalam bekerja sama dengan orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan menyelesaikan konflik. Pada masa sekarang peserta didik masih sering mendominasi pembicaraan dan tidak memberikan kesempatan kepada anggota kelompok lain untuk berpartisipasi. Menurut Rahmawati, menyatakan

peserta didik masih sering mengandalkan anggota kelompok lain dan tidak mau bertanggung jawab atas tugasnya sendiri (Rahmawati., 2021). Menurut Dwi yanti, menyatakan peserta didik masih sering merasa tidak terhubung dengan anggota kelompoknya dan tidak memiliki rasa saling ketergantungan (Dwi yanti., 2022). Sedangkan menurut Marlisa, menyatakan peserta didik menggunakan waktu untuk bercerita, bermain-main, tidak adanya kerja tim, yang mengerjakan hanya satu atau dua peserta didik saja, dan beberapa kelompok tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik (Marlisa,2023) . Artinya perlu dicari solusi untuk memecahkan rendahnya capaian terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik.

Pemecahan masalah dari rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik dapat diatasi oleh beberapa peneliti sebelumnya diantaranya.. Menurut Yanti & Yhasmin, dalam jurnalnya memberikan model kooperatif TGT untuk keterampilan kolaborasi (Yanti & Yhasmin, 2023). Ulhusna juga menyatakan dalam jurnalnya yaitu, menggunakan permainan ludo untuk meningkatkan kolaborasi (Ulhusna et al., 2020). Dan Dwiyanti, dalam jurnalnya menggunakan platform pembelajaran online untuk memfasilitasi kolaborasi antar peserta didik (Dwiyanti., 2022).

Namun terdapat kelebihan dan kekurangan dari penelitian sebelumnya, kelebihanannya adalah menunjukkan bahwa model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan

keterampilan kolaborasi peserta didik. Kekurangan dari penelitian sebelumnya adalah masih terbatas pada beberapa model dan media pembelajaran tertentu. Maka dalam penelitian ini menawarkan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dikarenakan strategi yang ditawarkan efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik serta belum ada penelitian yang menguji pengaruh strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik. Untuk itu perlu diterapkan startegi *Joyfull Learning* berbantuan *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pelajaran IPAS sehingga dapat membangun keterampilan kolaborasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar (Firdaus,2023). Dan dalam permasalahan ini, Pemerintah juga telah mengeluarkan beberapa kebijakan pada Kurikulum Merdeka untuk mengatasi permasalahan kemampuan kolaborasi belajar peserta didik. Pendidik didorong untuk menerapkan strategi pembelajaran yang kolaboratif dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dari satu sama lain (Kemendikbud., 2022)

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournaments* terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SD N 09 Belakang Balok”**. Dengan melakukan penelitian tersebut diharapkan dapat membangun

keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pelajaran IPAS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan kolaborasi sangat penting bagi peserta didik, namun, sebagian besar capaiannya sejauh ini masih rendah.
2. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya capaian kemampuan kolaborasi, diantaranya penggunaan strategi pendidik yang belum sejalan dengan karakteristik peserta didik yang suka bermain sambil belajar dalam pembelajaran yang dihubungkan dengan kehidupan sehari – hari.
3. Kurangnya pembiasaan yang diberikan oleh pendidik dalam melatih peserta didik untuk memecahkan masalah dalam berkelompok, sehingga peserta didik cenderung bekerja sendiri dan tidak bekerja sama.
4. Kurang aktifnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran di kelas, sehingga mereka cenderung cepat merasa bosan untuk belajar.
5. Dominannya pembelajaran yang bersifat individu sehingga rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN 09 Belakang Balok.
2. Pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbantuan *Teams Games Tournaments* (TGT).
3. Penelitian ini dibatasi untuk mengukur keterampilan kolaborasi peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas , maka rumusan masalah yang akan peneliti teliti yaitu :

“Bagaimana keterampilan kolaborasi akan memberi perbedaan yang lebih baik pada peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok dengan menerapkan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournaments* (TGT) ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang peneliti teliti yaitu:

“Untuk mengetahui bagaimana perbedaan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournamen* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas IV SD N 09 Belakang Balok.”

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis berikut, penelitian ini diharapkan agar

dapat memberikan informasi dan kontribusi yang besar kepada masyarakat secara luas bahwa keberadaan strategi untuk melihat perbedaan keterampilan kolaborasi lebih baik pada pembelajaran IPAS.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang IPAS yang berkaitan dengan keterampilan kolaborasi belajar peserta didik dengan strategi pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi belajar dengan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Bagi Pendidik, menjadi masukan dalam memperhatikan pengaruh persepsi peserta didik tentang strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik.
- d. Bagi Sekolah, sebagai sambungan informasi yang baik bagi sekolah dalam rangka memperbaiki keterampilan kolaborasi belajar peserta didik yang mana pada kurikulum merdeka telah menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21 salah satunya yaitu kolaborasi atau bekerjasama.

G. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang

digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yaitu :

1. Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi adalah kecakapan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk dapat bekerja sama dan bertoleransi secara efektif dengan anggota tim, serta melatih kecakapan dalam pengambilan keputusan untuk mencapai kesepakatan bersama. (Mu'arif et al., 2023)

2. Strategi *Joyfull Learning*

Strategi *Joyfull Learning* adalah Strategi pembelajaran yang menyenangkan. Strategi *joyfull learning* adalah penciptaan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang peserta didik untuk belajar (Ambrina, 2024).

3. *Teams Games Tournament* (TGT)

Teams Game Tournaments (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Pitriani et al., 2022)

4. *Everyone Is A Teacher Here*

Everyone Is A Teacher Here adalah strategi mudah untuk mendapatkan partisipasi seluruh kelas. Strategi ini memberikan kesempatan bagi setiap peserta didik untuk

bertindak sebagai “pendidik” bagi temannya (Putriana et al., 2023).



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Keterampilan Kolaborasi Dalam Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Keterampilan Kolaborasi

Keterampilan kolaborasi adalah satu diantara keterampilan yang sangat bergunabagi peserta didik di era abad 21. Keterampilan ini menjadi semakin penting dengan semakin kompleksnya lingkungan kerja dan kebutuhan untuk bekerja dalam tim. Peserta didik yang belajar keterampilan kolaborasi akan siap untuk bekerja dalam tim yang beragam secara geografis dan kultural, yang mungkin menggunakan teknologi digital untuk berkomunikasi. Menurut Zubaidah, keterampilan kolaborasi sangat penting karena banyak pekerjaan saat ini dilakukan dalam bentuk tim. Peserta didik yang mempunyai keterampilan kolaborasi yang baik akan lebih terbantu dalam beradaptasi dan berkontribusi dalam lingkungan kerja yang terus berkembang dan berubah (Sufiyah et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan, keterampilan kolaborasi dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan yang lebih baik tentang bagaimana berkolaborasi bersama orang lain, membuka perspektif baru, dan

memperluas keterampilan interpersonal mereka. Kolaborasi menjadi bekal yang baik bagi peserta didik dalam memecahkan masalah lebih efektif dan mendorong pemikiran kritis yang lebih baik. Selain itu, belajar kolaborasi dapat membantu peserta didik untuk menjadi lebih tanggap terhadap berbagai pandangan dan perspektif (Dewi, S. A, Titis, A. R, 2020)

Keterampilan kolaborasi wajib dimiliki peserta didik sebagai keterampilan hidup (*life skill*) karena dapat membantu peserta didik mengembangkan pentingnya dimensi sosial dan pribadi seorang peserta didik. Indikator keterampilan kolaborasi pada penelitian ini terdiri dari

- 1) Kemampuan kerjasama,
- 2) Tanggung jawab,
- 3) Kompromi,
- 4) Komunikasi,

Terdapat banyak keterampilan yang mempengaruhi keberhasilan sebuah usaha kolaboratif yang dilakukan oleh peserta didik, keterampilan tersebut terbagi ke dalam empat tingkatan, yaitu :

- 1) Membentuk (*forming*), yaitu keterampilan paling dasar dan dimiliki untuk menciptakan kelompok pembelajaran yang kooperatif.

- 2) Memfungsikan (Functioning) , yaitu keterampilan peserta didik dalam mengelola kegiatan kelompok atau menyelesaikan tugas dan menjaga hubungan kerja antar peserta didik agar efektif.
- 3) Merumuskan (formulating), yaitu keterampilan untuk membangun konsep dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan untuk memacu penggunaan cara atau strategi penalaran tingkat tinggi, serta memaksimalkan penguasaan suatu materi yang diajarkan.
- 4) Mengembangkan (fermenting), yaitu keterampilan menstimulasi rekonseptualisasi materi yang sedang dipahami, konflik kognitif, dan pencarian yang informasi lebih banyak serta mengkomunikasikan kesimpulan dari seseorang (Dewi et al., 2020)

b. Hakikat Pembelajaran IPAS

Dalam kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Zaki Mubarak, Tujuan penggabungan mata pelajaran ialah untuk memberikan dasar yang kuat sebelum peserta didik mempelajari IPA dan IPS secara terpisah di jenjang SMP. Juga bertujuan agar peserta didik dapat menyeimbangkan lingkungan alam dengan sosialnya dalam

satu kepaduan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pelajaran IPA dan IPS disatukan menjadi satu mata pelajaran (Marwa et al., 2023).

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik (Standar et al., 2022)

c. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam yakni: menumbuhkan rasa kagum dan optimisme dalam menyelidiki alam sekitar, meningkatkan kesadaran untuk berkolaborasi, kesadaran untuk menjaga alam, sehingga memperoleh konsep dan keterampilan IPAS. Menurut Jajang dan Fadly mengatakan tujuan

pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) bertujuan untuk menginspirasi rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi, dan interaksi dengan masyarakat. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk menginspirasi peserta didik agar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap fenomena alam dan perkembangan ilmu pengetahuan .

Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dalam kurikulum merdeka adalah mengembangkan minat dan rasa ingin tahu, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri, memahami diri sendiri dan lingkungan, serta memiliki pengetahuan dan pemahaman konsep konsep ilmiah. Sedangkan tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya peka terhadap masalah sosial di sekitarnya dan ikut serta dalam menyelesaikan masalah tersebut. Menurut Oemar Humalik mengatakan tujuan pembelajaran IPAS berbasis perilaku peserta didik meliputi, pertama-tama, pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat berupa fakta dan gagasan bagi peserta didik. Kedua, sikap belajar yang baik, yaitu sikap belajar dengan mengembangkan kemampuan (Sa'adah & Pertiwi, 2022).

Dalam al-Quran, ada dua cara Allah SWT mengajar manusia yaitu, pengajaran langsung yang disebut wahyu atau ilham, dan pengajaran tidak langsung. Cara yang terakhir ini

berarti Allah SWT mengajar manusia melalui media, yaitu fenomena alam yang Allah SWT ciptakan. Allah SWT menciptakan alam dan segala isinya serta hukum yang berlaku padanya. Alam menyimpan banya rahasia ilmu pengetahuan. Tugas manusia untuk mempelajarinya sehingga menemukan sistem hukum alam tersebut.

Banyak ayat al-Quran yang mendorong manusia agar mempelajari fenomen alam, seperti unta, angkasa, bumi, gunung yaitu dalam (QS. Al-Ghasyiyah : 17-20)

أَفَلَا يَنْظُرُونَ إِلَى الْآيَاتِ كَيْفَ خُلِقَتْ ﴿١٧﴾ وَإِلَى السَّمَاءِ
كَيْفَ رُفِعَتْ ﴿١٨﴾ وَإِلَى الْجِبَالِ كَيْفَ نُصِبَتْ ﴿١٩﴾ وَإِلَى
الْأَرْضِ كَيْفَ سُطِحَتْ ﴿٢٠﴾

Terjemahannya :17. Maka Apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana Dia diciptakan,18. dan langit, bagaimana ia ditinggikan?19. dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan?20. dan bumi bagaimana ia dihamparkan?

Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;

- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan dan menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat (Standar et al.,2022)

2. Strategi *Joyfuul Learning*

a. Pengertian Strategi *Joyfull Learning*

Strategi merupakan sebuah cara atau sebuah metode, sedangkan secara umum strategi memiliki pengertian suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Strategi hampir sama dengan kata taktik, siasat atau politik. Strategi adalah suatu penataan potensi dan sumber daya agar dapat efisien memperoleh hasil suatu rancangan. Siasat merupakan pemanfaatan optimal situasi dan kondisi untuk menjangkau sasaran. Dalam militer strategi digunakan untuk memenangkan suatu peperangan. Mintzberg dan Waters, mengemukakan bahwa strategi adalah pola umum tentang keputusan atau tindakan (Purwanto, 2021).

Strategi yang digunakan misalkan bisa kelompok dan

individual dalam implementasinya. Strategi sering disamakan dengan metode padahal strategi merupakan sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu titik, sedangkan metode adalah cara yang atau jalan agar dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan kata lain strategi adalah suatu rencana operasional untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode jalan atau cara dalam mencapai sesuatu (Khilmiyah, 2019).

Joyfull Learning berasal dari kata *Joyfull* yang berarti menyenangkan dan *Learning* yang berarti pembelajaran. Jadi *Joyfull Learning* (Pembelajaran menyenangkan) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh, dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik. *Joyfull Learning* yaitu pendekatan yang dapat membuat peserta didik memiliki motivasi untuk terus mencari tahu, untuk terus belajar. Maka *Joyfull Learning* adalah pendekatan yang digunakan oleh pengajar dalam hal ini adalah pendidik untuk membuat peserta didik lebih dapat menerima materi yang disampaikan yang dikarenakan suasana yang menyenangkan dan tanpa ketegangan dalam menciptakan rasa senang (Anisa, 2023).

Strategi pembelajaran *Joyfull Learning* merupakan strategi yang bisa disesuaikan dengan metode dan gaya yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Dengan pembelajaran yang

disampaikan lewat cara yang menyenangkan maka strategi ini akan membuat suasana pembelajaran menjadi tidak membosankan (siti amalia, 2016).

b. Tujuan Penerapan *Joyfull Learning*

Tujuan utama *Joyful Learning* diterapkan tentu saja dalam rangka melaksanakan anjuran pemerintah yang tercantum dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) dan PP RI No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) yang menyebutkan pentingnya pembelajaran diciptakan secara menyenangkan demi perkembangan fisik dan psikologis peserta didik yang baik. Pada kenyataannya, hal ini kurang disadari oleh sebagian pendidik mereka beranggapan yang terpenting adalah peserta didik menguasai materi melalui belajar serius (Anisa, 2023)

Penerapan *Joyful Learning* juga menunjukkan betapa pendidik sangat memperhatikan dan mempertimbangkan suatu kondisi sesungguhnya dari peserta didiknya sebagai manusia biasa yang membutuhkan relaksasi otak (pikiran) dalam proses perolehan ilmu disekolah. Kemauan, kreativitas, dan kemampuan pendidik yang dipadukan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan merupakan niat baik yang dapat ditangkap sinyalnya oleh peserta didik sebagai bentuk kepedulian pendidik akan rasa nyaman, aman dan senang pada peserta didik dalam belajar.

Sedangkan tujuan dari pembelajaran yang menyenangkan itu sendiri adalah menggugah sepenuhnya kemampuan belajar dari pelajar, membuat belajar menyenangkan dan memuaskan bagi peserta didik, dan memberikan sumbangan sepenuhnya kepada kebahagiaan, kecerdasan, dan keberhasilan mereka. Dengan adanya pembelajaran menyenangkan *Joyful Learning* ini maka peserta didik tidak hanya dikurung di dalam ruang kelas belajar saja, tetapi juga belajar diluar ruang terbuka dengan suatu arena bermain yang menjadikan peserta didik menyenangkan dan tenang serta nyaman (Maulana,2023)

Kesimpulan dari tujuan penerapan dan tujuan pembelajaran *Joyful Learning* yakni dimana *Joyful Learning* tersebut mampu membuat peserta didik dalam pembelajaran nya secara menyenangkan serta nyaman dan penerapan *Joyful Learning* yang dilakukan oleh pendidik akan mampu meningkatkan kreativitasnya dan keterampilan kolaborasi serta peserta didik akan merasa pendidik sangat peduli dengannya (Amna & Wanda, 2024)

c. **Manfaat Strategi *Joyfull Learning***

Strategi pembelajaran joyful learning adalah pendekatan yang digunakan oleh pengajar dalam hal ini adalah pendidik untuk membuat peserta didik lebih dapat menerima materi yang disampaikan yang dikarenakan suasana yang menyenangkan dan tanpa ketegangan dalam menciptakan rasa senang. menyenangkan atau mengasyikkan dalam belajar dikelas bukan berarti

menciptakan suasana hura-hura dalam belajar di kelas namun kegembiraan disini berarti bangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari) dan nilai yang membahagiakan peserta didik.

d. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Joyfull Learning*

Kelebihan dan Kekurangan Strategi Joyfull Learning

Kelebihan strategi Joyfull Learning ada 4 yaitu:

- 1) Suasana belajar rileks dan menyenangkan. Melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar peserta didik lebih ringan dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak mengalami stress dalam belajarnya.
- 2) Banyak model yang bisa diterapkan. Ada tiga jenis yaitu yel-yel, Brayn Gym (senam otak), dan humor yang ada di Joyfull Learning yang dapat diterapkan dan dikombinasikan antara model yang satu dengan model yang lainnya misalnya model pembelajaran langsung dimana model ini diarahkan langsung oleh pendidik sehingga kita tinggal menentukan sendiri model mana yang diterapkan.
- 3) Merangsang kreativitas dan aktivitas. Kreativitas terjadi jika kita dapat menggunakan informasi yang sudah ada di dalam otak kita dan mengkombinasikan dengan informasi yang lain sehingga tercipta hal baru yang bernilai tambah. Demikian juga kita

menggunakan strategi Joyfull Learning kita akan menghubungkan informasi yang sudah ada di memory kita untuk dikombinasikan dan dipadukan antara informasi yang satu dengan yang lain sehingga tercipta sesuatu yang baru.

4) Lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran

Sedangkan kekurangan dari strategi Joyfull Learning yaitu Hampir tidak ada kekurangan dalam pelaksanaan strategi ini, peserta didik akan terasah kreatifitas secara alami dan tidak dibuat-buat. Hal tersebut dikarenakan anak diasah potensinya dengan perlahan-lahan dan tidak terkesan terpaksa. Kekurangan ini hanya bersumber pada pendidik atau tenaga pendidik itu sendiri, jika pendidik tidak aktif atau pintar memilih metode yang tepat notabennya mengkombinasikan metode dan teknik dalam pembelajaran, maka jatuhnya peserta didik bukannya paham tetapi jadi bingung. Pengkombinasian ini bertujuan agar anak didik tidak bosan dan jenuh dalam belajar. Oleh karena itu, menjadi kekurangan dalam *joyfull learning* jika pendidik kurang menguasai metode, teknik, dan pendekatan dalam mengelola pembelajaran (Maulana,2023).

e. Langkah – langkah Strategi Joyfull Learning

Joyfull learning menggunakan proses pembelajaran yang diaplikasi kepada peserta didik dengan menggunakan pendekatan riang melalui Brayn Gym (senam otak), yel-yel dan jenis humor.

Joyfull learning menggunakan pendekatan-pendekatan permainan, rekreasi, dan menarik minat yang menimbulkan perasaan senang, segar, aktif dan kreatif yang tak pelak lagi sangat dibutuhkan untuk mereduksi kebosanan dan ketegangan belajar yang hari demi hari dialami peserta didik. Ada 4 tahapan pembelajaran Joyfull Learning yaitu: tahapan persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, dan tahap penutup. Berikut ini penjelasan 4 tahapan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Tahapan Persiapan: tahap persiapan berkaitan dengan persiapan peserta didik untuk belajar. Tanpa itu peserta didik akan lambat dan bahkan bisa berhenti begitu saja. Tujuan dari persiapan pembelajaran adalah untuk:
 - 1) Mengajak peserta didik keluar dari keadaan mental yang pasif.
 - 2) Menyingkirkan rintangan belajar.
 - 3) Merangsang minat dan rasa ingin tahu peserta didik.
 - 4) Memberi peserta didik perasaan positif dan hubungan yang bermakna dengan topik pelajaran.
 - 5) Menjadikan peserta didik aktif dan tergugah untuk berpikir, belajar, menciptakan dan tumbuh.
 - 6) Mengajak orang keluar dari keterasingan dan masuk kedalam komunitas belajar.
- b. Tahap Penyampaian.

Tahap penyampaian dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertemukan pembelajaran dengan materi belajar yang mengawali proses belajar secara positif dan menarik. Pada tahap ini pendidik menyampaikan materi belajar yang dikaitkan dengan hal-hal nyata yang dapat ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dan diasosiasikan dengan apa yang sudah diketahui dan diingat peserta didik sebelumnya.

c. Tahap Pelatihan.

Pada tahap inilah pembelajaran yang berlangsung sebenarnya. Apa yang dipikirkan, dan dikatakan serta dilakukan peserta didiklah yang menciptakan pembelajaran, dan bukan apa yang dipikirkan, dikatakan dan dilakukan oleh pendidik. Pada tahap ini dapat dilakukan dengan meminta peserta didik berulang-ulang mempraktikkan suatu keterampilan (andaipun tidak berhasil pada mulanya), mendapatkan umpan balik segera, dan mempraktikkan keterampilan itu lagi. Mintalah peserta didik membicarakan apa yang mereka alami, perasaan mereka mengenainya, dan apalagi yang mereka butuhkan untuk meningkatkan prestasinya.

Pembelajaran dibuat seolah-olah peserta didik sedang bermain dalam hal ini dengan menggunakan strategi Brayn Gym (senam otak), yel-yel, dan jenis humor atau dapat juga dengan strategi yang lain serta dalam penyampaian diberi gambar

gambar atau animasi yang dapat membuat peserta didik menjadi tertarik dan senang dalam pembelajaran. Khususnya strategi Brayn Gym (senam otak), yel-yel, dan jenis humor saat pembelajaran. Agar lebih menarik dan memancing keaktifan peserta didik diberikan hadiah-hadiah dan pujian bagi peserta didik yang aktif dalam pembelajaran. Serta saat pembelajaran berlangsung bisa diselengi dengan humor yang dapat membuat peserta didik lebih menikmati pembelajaran yang sedang berlangsung.

d. Tahap Penutup.

Banyak kasus dalam menyampaikan pelajaran dalam akhir semester atau dalam akhir jam pendidik menjelaskan agar materinya selesai. Namun dengan ini, malah tidak akan efektif yang seharusnya dilakukan adalah pada pemahaman pendidik dalam *Joyfull Learning*, hendaknya memberi penguatan kepada materi yang telah diterima oleh peserta didik dengan memusatkan perhatian. Pada tahap ini pendidik bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang didapatkan. Menutup pembelajaran dengan kata-kata dan nyanyian/lagu yang menyenangkan bagi peserta didik. Apabila fasilitas dan waktu memungkinkan dapat juga pendidik memutarkan lagu atau film di akhir pembelajaran sebagai sarana refreshing bagi peserta didik (Maulana, 2023).

3. Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Konsep *Teams Games Tournaments* (TGT)

Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan hasil modifikasi dari pembelajaran tutorial di mana terdapat diskusi dalam kerja kelompok kooperatif. Metode TGT terdiri dari 5 komponen, yaitu: presentasi kelas, tim, permainan, turnamen, dan pengenalan tim. Metode TGT menggunakan permainan akademis, kuis, sistem penilaian di mana peserta didik sebagai perwakilan tim dengan anggota tim lainnya dalam proses pembelajaran. Metode TGT dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: tim, permainan, dan turnamen. Di sini metode TGT menggabungkan ketiga bagian ini dalam menyediakan materi dan mengambil skor. Ini digunakan untuk membuat kelompok dengan peserta didik dan pemimpin sebagai perwakilan kelompok yang membantu anggota kelompoknya untuk memahami materi yang diberikan (Yulia Eka, 2023).

Teams Games Tournament merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokan peserta didik dengan tingkat prestasi akademik yang berbeda ke dalam kelompok kecil yang bekerja sama yang terdiri dari 4-6 peserta didik dengan anggota yang heterogen. Metode TGT merupakan metode yang menempatkan peserta didik dalam

suatu tim yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda. Dengan adanya anggota yang heterogen pada setiap tim diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu, peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat membantu peserta didik lain yang membutuhkan penjelasan lebih untuk menguasai pembelajaran (Thesis & Lestari, 2017).

b. Komponen *Teams Games Tournament* (TGT)

Deskripsi dan komponen metode TGT sebagai berikut:

1) Presentasi Kelas

Pertama, materi disajikan di kelas secara langsung dan dipimpin oleh pendidik. Dalam kebanyakan kasus, ini adalah ceramah/diskusi, tetapi dapat mencakup presentasi audiovisual. Presentasi kelas difokuskan pada unit TGT. Dengan demikian, peserta didik akan hadir dengan serius, karena mereka tahu bahwa itu akan membantu mereka menjawab kuis, dan pertanyaan diberikan.

2) Tim

Tim terdiri dari empat hingga enam peserta didik yang mewakili seluruh divisi kelas dalam pekerjaan akademis, jenis kelamin, ras, dan etnis. Tujuan utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim

belajar dengan baik dan terutama untuk mempersiapkan anggota yang mampu menyelesaikan kuis dengan baik. Setelah pendidik menyampaikan materi, tim bertemu untuk mempelajari lembar kerja atau materi lainnya. Lembar kerja dapat berupa materi yang diperoleh dari internet, atau dapat dibuat oleh pendidik. Paling sering, pembelajaran dilakukan dengan cara peserta didik saling menguji satu sama lain untuk memastikan bahwa mereka memahami konten, atau mengerjakan soal bersama dan mengoreksi kesalahpahaman jika rekan satu tim melakukan kesalahan. Tim merupakan fitur terpenting dari TGT. Di setiap poin, penekanannya adalah pada anggota yang melakukan yang terbaik untuk tim, dan pada tim yang melakukan yang terbaik untuk anggotanya. Tim memberikan dukungan kepada rekan sejawat untuk kinerja akademis yang penting untuk efek pada pembelajaran: tim juga memberikan perhatian dan rasa hormat bersama yang penting untuk efek pada hasil seperti hubungan antarkelompok, harga diri, dan penerimaan peserta didik arus utama.

- 3) Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari presentasi

kelas dan implementasi kerja tim. Permainan dimainkan oleh para pemimpin tim dan mereka mewakili tim mereka sendiri. Permainan dimainkan di meja yang berisi lima peserta didik, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Sebagian besar permainan hanya berupa pertanyaan bernomor pada lembar soal. Seorang peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Aturan tantangan memungkinkan pemain untuk saling menantang jawaban.

- 4) Turnamen adalah struktur tempat permainan berlangsung. Biasanya diterapkan di akhir minggu atau unit setelah pendidik memberikan presentasi kelas dan tim telah menyelesaikan tugas kelompok pada lembar tugas.
- 5) Pengakuan Tim Konsep utama pengakuan tim adalah menghitung kemajuan individu dan tim dan memberikan sertifikat atau jenis pengakuan lainnya Misalnya, posisi ketiga akan mendapatkan 19 tim yang baik, yang kedua akan mendapatkan tim yang sangat baik dan posisi pertama akan mendapatkan predikat sebagai tim super (Thesis & Lestari, 2017).

c. Kelebihan dan Kekurangan *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Sdayu , kelebihan Teams Games Tournament sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat berinteraksi dalam kelompok kecil.
- 2) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memecahkan masalah bersama-sama
- 3) Peserta didik akan memiliki sikap yang baik karena selain mereka bertanggung jawab atas diri mereka sendiri, mereka juga bertanggung jawab terhadap tim.
- 4) Meningkatkan keinginan peserta didik dalam belajar.
- 5) Memotivasi peserta didik untuk berkompetisi
- 6) Memberikan suasana yang baik di kelas.
- 7) Meningkatkan harga diri, motivasi, dan rasa hormat peserta didik terhadap orang lain.

Sementara itu, kekurangan Teams Games Tournament sebagai berikut:

- 1) Membuang-buang waktu, turnamen akan memakan waktu lama.
- 2) Ketidakhadiran peserta didik selama periode turnamen akan mengganggu keberhasilan turnamen.
- 3) Sulit untuk mengembangkan kesadaran peserta didik tentang pentingnya pembelajaran tim. Hal ini dapat

membuat peserta didik yang pintar beranggapan bahwa temannya lebih rendah derajatnya daripada dirinya dan menjadi beban baginya (Thesis & Lestari, 2017).

4. Hubungan Strategi *Joyfull Learning* Berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dengan Keterampilan Kolaborasi

Strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Salah satu komponen kunci dalam *Teams Games Tournament* (TGT) adalah kerja sama tim. Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil, bekerja sama untuk menyelesaikan tugas, dan kemudian berkompetisi secara sehat dalam turnamen. Proses ini secara alami mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi yang sangat penting dalam abad ke-21.

Strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) bukan hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan keterampilan kolaborasi peserta didik. Dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bekerja sama dalam tim, strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) membantu peserta didik membangun fondasi yang kuat untuk sukses di masa depan (Indriayu, dkk, 2022).

5. Berbasis *Everyone Is A Teacher Here*

a. Pengertian *Everyone Is A Teacher Here*

Everyone Is A Teacher Here merupakan bagian dari strategi pembelajaran aktif yang dalam pelaksanaannya menuntut partisipasi seluruh kelas dan pertanggungjawaban individu dengan memberi kesempatan bagi setiap peserta didik untuk bertindak sebagai guru bagi peserta didik yang lain. *Everyone Is A Teacher Here* ini juga dapat digunakan untuk memastikan keterlibatan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran (Halidin, 2020). *Everyone Is A Teacher Here* ini tidak hanya fokus terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh tenaga pendidik, namun memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada peserta didik untuk lebih proaktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga partisipasi pembelajaran mampu tercipta dengan baik. Di sini tenaga pendidik mempunyai peran dan mengawasi proses belajarnya peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Mereka bisa saling bertukar pikiran dan fungsi guru untuk mengarahkannya (Khofifah & Mahsun, 2020).

b. Manfaat Penerapan *Everyone Is A Teacher Here*

Manfaat *Everyone Is A Teacher Here* adalah

- 1) Meningkatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual
- 2) Mengaktifkan peserta didik

- 3) Menggali informasi seluas-luasnya baik administrasi maupun akademis
- 4) Mengecek atau menganalisis pemahaman peserta didik tentang pokok bahan tertentu
- 5) Membangkitkan respon peserta didik (Asiza et al., 2019)

c. Kelebihan Dan Kelemahan Strategi *Everyone Is A Teacher Here*

1) Kelebihan *Everyone Is A Teacher Here*

Arum Cahyani dalam (Pandika et al., 2024) mengemukakan kelebihan *Everyone Is A Teacher Here* adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan partisipasi kelas secara keseluruhan.
- b) Mengaktifkan peserta didik yang pasif.
- c) Menggali informasi seluas-luasnya.
- d) Mengecek atau menganalisis pemahaman peserta didik tentang pokok bahasan tertentu.
- e) Membangkitkan respon peserta didik.
- f) Mendukung pengajaran sesama peserta didik di kelas.
- g) Menempatkan seluruh tanggung jawab kepada seluruh anggota kelas.

2) Kelemahan *Everyone Is A Teacher Here*

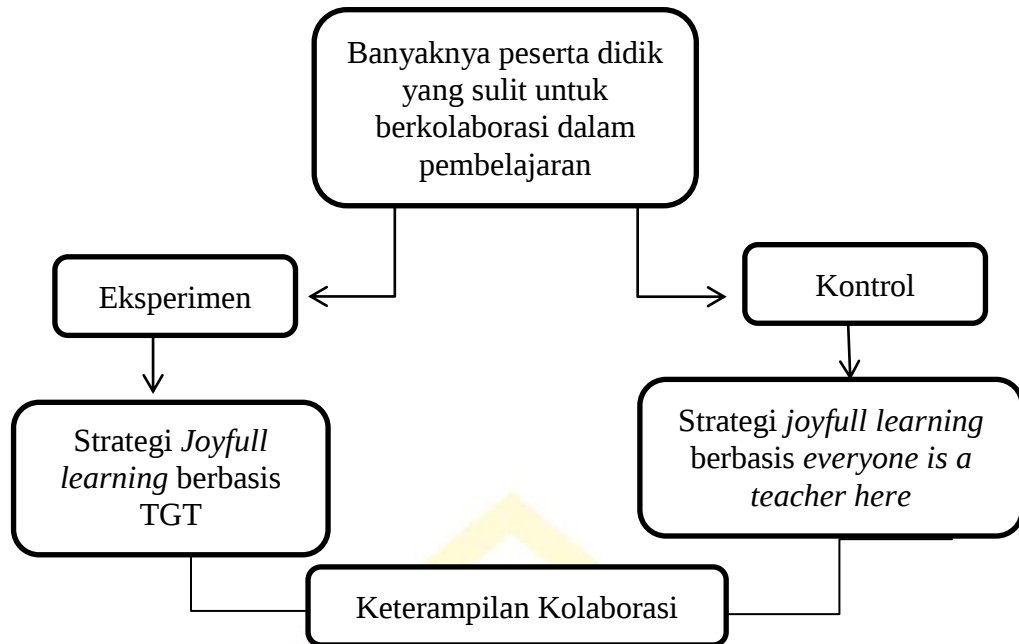
- a) Memerlukan penjelasan materi di awal oleh pendidik agar soal yang dibuat peserta didik tidak menyimpang dari tujuan pembelajaran

- b) Membutuhkan waktu yang lama untuk menghabiskan semua pertanyaan untuk kelas besar (Delsi et al., 2024).

B. Kerangka Berpikir

Strategi pembelajaran *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournaments* (TGT) sangat penting dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik, dengan strategi *Joyfull Learning* menciptakan kerja sama antara team. Untuk tercapainya strategi *Joyfull Learning* maka didukung oleh *Teams Games Tournaments* (TGT) sehingga pembelajara menjadi bervariasi. Kelebihan dari strategi *Joyfull Learning* ini adalah membuat suasana belajar rileks dan menyenangkan. Melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar peserta didik lebih ringan dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak mengalami stress dalam belajarnya juga dapat menghilangkan rasa bosan lingkungan belajar, untuk meningkatkan proses pembelajaran, meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik, dan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Sedangkan kelemahan *Joyfull Learning* yaitu kontrol yang ketat diperlukan untuk mengontrol kelas jika terjadi kekacauan, dalam permainan hanya untuk peserta didik tertentu yang tampaknya pintar, dalam kelompok dan permainan yang dibutuhkan cepat dan menawarkan kesempatan diskusi singkat. Tetapi dengan strategi *Joyfull Learning* ini dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Gambar 2. 1
Alur Kerangka Berpikir



C. Penelitian Relevan

Berikut adalah beberapa hasil penelitian relevan tentang Penerapan strategi Joyfull Learning berbasis terhadap keterampilan kolaborasi sebagai berikut :

1. Erina Aszari, Duwi Nuvitalia, Filia Prima Artharina (2024). "Efektifitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar IPAS Dan Keterampilan Kolaborasi di SD N 3 Ngambakrejo". Aspek yang diteliti : untuk untuk mengetahui apakah terdapat Efektifitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar IPAS Dan Keterampilan Kolaborasi di SD N 3

Ngambakrejo . Tujuan Penelitian : untuk mengetahui apakah terdapat Efektifitas Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar IPAS Dan Keterampilan Kolaborasi di SD N 3 Ngambakrejo. Metode Penelitian : Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan *nonequivalent control group*. Hasil Penelitian : kesimpulan bahwa Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif terhadap hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi kelas IV SD N 3 Ngambakrejo. Hal ini ditunjukkan dengan hasil Independent Samples Test yang menunjukkan bahwa terjadi perbedaan rata-rata antara hasil belajar IPAS pada kelompok kontrol sebesar 70,75% dan kelompok eksperimen sebesar 75,53%. Angka signifikansi hasil belajar IPAS kelompok kontrol dan kelompok eksperimen Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif terhadap hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi kelas IV SD N 3 Ngambakrejo. Hal ini ditunjukkan dengan hasil Independent Samples Test yang menunjukkan bahwa terjadi perbedaan rata-rata antara hasil belajar IPAS pada kelompok kontrol sebesar 70,75% dan kelompok eksperimen sebesar 75,53%. Angka signifikansi hasil belajar IPAS kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Persamaan aspek penelitian : sama-sama

meneliti pembelajaran *cooperative* . Perbedaan aspek penelitian : penelitian sebelumnya menggunakan Strategi pembelajaran *cooperative* Terhadap materi wujud Zat dan perubahannya (Aszari et al., 2024)

2. *Muhamad Surya Hamdani, Mawardi, Krisma Widi Wardani (2019).*

“Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi”. Aspek yang diteliti : untuk menguji Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. Metode penelitian : penelitian eksperimen, jenis *Quasi Eksperimental Research* atau eksperimen semu. Hasil Penelitian : Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas 5 SD Negeri Koripan 01 semester II tahun pelajaran 2018/2019, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, Sub tema 1 Manusia dan Lingkungan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik ditunjukkan pada rata-rata hasil observasi sebesar 61,81 dengan kriteria sedang, pada pengujian terakhir meningkat menjadi sebesar 83,18 dengan kriteria tinggi. Dengan demikian penelitian ini dikatakan berhasil karena didalam pelaksanaannya mengalami peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik dengan jumlah peserta didik yang mencapai nilai sangat baik 15 orang (68,2%) pada

keterampilan kolaborasi dan 20 peserta didik (90%) mengalami ketuntasan pada hasil belajar. Persamaan aspek penelitian : sama-sama meneliti pembelajaran *cooperatvie Team Games Tournament* dan keterampilan kolaborasi peserta didik . Perbedaan aspek penelitian : peneliti sebelumnya menggunakan model pembelajaran pada pembelajaran Temati terpadu (Hamdani et al., 2019).

3. Kania Indhudewi Sakundari, Hesti Yunitiara Rizqi (2024).
 “Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Peserta didik Kelas 2 SD”. Aspek yang diteliti : Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Peserta didik Kelas 2 SD. Tujuan peneliti : untuk mengetahui Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Monopoli terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Peserta didik Kelas 2 SD. Hasil penelitian : Berdasarkan dari Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli berpengaruh serta efektif dalam meningkatkan rata-rata kemampuan berhitung dan kolaborasi peserta didik kelas 2 SD. Penggunaan media pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan monopoli dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang baik digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Pembelajaran dengan model TGT berbantuan monopoli mampu melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran serta memfasilitasi peserta didik untuk lebih dekat dengan temannya. Selain itu peserta didik juga dapat mengasah kemampuannya melalui peran tutor sebaya dengan membagikan ilmu kepada temannya. Dalam kesimpulan ini penggunaan model pembelajaran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan peserta didik terlebih dalam kemampuan berhitung dan kolaborasi. Persamaan aspek penelitian : sama-sama meneliti model pembelajaran *cooperatif Team Games Tournament* keterampilan kolaborasi peserta didik. Perbedaan aspek penelitian : peneliti sebelumnya melakukan penelitian dengan berbantuan monopoli (dr. H Hendrik, 2024)

4. Chrismonika Ayu Wulandari, Rita Rahmaniati, Nurul Hikmah Kartini (2021). “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*”. Aspek yang diteliti : Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*. Tujuan peneliti : untuk mengetahui Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*. Metode penelitian : Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen, dengan desain penelitian eksperimental yang mempertimbangkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil penelitian : Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT mampu membuat peserta didik bekerja sama, ikut berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran, menghargai pendapat, bekerja produktif serta mampu membuat peserta didik bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran guna mencapai keberhasilan pembelajaran yang diharapkan. Keberhasilan proses pembelajaran tersebut dapat dibuktikan dengan terjadinya peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran TGT telah mengalami peningkatan dan melebihi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Persamaan penelitian : sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan meneliti keterampilan kolaborasi. Perbedaan penelitian : peneliti sebelumnya menggunakan kelas V SD (Ayu Wulandari et al., 2021).

5. Ambar Indraswari, Gamaliel Septian Airlanda (2024). “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) Pada mata Pelajaran Matematika Kelas V”. Aspek yang diteliti : Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) Pada mata Pelajaran Matematika Kelas V. Tujuan penelitian : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dengan Model *Team Games Tournament* (TGT) Pada mata Pelajaran Matematika Kelas V. Metode

penelitian : Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimen semu. Hasil penelitian : Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan kolaborasi yang signifikan antara peserta didik yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan belajar secara konvensional. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berpengaruh serta efektif dalam meningkatkan rata-rata kemampuan berhitung dan kolaborasi . Persamaan penelitian : sama-sama meneliti keterampilan kolaborasi peserta didik. Perbedaan penelitian : peneliti sebelumnya pembelajaran matematika pada kelas V (Pokhrel, 2024).

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang dikatakan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan latar belakang masalah dan judul penelitian yang dipilih, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

H0 : Tidak terdapat perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok dengan menerapkan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT).

H1 : Terdapat perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok dengan menerapkan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. Quasi eksperimen merupakan eskperimen yang memiliki perlakuan, pengukuran dampak, unit eksperimen namun tidak menggunakan penugasan acak untuk menciptakan perbandingan dalam rangka menyimpulkan perubahan yang disebabkan perlakuan.(Hamsir., 2017). Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut creswell, *Nonequivalent Control Group Design* merupakan desain semi eksperimen yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok mendapatkan perlakuan berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan strategi pembelajaran *joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol menggunakan strategi *joyfull learning* berbasis *everyone is a teacher* dan diakhiri dengan uji angket untuk masing-masing kelas. Rancangan *Nonequivalent Control Group Design* dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut :

Tabel 3. 1
Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Perlakuan	Post-Test
Kelas Eksperimen	X ₁	T
Kelas Kontrol	X ₂	T

Keterangan :

- T₁ : Post-Test kelompok kelas eksperimen
T₂ : Post-Test kelompok kelas kontrol
X₁ : Strategi pembelajaran *Joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament (TGT)*
X₂ : Strategi pembelajaran *Joyfull learning* berbasis *Everyone Is A Teacher*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 09 Belakang Balok Bukittinggi. Waktu penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekumpulan objek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN N 09 Belakang Balok Bukittinggi yang berjumlah 40 peserta didik. Populasi tersebut disajikan dalam Tabel 3.2 :

Tabel 3. 2
Jumlah Peserta didik Kelas IV SD N 09 Belakang Balok

N	Kelas	Jumlah Peserta
1	IVA	20
2	IV B	20

Sumber : Tata usaha SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi

2. Sampel

Sampel merupakan sebagian yang diambil dari populasi yang dijadikan sebagai sasaran penelitian. Sampel adalah bagian kecil yang terdapat dalam populasi yang dianggap mewakili populasi mengenai penelitian yang dilakukan.(Amin et al., 2023).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik sampling jenuh atau sampling total yaitu seluruh populasi dijadikan sampel, teknik ini digunakan karena populasi yang relatif kecil (Fijra, et al., 2021). Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol di SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi, dengan jumlah keseluruhan sampel yaitu 40 orang.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian kuantitatif adalah sebuah konsep yang merupakan sebutan yang dapat diberi nilai angka (kuantitatif) atau nilai mutu (kualitatif). (Nasution, 2017) Dalam penelitian ini, memiliki 2 variabel yaitu:

1. Variabel bebas (*Independent variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah “strategi *joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT)”.

2. Variabel terikat (*Dependent variabel*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah “Keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi”.

3. Variabel kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang dapat dikendalikan sehingga pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang diteliti. Variabel kontrol pada penelitian ini adalah kedua kelas sampel mendapatkan penerapan dari pendidik dan buku ajar yang sama.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket. Angket dalam penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden. (Riza et al., 2020). Angket yang dibagikan kepada peserta dilakukan sebanyak 2 kali, untuk mendapatkan data kemampuan kolaborasi yang dimiliki subyek penelitian. Angket ini diberikan kepada peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan strategi *Joyfull learnig* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang peneliti gunakan adalah angket. Pada penelitian ini menggunakan metode angket tertutup yaitu dengan menggunakan skala likert. Skala likert merupakan skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner. Skala ini paling banyak digunakan dalam riset berupa survey (Rahayu & Shafina, 2022). Pembagian angket kepada peserta didik dilakukan dengan strategi *joyfull learning* berbasis sebanyak 20 item dan masing-masing diberi jawaban 5 option

dengan menggunakan skala likert.

Tabel 3. 3 Skala Likert

Penilaian	Kategori Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sugiono (2019 : 93)

Sebelum angket diberikan, angket diuji validitas dan reliabilitas

1. Uji Validitas.

Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah angket yang akan digunakan valid atau tidak. Valid berarti soal tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur. Untuk menghitung uji validitas ini dengan menggunakan uji validitas menggunakan rumus *Product Moment*, (Alwi, 2015) sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum X_1 X_2 - (\sum X_1)(\sum X_2)}{\sqrt{\{N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2\} \{N \sum X_2^2 - (\sum X_2)^2\}}} \quad (3.1)$$

Keterangan :

$r_{xy}/1$ = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$N/1$ = Jumlah sampel

$\sum X/1$ = Jumlah skor butir

$\sum Y / 1$ = Jumlah skor total

Validitas instrumen uji coba angket dilakukan di SD N 09

Pasaman dengan angket sebanyak 20 butir angket. Kelas yang dijadikan angket adalah kelas IV yang berjumlah 18 orang.

Berdasarkan validitas angket yang menghitung menggunakan *Microsoft excel*, yaitu dengan menggunakan rumus *pearson produk moment correlation* dengan rumus angka kasar jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir angket tersebut valid dan begitu juga sebaliknya. Hasil validitas angket dapat dilihat pada tabel 3.4 dibawah ini :

Tabel 3. 4 Hasil Validasi Angket Uji Coba

No Angket	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,541	0.497	Valid
2.	0.7806	0.497	Valid
3.	0,5849	0.497	Valid
4.	0.6688	0.497	Valid
5.	0.5595	0.497	Valid
6.	0.6666	0.497	Valid
7.	0.5117	0.497	Valid
8.	0.7758	0.497	Valid
9.	0.5862	0.497	Valid
10.	0.7672	0.497	Valid
11.	0.8269	0.497	Valid
12.	0.538	0.497	Valid
13.	0.5491	0.497	Valid
14.	0.5244	0.497	Valid
15.	0.6112	0.497	Valid
16.	0.6281	0.497	Valid
17.	0.5447	0.497	Valid
18.	0.5247	0.497	Valid
19.	0.5608	0.497	Valid
20.	0.6323	0.497	Valid

Setelah uji coba di sekolah lain angket keterampilan kolaborasi yang berjumlah 20 butir angket dan 20 butir angket tersebut dinyatakan valid. Data yang lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran ke-2.

2. Uji Reliabilitas angket

Angket yang valid kemudian ditentukan reliabilitas.. Reliabilitas adalah istilah yang dapat dipakai untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif apabila pengukuran diulang dua kali. Untuk menghitung nilai reliabilitas dalam bentuk skala menggunakan Koefisien *Alpha Cronbach* (Alwi, 2015), sebagai berikut:

$$r = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_b^2}{s_t^2} \right) \quad (3.2)$$

Keterangan :

r = koefisien reliabilitas

k = jumlah butir soal

$\sum s_b^2$ = jumlah varians per butir soal

s_t^2 = varians total

Untuk mendapatkan jumlah varians menggunakan rumus sebagai berikut (yusup,2018) :

$$\delta = \frac{\sum x^2 - \left(\frac{\sum x^2}{N} \right)}{N} \quad (3.3)$$

Keterangan :

S = varians

N = jumlah sampel

X = butir soal

Sebuah instrumen dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ level signifikan 5% atau 0,005, maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ dapat dikatakan bersifat reliabel. Begitupula sebaliknya apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen bersifat tidak reliabel.

Tabel 3. 5
Kriteria Reliabilitas Angket

Reliabilitas	Kriteria
0,90 – 1,00	Sangat tinggi
0,70 – 0,90	Tinggi
0,40 – 0,70	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

(Arikunto, 2019 : 181)

Validitas instrumen penelitian dilakukan di SD N 09 Pasaman dengan angket sebanyak 20 butir angket. Kelas yang dijadikan angket adalah kelas IV yang berjumlah 18 orang.

Nilai *koefisien alpha* (r) akan dibandingkan dengan koefisien *kolerasi* tabel (r_{tabel}). Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan reliabel. Dari penilaian reliabilitas 20 angket didapattkann hasilnya 0,91 dalam kategori reliabilitas sangat tinggi.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Jika kedua data yang dianalisis berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji *parametric* yaitu uji homogenitas varians. Rumus dari uji normalitas

$$\text{yaitu : } T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^K a_1 (X_{n-i+1} - X_i)]^2 \quad (3.4)$$

Keterangan :

D = Berdasarkan rumus dibawah

a_i = koefisient test shapiro Wilk

X_{n-i+1} = Angka ke n-i+1
 X_1 = Angka ke I pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_1 - \bar{X}_2)^2 \quad (3.5)$$

Keterangan :

X_1 = Angka ke I pada data
 $\bar{X}$ = Rata-rata data

Metode yang digunakan untuk uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS

26. Adapun kriteria uji yang digunakan adalah ketika nilai signifikansi (*sig*) untuk kedua uji lebih besar dari 0,05; maka disimpulkan data berdistribusi normal. Namun apabila nilai signifikansi berada dibawah 0,05; maka disimpulkan bahwa data tidak atau belum berdistribusi normal. Langkah-langkah uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Buka lembar SPSS. klik *Variable View*, lalu masukan properti variabel.
2. Setelah mengisi properti variabel dengan benar, buka *Data View*, lalu isikan data nilai peserta didik.
3. Selanjutnya, dari menu SPSS, klik *Analyze Descriptive Statistics Explore*.
4. Setelah kotak dialog *Explore* muncul, masukan variabel hasil belajar ke kotak *Dependent List*, kemudian variabel kelompok ke kotak *Factor List*, pilih *Both* pada bagian *Display*, lalu pilih *Plot*.
5. Pada kotak dialog *Plot*, berikan centang pada *Normality Plot*

Wits rests, lalu klik *continue*.

6. Pada langkah terakhir, klik Ok, maka akan muncul output SPSS uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Namun, penelitian ini akan fokus pada hasil uji *Kolmogorov-Smirnov* saja.

2. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapat homogenya atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan program uji *Levene* dengan kriterianya adalah jika nilai *sig levene* > 0,05 maka data homogen dan sebaliknya. Rumus uji homogenitas adalah sebagai berikut :

$$s_x^2 = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{(n-1)}} \quad (3.6)$$

$$s_t^2 = \sqrt{\frac{n \sum y^2 - (\sum y)^2}{n(n-1)}} \quad (3.7)$$

Peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan program SPSS 26 dengan langkah-langkah berikut :

- a. Buka program SPSS, lalu klik *Variable View* untuk mengisi *properti variabel*, yakni hasil nilai dari kelas.
- b. Buka *Data View*, lalu masukan data hasil angket kolaborasi peserta didik.
- c. Klik, menu *Analyze-Descriptive Statistics-Explore*.
- d. Pada kotak dialog *Explore*, masukan variabel angket kolaborasi peserta didik ke kotak *Dependent List* dan variabel kelas ke dalam *Factor List*, lalu klik *Plots*.

- e. Setelah kotak *dialog Explore: Plots* muncul, centang *Power estimation* pada bagian *Spread vs Level with Levene Text*, lalu klik *Contin* UIN IMAM BONJOL
- f. Klik *Ok* untuk mengakhiri perintah. Kemudian akan muncul *output SPSS*. Kita dapat memperhatikan tabel *output Test Of Homogeneity of Variance* untuk melihat hasil uji coba homogenitas.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelompok sampel, langkah selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis. Uji-t adalah jenis pengujian statistika untuk mengetahui apakah ada perbedaan dari nilai yang diperkirakan dengan nilai hasil perhitungan statistika. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan SPSS 26. Dimana untuk masing-masing variabel terikat dilakukan penggabungan rata-rata nilai yang mendapatkan perlakuan sama. Kriteria pengambilan keputusan jika nilai sig. (2-tailed) tabel H_0 ditolak dan H_a diterima, begitupun sebaliknya.

Rumus dari Uji hipotesis adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad (3.8)$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$ = Rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$ = Rata-rata sampel 2

S_1 = Simpangan baku sampel 1

S_2 = Simpangan baku sampel 2

- S_1^2 = Varians sampel 1
 S_2^2 = Varians sampel 2
 r = Korelasi antara dua sampel

Langkah-langkah pengujian hipotesis menggunakan bantuan SPSS versi 26 adalah sebagai berikut:

- a. Buka program SPSS, kemudian klik view.
- b. Pada kolom name baris pertama ketik hasil, pada decimal ganti menjadi 0, pada tabel ketik hasil belajar, dan untuk kolom measure pilih.
- c. Pada kolom name baris kedua ketik kelas pada decimal ganti menjadi 0, pada value 1 kreativitas kelas eksperimen, lalu tekan add kemudian value 2 kreativitas kelas kontrol, lalu tekan add, lalu klik ok.
- d. Klik data view untuk masuk ke halaman data view, dan isikan data yang diperlukan.
- e. Klik menu analyze, pilih compare means, lalu klik independentsamples T-test.
- f. Masukkan variabel nilai ke kotak test variabel dan variabel kelas ke kotak grouping variabel lalu klik tombol option.
- g. Beri angka 1 dan 2 pada grouping variabel, lalu klik tombol ok.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan dibagi atas tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian.

1. Tahap Persiapan

- a. Menetapkan jadwal penelitian dan pokok bahasan yang akan diteliti.
- b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, yaitu modul ajar.
- c. Memvalidasi perangkat pembelajaran kepada dosen Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah.
- d. Merancang instrument penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament*. Langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan sebagai berikut :

Tabel 3. 6 Modul Ajar

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kegiatan Pendahuluan	
1. Pendidik memberikan salam	1. Pendidik memberikan salam
2. pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa	2. pendidik meminta ketua kelas untuk memimpin doa
3. pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran.	3. pendidik mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pembelajaran.
4. Pendidikan memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar.	4. Pendidikan memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar.

5. Pendidik memberikan apersepsi.	5. Pendidik memberikan apersepsi.
6. Pendidikan menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi	6. Pendidikan menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi
7. Pendidik mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya.	7. Pendidik mengulas materi yang telah dipelajari sebelumnya.
Kegiatan Inti	
<i>Pembelajaran IPAS + strategi joyfull learning + teams games tournament</i>	<i>Pembelajaran IPAS + strategi joyfull learning + Everyone is a teacher here</i>
Tahap Persiapan 8. Pendidik menyiapkan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran IPAS	Tahap Persiapan 8. Pendidik menyiapkan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran IPAS
9. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar.	9. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar.
10. Pendidik mengawali pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau yel-yel	10. Pendidik mengawali pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau yel-yel
Tahap penyampaian materi 11. Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi IPAS yang akan dipelajari.	Tahap penyampaian materi 11. Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi IPAS yang akan dipelajari.
12. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media yang menarik dan interaktif.	12. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media yang menarik dan interaktif.
Tahap Pelatihan 13. Peserta didik dibagi	Tahap Pelatihan 13. Peserta didik

menjadi kelompok yang terdiri dari 4-5 orang	mendapatkan kertas kosong dari pendidik.
Teams Games Tournaments (TGT) 14. Setiap kelompok diberikan Soal Rahasia di tempel di papan tulis.	Everyone Is a Teacher 14. Peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan dari materi yang dipaparkan pendidik, kemudian kertas tersebut dikumpulkan kedepan
15. Perwakilan dari setiap kelompok bergantian maju kedepan dengan melewati rintangan untuk menyelesaikan Soal Rahasia.	15. Peserta didik mengambil kertas yang sudah diacak secara bergantian ke depan.
16. Selanjutnya setiap kelompok mengikuti kuis cepat dari pendidik.	16. Peserta didik secara bergantian menjelaskan tentang pertanyaan yang didapat peserta didik
17. Perwakilan dari setiap kelompok mengikuti kuis final secara individu. Pemenang akan mendapatkan hadiah	17. Penjelasan yang benar dan yang menambahkan jawaban diberi hadiah.
Tahap penutup 18. Peserta didik dan pendidik bernyanyi tentang materi.	Tahap penutup 18. Peserta didik dan pendidik bernyanyi tentang materi
Kegiatan Penutup	
19. Pendidik mengumumkan pemenang lomba dan memberikan penghargaan.	19. Pendidik bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.
20. Pendidik bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran.	20. Pendidik memberikan umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilakukan
21. Pendidik memberikan umpan balik terhadap kegiatan yang telah dilakukan	21. Pendidik memberikan tugas mandiri sebagai PR.
22. Pendidik memberikan tugas mandiri sebagai PR.	22. Pendidik menyampaikan materi untuk pertemuan selanjutnya.
23. Pendidik menyampaikan	23. Pendidik menutup

materi untuk pertemuan selanjutnya.	pembelajaran dengan membaca doa
24. Pendidik menutup pembelajaran dengan membaca doa	24.Pendidik keluar kelas dengan mengucapkan salam.
25. Pendidik keluar kelas dengan mengucapkan salam.	

3. Tahap Akhir

Memberikan tes akhir berupa angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas IV A dan IVB SDN 09 Belakang Balok Bukittinggi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penerapan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dalam keterampilan kolaborasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 09 Belakang Balok. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan keterampilan kolaborasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N 09 Belakang Balok menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dengan tanpa menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT).

Desain penelitian ini yaitu *Quasi* eksperimen dengan bentuk *Non Equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A berjumlah 20 peserta didik sedangkan kelas IV B berjumlah 20 peserta didik. Sampel dari penelitian ini diambil dari kedua kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi. Instrumen penelitian yang dikumpulkan untuk mengumpulkan data

dalam penelitian ini adalah angket. Angket yang digunakan untuk memperoleh data keterampilan kolaborasi peserta didik.

Instrumen angket yang digunakan berupa angket yang disusun berdasarkan indikator keterampilan kolaborasi peserta didik. Angket yang digunakan berjumlah 20 untuk kelas eksperimen dan 20 angket untuk kelas kontrol.

1. Kegiatan pembelajaran

a. Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen dimulai dengan kegiatan absensi, pemberian apresiasi, motivasi, dan tujuan pembelajaran oleh peneliti mulai memperkenalkan cara dan langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) yang digunakan dalam pembelajaran serta membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.

Tahap-tahap pembelajaran menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen terdapat beberapa tahap, yaitu dimulai dengan peserta didik menyimak penjelasan langkah-langkah penggunaan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT), kemudian dilanjutkan dengan membagi keolompok dan belajar sesuai dengan materi yang telah dijelaskan, setelah itu peserta didik memberikan penjelasan tentang hasil kerja kelompok mengenai

topik yang telah diberikan.

b. Pembelajaran Kelas Kontrol

Pelaksanaan pembelajaran dikelas ontrol, peneliti mengajar dengan strategi strategi *joyfull learning* berbasis *Everyone is a teacher here*. Kegiatan pembelajaran dikelas kontrol diawali dengan melakukan absensi kemudian memberi apresiasi dan motivasi. Selanjutnya masuk pada kegiatan inti pembelajaran dengan meliputi peneliti menjelaskan materi pembelajaran di depan peserta didik, lalu peserta didik mendengarkan penejelasan dari peneliti, lalu pendidik mendapatkan kertas berisi pertanyaan, setelah itu peserta didik menjawab pertanyaan dan memberikan kesimpulan dari materi yang telah diajarkan

c. Keterampilan Kolaborasi peserta didik

Keterampilan kolaborasi peserta didik dapat diamati dan diukur, setelah menerima pengalaman belajarnya baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pada penelitian yang telah peneliti lakukan bahwa penelitian ini hanyalah berfokus untuk melihat keterampilan kolaborasi belajar peserta didik.

Keterampilan kolaborasi peserta didik diperoleh melalui hasil angket yang dilakukan secara tertulis. Angket dilakukan untuk melihat aspek kreativitas peserta didik. Angket diberi kepada peserta didik secara individu. Angket diberikan kepada peserta didik setelah peserta didik mendapat perlakuan dalam

pembelajaran, yaitu setelah selesai satu materi pembelajaran terhadap kedua kelas sampel. Pada hasil uji angket akan dirata-ratakan berdasarkan perlakuan yang diperoleh untuk melihat perbedaan nilai angket yang diperoleh dari ke dua perlakuan yang diberikan kepada masing-masing kelas sampel.

Memperoleh gambaran nilai angket post-test eksperimen dan kontrol di kelas IV A dan IV B SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi, dilakukan dengan angket, yang terdiri dari 20 butir soal angket post-test. Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu memberikan perlakuan dengan menggunakan strategi yang sudah dipilih. Setelah melakukan perlakuan peneliti menguji peserta didik dengan angket post-test yang telah dibuat. Ketika nilai angket post-test sudah diperoleh, selanjutnya mengklarifikasikan nilai angket dari hasil tes angket tersebut, seperti yang terdapat pada tabel 4.1 dibawah ini :

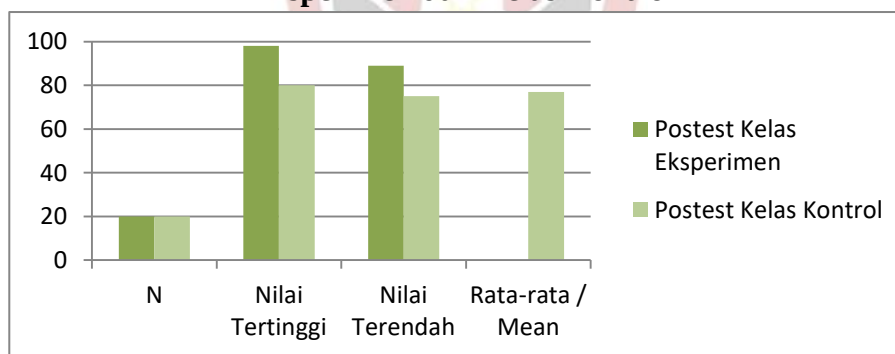
Tabel 4. 1 Perbandingan Hasil Uji Angket Keterampilan Kolaborasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	<i>Posttest</i>	
	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 4.1 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.

Berdasarkan deskripsi hasil uji angket keterampilan kolaborasi pada tabel di atas, dapat diketahui keterampilan kolaborasi peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

Grafik 4. 1 Perbandingan Hasil Uji Angket Keterampilan Kolaborasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol



Berdasarkan grafik 4.1 diatas, menunjukkan secara keseluruhan nilai angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui penerapan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) memperoleh grafik yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol melalui penerapan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Everyone Is a Teacher*. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan strategi

Joyfull Learning berbasis *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh pada keterampilan kolaborasi peserta didik.

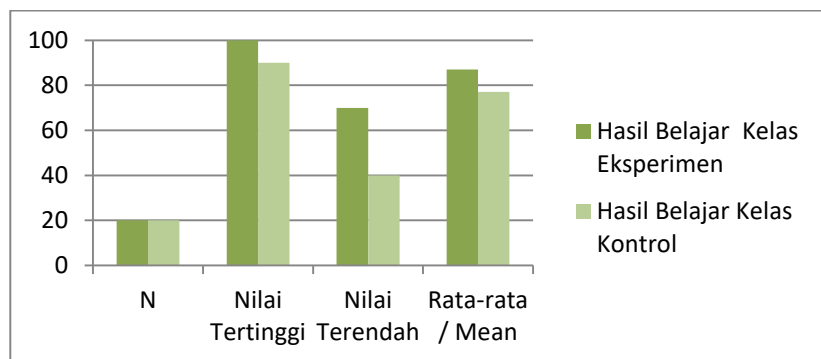
Selain melakukan uji angket keterampilan kolaborasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, peneliti juga melakukan evaluasi pembelajaran pada peserta didik dengan menggunakan LKPD untuk melihat hasil belajar yang diperoleh peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen selanjutnya selanjutnya mengklarifikasikan nilai angket dari hasil tes angket tersebut, seperti yang terdapat pada tabel 4.2 dibawah ini :

Tabel 4. 2 Perbandingan Hasil Belajar LKPD

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Nilai LKPD	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	20	20
Nilai Tertinggi	100	90
Nilai Terendah	70	40
Rata- Rata / Mean	87	73
Standar Deviasi	10.8094	11.28576
Varians	116.842	127.3684

Berdasarkan analisis hasil belajar LKPD peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, terdapat perbedaan perolehan nilai hasil belajar LKPD peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada grafik dibawah ini :

Grafik 4. 2 Perbandingan Hasil Belajar LKPD**Kelas Eskperimen dan Kelas Kontrol**

Berdasarkan grafik 4.2 diatas, menunjukkan secara keseluruhan nilai LKPD pada kelas eksperimen dan kelas kontrol melalui penerapan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) memperoleh grafik yang lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol melalui penerapan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Everyone Is a Teacheer*. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh pada keterampilan kolaborasi peserta didik dan juga hasil belajar.

B. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *Joyfull Learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) pada keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi. Sebelum melakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas

digunakan untuk mengetahui data berasal dari kelompok homogen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. 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 *Kolmogrov-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 4.3 berikut :

Tabel 4. 3
Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Kolaborasi	Eksperimen	0,119	20	0,200*	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 *Kolmogrov-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

2. Uji Homogenitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui populasi mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas varians menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan menggunakan uji *Live*ne, dengan kriteria nilai *sig Levene* $> 0,05$ maka data homogen dan sebaliknya. Setelah dilakukan uji homogenitas maka didapatkan data pada tabel 4.5 sebagai berikut :

Tabel 4. 4

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.

3. 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 4. 5 Uji Hipotesis Keterampilan Kolaborasi
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std . De via tio n	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					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

Berdasarkan hasil uji t dengan IMB SPSS versi 26 atau analisis diperoleh diperoleh a sig dalam dua sisi atau sig (2-tailed) sebesar = 0,0001 dengan dasar pengambilan keputusan apabila sig $a < 0,05$ maka H_1 diterima H_0 ditolak. Namun jika sig (2-tailed) $> 0,05$ maka

berarti tidak dapat perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik dengan menggunakan strategi *joyfull learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dengan tidak menerapkan strategi *joyfull learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil uji, dapat diambil kesimpulan bahwa $\text{sig (2-tailed)} 0,0001 < 0,05$. Artinya terdapat perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik dengan diterapkan strategi *joyfull learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dengan tidak menerapkan media strategi *joyfull learning* berbasis *Team Games Tournament* (TGT).

C. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi data, maka diperoleh rata-rata kemampuan keterampilan kolaborasi peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata kemampuan keterampilan kolaborasi pada kelas eksperimen adalah 92,75 dan rata-rata kemampuan keterampilan kolaborasi pada kelas kontrol adalah 77,7. Jika dilihat dari hasil uji hipotesis, diperoleh bahwa H_a diterima dengan taraf $\alpha=0,05$. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kemampuan keterampilan kolaborasi peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kemampuan keterampilan kolaborasi peserta didik pada kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan perlakuan pada kelas eksperimen yang belajar menggunakan strategi *joyfull learning* berbasis *teams games tournament*. Dan pada kelas kontrol belajar menggunakan strategi *joyfull learning* berbasis *everyone is a teacher*. Hasil rata-rata

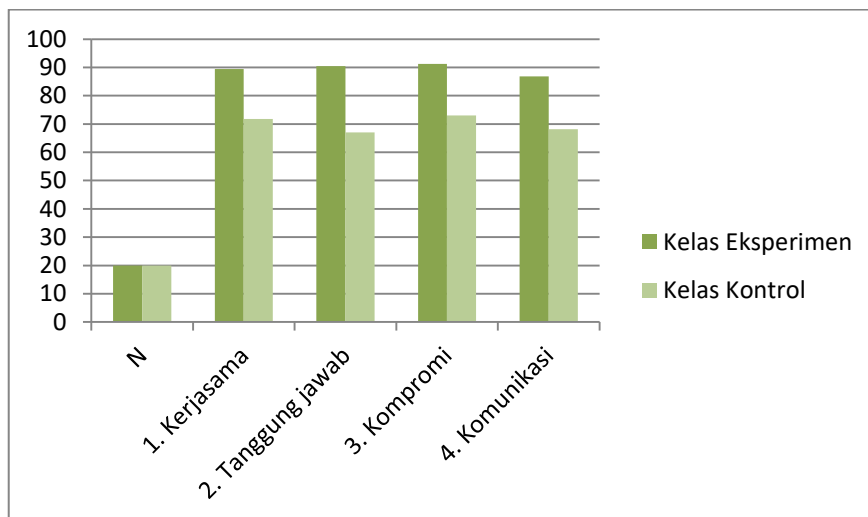
keterampilan kolaborasi peserta didik masing-masing indikator disajikan pada Tabel 4.6 di bawah ini :

Tabel 4. 6 Rata-rata Indikator Keterampilan Kolaborasi

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Indikator Keterampilan Kolaborasi	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Kemampuan kerjasama	89.4	71.8
2.	Tanggung jawab	90.4	67
4.	Kompromi	91.2	73
3.	Komunikasi	86.8	68.2

Dilihat dari tabel 4.6 menjelaskan bahwa nilai rata-rata setiap indikator berbeda. Perbedaan rata-rata setiap indikator antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan strategi *joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik daripada kelas kontrol yang dieberi perlakuan dengan strategi *joyfull learning* berbasis *everyone is a teacher*. Untuk melihat lebih jelas dapat dilihat dari grafik dibawah ini :

Grafik 4. 3 Rata-rata Indikator Keterampilan Kolaborasi**Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Dilihat dari grafik 4.3 menjelaskan bahwa nilai rata-rata setiap indikator berbeda. Nilai rata-rata indikator membentuk antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan 17,6. Perbedaan nilai rata-rata indikator memfungsikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 23,4 . Perbedaan nilai rata-rata indikator mengembangkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 18,8. Perbedaan nilai rata-rata indikator merumuskan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 18,6.

Penelitian membuktikan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik yang menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran IPAS kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi memiliki hasil yang berbeda. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian Quasi eksperimen, yaitu melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan yang berbeda yaitu kelas IV A dengan

jumlah 20 peserta didik sebagai kelas Eksperimen diajar menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT), kelas IV B dengan jumlah peserta didik 20 sebagai kelas kontrol diajarkan menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Everyone Is a Teacher* .

Berdasarkan uraian hasil dan analisis data serta pengamatan selama penelitian, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen peserta didik lebih aktif dalam mencari tahu sendiri permasalahan yang diberikan oleh pendidik dibandingkan kelas kontrol, di kelas eksperimen peserta didik lebih memahami materi dengan baik bersama teman-temannya mengenai materi Gaya. Keterampilan Kolaborasi peserta didik dinilai karena peneliti ingin mengetahui perubahan keterampilan kolaborasi peserta didik ketika peneliti mengajar menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan adanya diterapkan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) ada perubahan keterampilan kolaborasi pembelajaran IPAS di kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi. Ada proses yang dilakukan peserta didik sebelum mereka dapat memahami materi “Gaya” melalui strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT), dengan demikian memperkuat keterampilan kolaborasi peserta didik.

Pada strategi *Joyfull Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan pada proses pembelajarannya, Kelebihan dalam

menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu suasana belajar rileks dan menyenangkan yang melibatkan kerja otak kiri dan kanan akan menjadikan belajar peserta didik lebih ringan dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak mengalami stress dalam belajarnya. Selain itu, pendidik juga dapat memilih model belajar yang beragam yang membuat peserta didik tidak bosan dalam belajar (Prada, 2022).

Sedangkan kekurangan strategi *Joyfull Learning* yaitu Hampir tidak ada kekurangan dalam pelaksanaan strategi ini, peserta didik akan terasah kreatifitas secara alami dan tidak dibuat-buat. Hal tersebut dikarenakan anak diasah potensinya dengan perlahan-lahan dan tidak terkesan terpaksa. Kekurangan ini hanya bersumber pada pendidik atau tenaga pendidik itu sendiri, jika pendidik tidak aktif atau pintar memilih metode yang tepat notabennya mengkombinasikan metode dan teknik dalam pembelajaran, maka jatuhnya peserta didik bukannya paham tetapi jadi bingung. Pengkombinasian ini bertujuan agar anak didik tidak bosan dan jenuh dalam belajar. Oleh karena itu, menjadi kekurangan dalam joyful learning jika pendidik kurang menguasai metode, teknik, dan pendekatan dalam mengelola pembelajaran.(Prada , 2022).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) pada keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittingi dengan menerapkan strategi *Joyfull*

Learning berbasis *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) efektif untuk keterampilan kolaborasi peserta didik, bila dibandingkan dengan keterampilan kolaborasi yang menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Everyone Is a Teacher*. Hal ini dibuktikan oleh nilai hasil uji angket rata-rata yang diperoleh pada akhir perlakuan yaitu 92,75 untuk kelas eksperimen dan 77,7 untuk kelas kontrol.

Selain itu, peneliti juga melakukan uji hasil belajar dengan memberikan LKPD yang dikerjakan oleh peserta didik diakhir pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh nilai hasil uji LKPD dengan rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 87 dan 73 untuk kelas kontrol. Karena hasil angket dan nilai LKPD kelas eksperimen menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Everyone Is a Teacher*. Maka, pembelajaran dengan menggunakan strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan strategi alternatif pada keterampilan kolaborasi peserta didik.

Oleh karena itu, dengan diterapkannya strategi *Joyfull Learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT peserta didik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam dunia pendidikan dengan pengaruh lebih

besar khususnya dalam bidang studi IPAS.

D. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini sudah dilakukan seoptimal mungkin, akan tetapi disadari bahwa penelitian ini tidak terlepas adanya kesalahan dan kekurangan, hal itu adanya keterbatasan-keterbatasan di bawah ini:

1. Keterbatasan biaya

Banyaknya biaya yang dibutuhkan dalam penelitian untuk mencetak angket dan memperbanyaknya kepada seluruh peserta didik membuat peneliti agak kewalahan. Mengingat jumlah seluruh peserta didik mencapai 40 orang, 20 orang kelas eksperimen dan 20 orang kelas kontrol.

2. Keterbatasan waktu

Karena peserta didik menjelaskan masing-masing kelompok yang dijelaskan setiap satu-satu dari setiap orang kelompok dengan cara membaginya.

3. Objek penelitian

Masih terdapat peserta didik yang kurang serius pada saat belajar sehingga mengganggu konsentrasi teman yang lain dalam pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik yang menggunakan strategi *joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari pada keterampilan kolaborasi peserta didik yang tidak menggunakan strategi *joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) dan dengan menggunakan strategi *joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik lebih meningkat. Dapat dilihat dari Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen 92,75 sedangkan nilai rata-rata post-test kelas kontrol 77,7 pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 98, sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi 80. Nilai terendah pada kelas eksperimen 89, sedangkan nilai terendah kelas kontrol 75.

Perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan penelitian pada peserta didik kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi. Pengujian berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dengan melakukan uji t-Test: yang dilakukan menggunakan SPSS 26 diperoleh 21,457.. Maka dapat disimpulkan H1 diterima dan H0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV

SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi dengan menggunakan strategi *joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) atau yang tidak menggunakan strategi *joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Pendidik kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi, sebaiknya menerapkan strategi *joyfull learning* berbasis *Teams Games Tournament* (TGT). sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.
2. Peneliti selanjutnya, sebaiknya dapat menyempurnakan penelitian ini dari kekurangan-kekurangan dari peneliti sebelumnya agar hasil yang diperoleh dapat semaksimal mungkin.
3. Pembaca, diharapkan penelitian ini dapat membantu pembaca dalam menambah wawasan pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, N. F., Garancang, S., Abunawas, K., Makassar, M., Negeri, I., & Makassar, A. (2023). Pendahuluan *Penelitian merupakan proses kreatif untuk mengungkapkan suatu gejala melalui cara tersendiri sehingga diperoleh suatu informasi . Pada dasarnya , informasi tersebut merupakan jawaban atas masalah-masalah yang dipertanyakan sebelumnya . Oleh ka.* 14(1), 15–31.
- Amna, N., & Wanda, K. (2024). *Pengaruh Penggunaan Strategi Joyfull Learning Berbantu Media Presentasi Prezi terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta didik Kelas III SD Swasta Tanjung Anom.* 7(April), 3869–3875.
- Alpansyah, & Abdul Talib.2021. Quasi Eksperimen. Jakarta : Guepedia.
- Arikunto, S.2010. Posedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aszari, E., Nuvitalia, D., & Artharina, F. P. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Coopertative Tipe Team Games Tournament (Tgt) Kelas Iv Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar Ipas Dan Keterampilan Kolaborasi Di Sd N 3 Ngambakrejo. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 32–42.
- Ayu Wulandari, C., Rahmaniati, R., & Hikmah Kartini, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11.
- Chandra, N. E., Listia, R., Rosalina, E., Aprilia, R. D., Devisasmita, K. R., & Laheba, S. M. V. (2022). Pendampingan Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas 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 Investigation untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis., *Universitas Negeri Yogyakarta , Yogyakarta , N.* 12(2), 2264–2273.
- Data, B., & Belajar, K. (2019). *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 Peserta didik 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.
- dr. H Hendrik, M. K. (2006). *Problema Haid Tinjauan Syariat Islam dan Medis*. 8(1), 601–614.
- Firdaus, R. (2023). *No Title*.
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440.
- Harapan, N., & Bandar, J. (2023). *No Title*.
- Ibnu Katsir. (2019). *Tafsir Ibnu Katsir Lengkap*.
- Informatika, J. T. (2022). *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 14, No. 3, bulan 2022. 14(3).
- Kemampuan, M., Peserta didik, K., Nurhayati, D. I., Yulianti, D., & Mindyarto, B. N. (2019). *Unnes Physics Education Journal Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning pada Materi Gerak Lurus untuk*. 8(2).
- Kharuddin, A, & Hajeniati, N. (2020). *Pembelajaran Inovatif dan Variatif Pustaka Almaida*.
- 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., & Jenepono, T. K. (2017). *Jurnal Penelitian dan Penalaran*. 4, 732–741.
- Mu, H., Citraning, R., & Mukaromah, S. (2023). *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik dengan Metode TTS (Tutor Teman Sebaya) pada Mata Pelajaran Biologi*. 1(1), 69–72.
- Nasution, S. (2017). *Variabel penelitian*. 1–9.
- Nisa, Khairun. 2020. "Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah .Jakarta.

- Nurhayati, D.I., Yulianti & Mindyarto, B.N. (2019). Kemampuan Mahasiswa Unnes *Physics Education Journal Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning* Pada materi Gerak Lurus untuk. 8(2)
- No, V. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT *Team Game Tournament JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial Peranan pendidikan sangat penting untuk kemajuan dan perkembangan bangsa . Peran guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran , guru harus pand.* 1(1), 62–68.
- 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).
- Pokhrel, S. (2024). No Title. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Purwanto, E. S. (2015). Strategi pembeajaran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 1–139.
- Rahmawati, F., Idam, R., & Atmojo, W. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 6271–6279.
- Sa’adah, I. L., & Pertiwi, F. N. (2022). Pengaruh Model PjBL Berbasis Literasi Ilmiah Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2(1), 13–22.
- Sufiyah, F., Wijaya, B. R., Madura, U. T., & Info, A. (2024). *Analisis Keterampilan Kolaborasi Peserta didik pada Pembelajaran*. 2(2), 113–118.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta
- Standar, B, Asesmen Pendidikan Kementrian Pendidikan D & Teknologi,.(2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C untuk SD/MI/Program Paket A.
- Suharmis Arikunto. 2019. Prosedur Penlitian. JAKARTA : Rinerka Cipta.
- Sukardi. (2019) Jenis Penelitian Eksperimen (A dan S,A. Imran, Aswar, Pratiwi (ed).Get Press.
- Sukmadinata, N. (2020) Metode Penelitian. Yogyakarta : Raja Roskary.
- Suryabrata, S. (2019).Metodologi Penelitian. Rajawali.

- Taniredja, T., Faridli, E. M. & Harmianto, S. 2020. Model Pembelajaran Inovatif. Alfabeta, cv.
- Thesis, A., & Lestari, N. (2017). *Theuse Of Teams Games Turnaments (TGT) To Develop Students Reading Skill at The First Grade*. 20400113135.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130.
- Unique, A. (2016). *Komponen CTL*. 0, 1–23.
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68.
- Yassirli Ambrina, Zulvia Trinova, Raudhatul Jannah. (2024). Joyful Learning in Elementary School. *Proceedings of the 5th UIN Imam Bonjol International Conference on Islamic Education: The Politics of Islamic Education in Southeast Asia: Synergy for a Better Future*, pp. 343-354
- Zainal Asril, Abdul Halim Hanafi (2021). Constructing of teachier professional and competitiveness for indoncsian education in 4.0 cr
- Zainuddin Iba, Aditya Wardhan. 2023. "Metode Penelitian Metode Penelitian." *Metode Penelitian Kualitatif* (17): 43.

LAMPIRAN



Lampiran 1**PROFIL SD N 09 BELAKANG BALOK BUKITTINGGI**

NPSN	: 10307473
Status	: Negeri
Bentuk Pendidikan	: Sekolah Dasar (SD)
Alamat	: Jl. Batang Masang No. 1, Kecamatan Aur Birugo Tigo Balel Kota Bukittinggi
Status Kepemilikan	: Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	: 5690373
Tanggal SK Pendirian	: 1978-01-01
SK Izin Operasional	: 420/020/DPMPTSPPTK/IOLP/2022
Tanggal SK Izin Operasional	: 21 Juni 2023
Akreditasi	: A
Banyak Rombel	: 10 Kelas
Jumlah Peserta didik	: 244 Peserta didik
Jumlah Pendidik	: 23 Orang

[illegible]

NILAI POST-TEST KELAS EKSPERIMEN
SATUAN PENDIDIKAN : SD N 09 BELAKANG BALOK BUKITTINGGI
KELAS/ SEMESTER : IVA / I
TAHUN AJARAN :2024/2025

NO	NAMA	NO ITEM																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	ADE'K PUTRA KUSUMA	5	5	3	4	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	5	5	4	3	4	5	83	83
2	ADZKIA KHAZINA TUNNISA	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	95	95
3	ANINDIRA FAUZIYA AYYASI	4	5	4	5	4	5	3	3	5	3	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4	84	84
4	DEON AN NAJMI DELBI	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	92	92
5	FAKHRI ZHAFRAN KAHIRI	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98	98
6	GHALI AFKAR FAWWAZI	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	92	92
7	GLEDOHIA QUEEN YOANDES	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	4	93	93
8	HAFIS SENA	5	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	92	92
9	HANIF ALFAHRI	5	5	5	5	5	3	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	93	93
10	KAYLA HUMAIRA AZ ZAHRA	4	4	5	4	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	5	86	86
11	KEILA ANINDIA PUTRI	4	5	5	5	3	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	92	92
12	KESYA AKILA	5	5	4	5	5	5	3	3	5	5	3	4	4	3	4	4	5	5	5	5	87	87
13	KHANSA SANITYYAH HUMAIRA	4	3	4	3	5	5	5	3	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	87	87
14	MUHAMMAD ADAM AL ZIKRI	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	3	3	3	4	5	5	5	4	88	88
15	MUHAMMAD AIDIL ALFARISYI	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	96	96
16	NABILA AFIFA NATHANIA	5	4	5	3	4	5	5	4	4	5	3	3	5	3	3	3	5	4	4	3	80	80
17	NAVIA AQIFA HANNANIA	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	4	5	4	3	5	3	4	5	3	5	87	87
18	NAZIRA AL THAFUNNISA	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	92	92
19	PUTRI ELSA RAHMANI	5	4	5	4	4	5	5	3	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	90	90
20	TRISTAN TSAQIF PATRIA	4	5	4	4	4	2	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	3	4	3	82	82
	Rata-rata																					89.45	89.45
	Min																					80	80
	Max																					98	98
	STD																					4.88257	4.88257
	Var																					23.8395	23.8395

Lampiran 4

NILAI POST-TEST KELAS KONTROL
SATUAN PENDIDIKAN : SD N 09 BELAKANG BALOK BUKITTINGGI
KELAS/ SEMESTER : IVA / I
TAHUN AJARAN :2024/2025

NO	NAMA	NO ITEM																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	AKIFA HUMAIRA LATIIF	3	2	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	63	63
2	ALBY FACHRI INDJAYA	5	3	5	3	4	2	2	5	4	2	4	5	2	3	5	3	3	5	3	3	71	71
3	ALEXA VALERIE RAHMAN	4	5	3	4	3	5	3	3	3	3	4	2	2	3	4	3	3	4	3	2	66	66
4	ALFATIH MASAHIRO ANARU	3	3	2	5	4	5	2	4	5	2	3	4	3	2	3	5	2	5	2	4	68	68
5	AQILAH SALSABILA	5	3	5	4	3	3	2	3	2	2	2	3	5	4	5	5	3	5	5	2	71	71
6	ATHIFA AQILAH FAIQA	4	5	3	4	5	2	4	2	4	4	3	3	3	2	3	5	5	3	4	2	70	70
7	AZ ZAHRA NAZIHAH	5	3	5	5	5	5	2	5	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	5	3	71	71
8	AZHIFA PUTRI AFRINIA	5	2	4	3	4	3	4	5	2	3	2	5	5	3	3	5	4	2	5	3	72	72
9	EDLO SOLFEGIO HAKAMA	3	3	2	4	4	3	3	3	5	3	4	4	2	3	5	5	5	4	3	4	72	72
10	FAREL ADETYA PRATAMA	5	3	2	4	2	5	5	3	3	2	2	4	5	4	2	5	2	4	4	5	71	71
11	FAUZIA RIZKI LATIFAH	3	5	5	5	3	2	3	2	3	3	2	5	2	5	5	2	5	3	5	4	72	72
12	JULLIAN HASSYA RAMADHAN	5	2	3	2	5	5	3	2	5	2	3	4	4	3	4	3	5	5	4	3	72	72
13	KENZIE ARJUNA JEFRI PUTRA	4	3	4	4	2	5	3	3	5	3	4	2	5	5	5	5	4	3	5	3	77	77
14	LATIHA URRASYIDAH HIDAYAT	3	3	3	3	2	2	4	4	5	3	5	3	3	3	3	4	2	3	5	5	68	68
15	MUHAMMAD ATHAR RIZKI	4	4	3	3	4	5	3	5	2	5	5	3	2	3	3	3	4	5	3	2	71	71
16	NUR AHMED MAYZEYN	5	3	2	3	4	3	5	3	4	2	3	3	5	3	3	3	5	4	4	4	71	71
17	RAFA AZKA PRATAMA	5	3	5	3	3	5	2	4	2	2	3	2	4	3	2	3	4	5	3	3	66	66
18	RANIA HUMAIRA ZIDNI	4	4	2	5	4	3	3	5	2	3	5	3	2	5	5	2	4	5	3	4	73	73
19	SYAQHIRA TALITHA QORTUNNADA	4	3	4	3	2	5	3	3	3	5	4	3	2	5	2	5	2	2	5	3	68	68
20	ZAKYHA TILAWA	3	2	3	4	4	2	3	5	4	5	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	67	67
	Rata-rata																					70	70
	Min																					63	63
	Max																					77	77
	STD																					3.09499	3.09499
	Var																					9.57895	9.57895

Lampiran 5

KISI – KISI ANGKET KETERAMPILAN KOLABORASI

Nama Sekolah : SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi
Bidang Studi : IPAS
Kelas / Semester : IV / I
Alokasi Waktu : 45 Menit
Jenis Soal : Angket
Jumlah Soal : 20

Indikator Keterampilan Kolaborasi	Indikator Soal	Level Kognitif	No soal	Bentuk Soal
Kerjasama	Peserta didik memiliki rasa kesediaan bergabung dalam berkelompok.	C3	1	Angket
	Peserta didik memiliki rasa penghargaan dalam perbedaan.	C3	2	Angket
	Peserta didik dapat saling mengenal.	C1	3	Angket
	Peserta didik memiliki rasa kepercayaan pada anggota kelompok	C1	4	Angket
	Peserta didik ada antusias dalam belajar kelompok.	C3	5	Angket

Tanggung jawab	Peserta didik dapat pembagian tugas yang jelas.	C3	6	Angket
	Peserta didik memiliki komunikasi yang efektif.	C3	7	Angket
	Peserta didik dapat menemukan solusi dalam masalah bersama.	C4	8	Angket
	Peserta didik dapat mengambil keputusan bersama.	C3	9	Angket
	Peserta didik memiliki penghargaan terhadap kontribusi anggota.	C3	10	Angket
Kompromi	Peserta didik dapat mengembangkan ide kreatif.	C5	11	Angket
	Peserta didik mampu menganalisis informasi.	C4	12	Angket
	Peserta didik dapat mengevaluasi hasil kelompok.	C6	13	Angket
	Peserta didik dapat menyelesaikan tugas.	C3	14	Angket

	Peserta didik mampu presentasi hasil kelompok.	C3	15	Angket
Komunikasi	Peserta didik dapat menumbuhkan kepercayaan diri.	C3	16	Angket
	Peserta didik memiliki kemampuan pemecahan masalah.	C6	17	Angket
	Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan sosial.	C6	18	Angket
	Peserta didik memiliki keinginan untuk bekerja sama.	C3	19	Angket
	Peserta didik dapat mengapresiasi terhadap kerja sama kelompok.	C3	20	Angket

Lampiran 6

ANGKET UJI COBA KETERAMPILAN KOLABORASI

A. Identitas

Nama :

Mata Pelajaran :

Kelas :

Hari/Tanggal :

B. Petunjuk Penilaian

1. Baca terlebih dahulu sebelum dijawab
2. Berilah **tanda centang (√)** sesuai dengan apa yang kamu lakukan ketika mengikuti pembelajaran di kelas.

Keterangan :

Penilaian	Kategori Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Sugiono (2014 : 93)

3. Jawablah dengan jujur karena jawaban tidak mempengaruhi nilai.

C. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya bersedia untuk bekerja sama dengan teman dalam kelompok.					
2.	Saya menghargai perbedaan pendapat dan latar belakang teman dalam kelompok.					

3.	Saya sudah mengenal dengan baik anggota kelompok saya.					
4.	Saya percaya bahwa anggota kelompok saya dapat diandalkan.					
5.	Saya merasa antusias untuk bekerja sama dengan teman dalam kelompok.					
6.	Tugas dibagi secara merata dan jelas di antara anggota kelompok.					
7.	Saya berkomunikasi dengan baik dan terbuka dalam kelompok					
8.	Saya dan kelompok mampu menemukan solusi bersama ketika menghadapi kesulitan					
9.	Saya dan kelompok mengambil keputusan secara bersama-sama melalui diskusi.					
10.	Saya dan kelompok saling menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok.					
11.	Saya bersama-sama dengan kelompok dalam mengembangkan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan tugas.					
12.	Saya dan kelompok menganalisis informasi yang relevan dengan tugas yang diberikan					
13.	Saya dan kelompok secara bersama-sama mengevaluasi hasil kerja kelompok					
14.	Saya dan kelompok mampu menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu.					
15.	Saya dan kelompok menyajikan hasil kerja kelompok dengan jelas dan menarik					
16.	Saya merasa lebih percaya diri setelah bekerja dalam kelompok.					
17.	Saya merasa kemampuan pemecahan masalah saya meningkat setelah bekerja dalam kelompok.					

18.	Saya merasa keterampilan sosial saya meningkat setelah bekerja dalam kelompok.					
19.	Saya ingin terus bekerja sama dengan teman dalam kelompok.					
20.	Saya menyadari pentingnya bekerja sama dalam tim.					

(Silakan ananda beri tanda ceklis pada tabel di atas)

November 2024
Observer



(.....)

Lampiran 7

ANGKET POST-TEST
SD N 09 BELAKANG BALOK BUKITTINGGI
TAHUN PELAJARAN 2024/2025

A. Identitas

Nama : Fakhriz Zhafran Kahir
Mata Pelajaran : IPAS
Kelas : IV A
Hari/Tanggal : Kamis / 23-November

B. Petunjuk Penilaian

1. Baca terlebih dahulu sebelum dijawab
2. Berilah **tanda centang** (✓) sesuai dengan apa yang kamu lakukan ketika mengikuti pembelajaran di kelas.

Keterangan :

Penilaian	Kategori Penilaian
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Sugiono (2014 : 93)

3. Jawablah dengan jujur karena jawaban tidak mempengaruhi nilai.

C. Aspek Penilaian

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya bersedia untuk bekerja sama dengan teman dalam kelompok.					✓

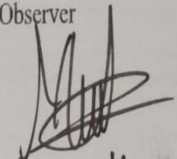
2.	Saya menghargai perbedaan pendapat dan latar belakang teman dalam kelompok.					✓
3.	Saya sudah mengenal dengan baik anggota kelompok saya.					✓
4.	Saya percaya bahwa anggota kelompok saya dapat diandalkan.					✓
5.	Saya merasa antusias untuk bekerja sama dengan teman dalam kelompok.					✓
6.	Tugas dibagi secara merata dan jelas di antara anggota kelompok.					✓
7.	Saya berkomunikasi dengan baik dan terbuka dalam kelompok					✓
8.	Saya dan kelompok mampu menemukan solusi bersama ketika menghadapi kesulitan				✓	
9.	Saya dan kelompok mengambil keputusan secara bersama-sama melalui diskusi.					✓
10.	Saya dan kelompok saling menghargai kontribusi masing-masing anggota kelompok.					✓
11.	Saya bersama-sama dengan kelompok dalam mengembangkan ide-ide kreatif untuk menyelesaikan tugas.					✓
12.	Saya dan kelompok menganalisis informasi yang relevan dengan tugas yang diberikan					✓
13.	Saya dan kelompok secara bersama-sama mengevaluasi hasil kerja kelompok					✓
14.	Saya dan kelompok mampu menyelesaikan tugas kelompok tepat waktu.					✓
15.	Saya dan kelompok menyajikan hasil kerja kelompok dengan jelas dan menarik					✓
16.	Saya merasa lebih percaya diri setelah bekerja dalam kelompok.					✓
17.	Saya merasa kemampuan pemecahan				✓	

	masalah saya meningkat setelah bekerja dalam kelompok.					
18.	Saya merasa keterampilan sosial saya meningkat setelah bekerja dalam kelompok.					✓
19.	Saya ingin terus bekerja sama dengan teman dalam kelompok.					✓
20.	Saya menyadari pentingnya bekerja sama dalam tim.					✓

(Silakan ananda beri tanda ceklis pada tabel di atas)

Bukittinggi, 28 Nov 2024

Observer


(Nurhidayahul Hamidah, S.Pd.)

Lampiran 8

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024

KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Azizah Helmalia Putri
Instansi	: SDN 09 Belakang Balok
Tahun Penyusun	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / IV A (empat)
Materi Pembelajaran	: GAYA
Alokasi Waktu	: 2 JP / 2 X 35 Menit
Pertemuan	: 1 (Pertama)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat menganalisis pengaruh gaya terhadap arah , gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui penjelasan peserta didik mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap arah, gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui gambar yang ditampilkan, peserta didik dapat menyelesaikan soal pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia ❖ Gotong royong dalam berkarya. ❖ Mandiri ❖ Bernalar kritis	
E. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Buku Pendidik dan peserta didik ❖ infocus ❖ Lembar Kerja Peserta didik ❖ Media Pembelajaran	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar kelas. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan	

cepat, keterampilan memimpin.		
G. JUMLAH PESERTA DIDIK		
❖ 20 Orang		
H. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN		
❖ Strategi Joyfull Learning berbasis TGT (<i>Teams Games Tournament</i>)		
❖ Tanya jawab , penugasan		
I. ASSESMEN		
1. Asessmen diagnostik : Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik. 2. Asessmen formatif : Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya. 3. Asessmen sumatif : penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu tes tulis.		
KOMPONEN INTI		
1. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Pendidik masuk mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran (Religius) 3. Pendidik mengkondisikan kelas dan melakukan presensi. 4. Pendidik menanyakan kabar peserta didik serta memberikan semangat. 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik serta menjelaskan bagaimana proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.	10 menit
Inti	Tahap Persiapan	
	1. Pendidik menyiapkan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran IPAS yaitu KAYA (Kantong Gaya) 2. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik	45 menit

	siap belajar. 3. Pendidik mengawali pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau <i>ice breaking</i>.	
	Tahap Penyampaian	
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari : “Apakah anak-anak ibu pernah bermain layang-layang? Gaya apa saja yang bekerja pada layang-layang tersebut ? 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media KAYA (Kantong Gaya).	
	Tahap Pelatihan + Teams Games Tournaments	
	1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok. 2. Pendidik meminta peserta didik duduk berkelompok. 3. Setiap kelompok diberikan kertas berisi pertanyaan di papan tulis (Soal Rahasia) 4. Peserta didik berdiri sesuai kelompok masing-masing. 5. Peserta didik secara bergantian lari ke depan untuk menjawab soal rahasia yang ada di papan tulis. 6. Kelompok yang menjawab soal dengan benar dan terbanyak menjadi pemenang.	
Penutup	1. Pendidik mengumumkan pemenang lomba dan memberikan penghargaan 2. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini 3. Peserta didik melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan hari ini	15 menit

	4. Pendidik memberikan tindak lanjut 5. Peserta didik dan pendidik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah 6. Pendidik menutup kelas dengan salam.	
J. PENILAIAN		
Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrument
Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. b. Peduli dalam kegiatan pembelajaran. c. Disiplin selama proses pembelajaran d. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan e. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.	Observasi selama kegiatan belajar	Rubric penilaian sikap
Pengetahuan Menyelesaikan tugas yang relevan	Penugasan : Tugas Individu	Penilaian tugas Individu
Keterampilan Mampu menyelesaikan LKPD	Tugas LKPD	Daftar ceklis Keterampilan

1. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta didik	Gotong Royong			Bernalar Kritis			Mandiri			Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia			Rata2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Ade'k Putra Kusuma													
2.	Adzkia Khazinatunnisa													
3.	Anindira Fauziy Ayyasi													
4.	Deon An Najmi Delbi													
5.	Fakhri Zhafran Khairi													
6.	Ghali Afkar Fawwazi													
7.	Gledqhia Queen Yoandes													
8.	Hafis Sena													
9.	Hanif Alfahri													
10.	Kayla Humaira Az Zahra													
11.	Keila Anindia Putri													
12.	Keysa Akila													
13.	Khansa Sanniyah Humairah													
14.	Muhammad Adam Alzikri													
15.	Muhammad Aidil Alfariyi													
16.	Nabila Afifa Nathania													
17.	Navia Aqifa Hannavia													
18.	Nazira Althafunnisa													
19.	Putri Elsa Rahmani													
20.	Tristan Tsaqif Patria													

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Baik

3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

2. Penilaian Pengetahuan

N O	Nama Peserta didik	Kurang Baik Jika nilai peserta didik LKPD < 70	Cukup baik Jika nilai LKPD peserta didik 70 - 80	Baik Jika nilai LKPD peserta didik 80 - 90	Baik Sekali Jika nilai LKPD peserta didik 90-100
1.	Ade'k Putra Kusuma				
2.	Adzkia Khazinatunnisa				
3.	Anindira Fauziy Ayyasi				
4.	Deon An Najmi Delbi				
5.	Fakhri Zhafran Khairi				
6.	Ghali Afkar Fawwazi				
7.	Gledqhia Queen Yoandes				
8.	Hafis Sena				
9.	Hanif Alfahri				
10.	Kayla Humaira Az Zahra				
11.	Keila Anindia Putri				
12.	Keysa Akila				
13.	Khansa Sanniyah Humairah				
14.	Muhammad Adam Alzikri				
15.	Muhammad Aidil Alfarisyi				
16.	Nabila Afifa Nathania				
17.	Navia Aqifa Hannavia				
18.	Nazira Althafunnisa				
19.	Putri Elsa Rahmani				
20.	Tristan Tsaqif Patria				

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Baik

3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta didik	Kemampuan Menjelaskan			Kemampuan Berani Terampil			Kemampuan Bertanya, saran, masukan			Rata 2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Ade'k Putra Kusuma										
2.	Adzkia Khazinatunnisa										
3.	Anindira Fauziy Ayyasi										
4.	Deon An Najmi Delbi										
5.	Fakhri Zhafran Khairi										
6.	Ghali Afkar Fawwazi										
7.	Gledqhia Queen Yoandes										
8.	Hafis Sena										
9.	Hanif Alfahri										
10.	Kayla Humaira Az Zahra										
11.	Keila Anindia Putri										
12.	Keysa Akila										
13.	Khansa Sanniyah Humairah										
14.	Muhammad Adam Alzikri										
15.	Muhammad Aidil Alfarisyi										
16.	Nabila Afifa Nathania										
17.	Navia Aqifa Hannavia										
18.	Nazira Althafunnisa										
19.	Putri Elsa Rahmani										
20.	Tristan Tsaqif Patria										

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

K. PENGAYAAN / REMEDIAL Pengayaan Alternatif bentuk pengayaan adalah sebagai berikut : 1. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya. 2. Pendidik memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok dari berbagai sumber dan mencatat hal-hal penting. Remedial 1. Mengulang materi pokok di luar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas. 2. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas. 3. Memberikan kesempatan untuk tes perbaikan.
L. REFLEKSI Refleksi untuk peserta didik 1. Apakah pengalaman baru yang kalian dapatkan dari pembelajaran ini? 2. Sebutkan bagian kegiatan pembelajaran yang paling kalian senangi ? 3. Apakah ada kesulitan yang kalian alami dalam pembelajaran ini ? 4. Apakah pembelajaran ini bisa kalian terapkan di rumah ? Refleksi pendidik 1. Apakah kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai rencana ? 2. Apakah peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran ini dengan baik? 3. Apa kelebihan yang dimiliki dari kegiatan pembelajaran ini? 4. Apa yang harus diperbaiki dari kegiatan pembelajaran ini?

Pendidik Kelas IV A

Bukittinggi, ... November 2024

Mahapeserta didik

Nurhidayatul Hamidah, S.Pd
 NIP.199705012020122006

Azizah Helmalia Putri
 NIM.2114070104

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

Endang Suryati Nengsih, S.Pd
 NIP.19750627199912201

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Azizah Helmalia Putri
Instansi	: SDN 09 Belakang Balok
Tahun Penyusun	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / IV A (empat)
Materi Pembelajaran	: GAYA
Alokasi Waktu	: 2 JP / 2 X 35 Menit
Pertemuan	: 2 (Dua)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat menganalisis pengaruh gaya terhadap arah , gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui penjelasan peserta didik mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap arah, gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui gambar yang ditampilkan, peserta didik dapat menyelesaikan soal pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia ❖ Gotong royong dalam berkarya. ❖ Mandiri ❖ Bernalar kritis	
E. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Buku Pendidik dan peserta didik ❖ infocus ❖ Lembar Kerja Peserta didik ❖ Media Pembelajaran	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar kelas. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, keterampilan memimpin.	

G. JUMLAH PESERTA DIDIK		
❖ 20 Orang		
H. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN		
❖ Strategi Joyfull Learning berbasis TGT (Teams Games Tournament)		
❖ Tanya jawab , penugasan		
I. ASSESMEN		
1. Asessmen diagnostik : Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik. 2. Asessmen formatif : Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya. 3. Asessmen sumatif : penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu tes tulis.		
KOMPONEN INTI		
1. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Pendidik masuk mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran (Religius) 3. Pendidik mengkondisikan kelas dan melakukan presensi. 4. Pendidik menanyakan kabar peserta didik serta memberikan semangat. 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik serta menjelaskan bagaimana proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.	10 menit
Inti	Tahap Persiapan	
	1. Pendidik menyiapkan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran IPAS yaitu KAYA (Kantong Gaya) 2. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar. 3. Pendidik mengawali pembelajaran	45 menit

	dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau ice breaking.	
	Tahap Penyampaian	
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari : “Apakah anak-anak ibu pernah bermain layang-layang? Gaya apa saja yang bekerja pada layang-layang tersebut ? 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media KAYA (Kantong Gaya).	
	Tahap Pelatihan + Teams Games Tournaments	
	1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok. 2. Pendidik meminta peserta didik duduk berkelompok. 3. Setiap kelompok diberikan kertas berisi pertanyaan di papan tulis (Soal Rahasia) 4. Peserta didik berdiri sesuai kelompok masing-masing. 5. Peserta didik secara bergantian lari ke depan untuk menjawab soal rahasia yang ada di papan tulis. 6. Kelompok yang menjawab soal dengan benar dan terbanyak menjadi pemenang.	
Penutup	1. Pendidik mengumumkan pemenang lomba dan memberikan penghargaan 2. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini 3. Peserta didik melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan hari ini 4. Pendidik memberikan tindak lanjut 5. Peserta didik dan pendidik mengakhiri pembelajaran dengan mengucap	15 menit

	hamdalah 6. Pendidik menutup kelas dengan salam.	
J. PENILAIAN		
Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrument
Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. b. Peduli dalam kegiatan pembelajaran. c. Disiplin selama proses pembelajaran d. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan e. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.	Observasi selama kegiatan belajar	Rubric penilaian sikap
Pengetahuan Menyelesaikan tugas yang relavan	Penugasan : Tugas Individu	Penilaian tugas Individu
Keterampilan Mampu menyelesaikan LKPD	Tugas LKPD	Daftar ceklis Keterampilan

1. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta didik	Gotong Royong			Bernalar Kritis			Mandiri			Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia			Rata2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Ade'k Putra Kusuma													
2.	Adzkia Khazinatunnisa													
3.	Anindira Fauziy Ayyasi													
4.	Deon An Najmi Delbi													
5.	Fakhri Zhafran Khairi													
6.	Ghali Afkar Fawwazi													
7.	Gledqhia Queen Yoandes													
8.	Hafis Sena													
9.	Hanif Alfahri													
10.	Kayla Humaira Az Zahra													
11.	Keila Anindia Putri													
12.	Keysa Akila													
13.	Khansa Sanniyah Humairah													
14.	Muhammad Adam Alzikri													
15.	Muhammad Aidil Alfarisyi													
16.	Nabila Afifa Nathania													
17.	Navia Aqifa Hannavia													
18.	Nazira Althafunnisa													
19.	Putri Elsa Rahmani													
20.	Tristan Tsaqif Patria													

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Baik

3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

2. Penilaian Pengetahuan / LKPD

N O	Nama Peserta didik	Kurang Baik Jika nilai peserta didik LKPD < 70	Cukup baik Jika nilai LKPD peserta didik 70 - 80	Baik Jika nilai LKPD peserta didik 80 - 90	Baik Sekali Jika nilai LKPD peserta didik 90-100
1.	Ade'k Putra Kusuma				
2.	Adzkia Khazinatunnisa				
3.	Anindira Fauziy Ayyasi				
4.	Deon An Najmi Delbi				
5.	Fakhri Zhafran Khairi				
6.	Ghali Afkar Fawwazi				
7.	Gledqhia Queen Yoandes				
8.	Hafis Sena				
9.	Hanif Alfahri				
10.	Kayla Humaira Az Zahra				
11.	Keila Anindia Putri				
12.	Keysa Akila				
13.	Khansa Sanniyah Humairah				
14.	Muhammad Adam Alzikri				
15.	Muhammad Aidil Alfarisyi				
16.	Nabila Afifa Nathania				
17.	Navia Aqifa Hannavia				
18.	Nazira Althafunnisa				
19.	Putri Elsa Rahmani				
20.	Tristan Tsaqif Patria				

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta didik	Kemampuan Menjelaskan			Kemampuan Berani Terampil			Kemampuan Bertanya, saran, masukan			Rata 2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Ade'k Putra Kusuma										
2.	Adzkia Khazinatunnisa										
3.	Anindira Fauziy Ayyasi										
4.	Deon An Najmi Delbi										
5.	Fakhri Zhafran Khairi										
6.	Ghali Afkar Fawwazi										
7.	Gledqhia Queen Yoandes										
8.	Hafis Sena										
9.	Hanif Alfahri										
10.	Kayla Humaira Az Zahra										
11.	Keila Anindia Putri										
12.	Keysa Akila										
13.	Khansa Sanniyah Humairah										
14.	Muhammad Adam Alzikri										
15.	Muhammad Aidil Alfariysi										
16.	Nabila Afifa Nathania										
17.	Navia Aqifa Hannavia										
18.	Nazira Althafunnisa										
19.	Putri Elsa Rahmani										
20.	Tristan Tsaqif Patria										

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

K. PENGAYAAN / REMEDIAL Pengayaan Alternatif bentuk pengayaan adalah sebagai berikut : 1. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya. 2. Pendidik memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok dari berbagai sumber dan mencatat hal-hal penting. Remedial 1. Mengulang materi pokok di luar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas. 2. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas. 3. Memberikan kesempatan untuk tes perbaikan.
L. REFLEKSI Refleksi untuk peserta didik 1. Apakah pengalaman baru yang kalian dapatkan dari pembelajaran ini? 2. Sebutkan bagian kegiatan pembelajaran yang paling kalian senangi ? 3. Apakah ada kesulitan yang kalian alami dalam pembelajaran ini ? 4. Apakah pembelajaran ini bisa kalian terapkan di rumah ? Refleksi pendidik 1. Apakah kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai rencana ? 2. Apakah peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran ini dengan baik? 3. Apa kelebihan yang dimiliki dari kegiatan pembelajaran ini? 4. Apa yang harus diperbaiki dari kegiatan pembelajaran ini?

Bukittinggi, November 2024

Pendidik Kelas IV A

Mahapeserta didik

Nurhidayatul Hamidah, S.Pd
 NIP.199705012020122006

Azizah Helmalia Putri
 NIM.2114070104

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

Endang Suryati Nengsih ,S.Pd
 NIP.19750627199912

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Azizah Helmalia Putri
Instansi	: SDN 09 Belakang Balok
Tahun Penyusun	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / IV A (empat)
Materi Pembelajaran	: GAYA
Alokasi Waktu	: 2 JP / 2 X 35 Menit
Pertemuan	: 3 (Tiga)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat menganalisis pengaruh gaya terhadap arah , gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui penjelasan peserta didik mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap arah, gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui gambar yang ditampilkan, peserta didik dapat menyelesaikan soal pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia ❖ Gotong royong dalam berkarya. ❖ Mandiri ❖ Bernalar kritis	
E. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Buku Pendidik dan peserta didik ❖ infocus ❖ Lembar Kerja Peserta didik ❖ Media Pembelajaran	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar kelas. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, keterampilan memimpin.	

G. JUMLAH PESERTA DIDIK		
❖ 20 Orang		
H. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN		
❖ Strategi Joyfull Learning berbasis TGT (Teams Games Tournament)		
❖ Tanya jawab , penugasan		
I. ASSESMEN		
1. Asessmen diagnostik : Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik. 2. Asessmen formatif : Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya. 3. Asessmen sumatif : penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu tes tulis.		
KOMPONEN INTI		
1. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Pendidik masuk mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran (Religius) 3. Pendidik mengkondisikan kelas dan melakukan presensi. 4. Pendidik menanyakan kabar peserta didik serta memberikan semangat. 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik serta menjelaskan bagaimana proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.	10 menit
Inti	Tahap Persiapan	
	1. Pendidik menyiapkan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran IPAS yaitu KAYA (Kantong Gaya) 2. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar. 3. Pendidik mengawali pembelajaran	45 menit

	dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau ice breaking.	
	Tahap Penyampaian	
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari : “Apakah anak-anak ibu pernah bermain layang-layang? Gaya apa saja yang bekerja pada layang-layang tersebut ? 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media KAYA (Kantong Gaya).	
	Tahap Pelatihan + Teams Games Tournaments	
	1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok. 2. Pendidik meminta peserta didik duduk berkelompok. 3. Setiap kelompok diberikan kertas berisi pertanyaan di papan tulis (Soal Rahasia) 4. Peserta didik berdiri sesuai kelompok masing-masing. 5. Peserta didik secara bergantian lari ke depan untuk menjawab soal rahasia yang ada di papan tulis. 6. Kelompok yang menjawab soal dengan benar dan terbanyak menjadi pemenang.	
Penutup	1. Pendidik mengumumkan pemenang lomba dan memberikan penghargaan 2. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini 3. Peserta didik melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan hari ini 4. Pendidik memberikan tindak lanjut 5. Peserta didik dan pendidik mengakhiri pembelajaran dengan mengucap	15 menit

	hamdalah 6. Pendidik menutup kelas dengan salam.	
J. PENILAIAN		
Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrument
Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. b. Peduli dalam kegiatan pembelajaran. c. Disiplin selama proses pembelajaran d. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan e. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.	Observasi selama kegiatan belajar	Rubric penilaian sikap
Pengetahuan Menyelesaikan tugas yang relavan	Penugasan : Tugas Individu	Penilaian tugas Individu
Keterampilan Mampu menyelesaikan LKPD	Tugas LKPD	Daftar ceklis Keterampilan

1. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta didik	Gotong Royong			Bernalar Kritis			Mandiri			Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia			Rata2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Ade'k Putra Kusuma													
2.	Adzkia Khazinatunnisa													
3.	Anindira Fauziy Ayyasi													
4.	Deon An Najmi Delbi													
5.	Fakhri Zhafran Khairi													
6.	Ghali Afkar Fawwazi													
7.	Gledqhia Queen Yoandes													
8.	Hafis Sena													
9.	Hanif Alfahri													
10.	Kayla Humaira Az Zahra													
11.	Keila Anindia Putri													
12.	Keysa Akila													
13.	KhansaSanniyah Humairah													
14.	Muhammad Adam Alzikri													
15.	Muhammad Aidil Alfariysi													
16.	Nabila Afifa Nathania													
17.	Navia Aqifa Hannavia													
18.	Nazira Althafunnisa													
19.	Putri Elsa Rahmani													
20.	Tristan Tsaqif Patria													

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Baik

3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

2. Penilaian Pengetahuan / LKPD

N O	Nama Peserta didik	Kurang Baik Jika nilai peserta didik LKPD < 70	Cukup baik Jika nilai LKPD peserta didik 70 - 80	Baik Jika nilai LKPD peserta didik 80 – 90	Baik Sekali Jika nilai LKPD peserta didik 90-100
1.	Ade'k Putra Kusuma				
2.	Adzkia Khazinatunnisa				
3.	Anindira Fauziy Ayyasi				
4.	Deon An Najmi Delbi				
5.	Fakhri Zhafran Khairi				
6.	Ghali Afkar Fawwazi				
7.	Gledqhia Queen Yoandes				
8.	Hafis Sena				
9.	Hanif Alfahri				
10.	Kayla Humaira Az Zahra				
11.	Keila Anindia Putri				
12.	Keysa Akila				
13.	Khansa Sanniyah Humairah				
14.	Muhammad Adam Alzikri				
15.	Muhammad Aidil Alfarisyi				
16.	Nabila Afifa Nathania				
17.	Navia Aqifa Hannavia				
18.	Nazira Althafunnisa				
19.	Putri Elsa Rahmani				
20.	Tristan Tsaqif Patria				

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Baik

3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta didik	Kemampuan Menjelaskan			Kemampuan Berani Terampil			Kemampuan Bertanya, saran, masukan			Rata 2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Ade'k Putra Kusuma										
2.	Adzkia Khazinatunnisa										
3.	Anindira Fauziy Ayyasi										
4.	Deon An Najmi Delbi										
5.	Fakhri Zhafran Khairi										
6.	Ghali Afkar Fawwazi										
7.	Gledqhia Queen Yoandes										
8.	Hafis Sena										
9.	Hanif Alfahri										
10.	Kayla Humaira Az Zahra										
11.	Keila Anindia Putri										
12.	Keysa Akila										
13.	Khansa Sanniyah Humairah										
14.	Muhammad Adam Alzikri										
15.	Muhammad Aidil Alfariysi										
16.	Nabila Afifa Nathania										
17.	Navia Aqifa Hannavia										
18.	Nazira Althafunnisa										
19.	Putri Elsa Rahmani										
20.	Tristan Tsaqif Patria										

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

K. PENGAYAAN / REMEDIAL

Pengayaan

Alternatif bentuk pengayaan adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya.
2. Pendidik memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok dari berbagai sumber dan mencatat hal-hal penting.

Remedial

1. Mengulang materi pokok di luar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas.
2. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas.
3. Memberikan kesempatan untuk tes perbaikan.

L. REFLEKSI

Refleksi untuk peserta didik

5. Apakah pengalaman baru yang kalian dapatkan dari pembelajaran ini?
6. Sebutkan bagian kegiatan pembelajaran yang paling kalian senangi ?
7. Apakah ada kesulitan yang kalian alami dalam pembelajaran ini ?
8. Apakah pembelajaran ini bisa kalian terapkan di rumah ?

Refleksi pendidik

5. Apakah kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai rencana ?
6. Apakah peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran ini dengan baik?
7. Apa kelebihan yang dimiliki dari kegiatan pembelajaran ini?
8. Apa yang harus diperbaiki dari kegiatan pembelajaran ini?

Bukittinggi, November 2024

Pendidik Kelas IV A

Mahapeserta didik

Nurhidayatul Hamidah, S.Pd
NIP.199705012020122006

Azizah Helmalia Putri
NIM.2114070104

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Endang Suryati Nengsih, S.Pd
NIP.19750627199912

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Azizah Helmalia Putri
Instansi	: SDN 09 Belakang Balok
Tahun Penyusun	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / IV A (empat)
Materi Pembelajaran	: GAYA
Alokasi Waktu	: 2 JP / 2 X 35 Menit
Pertemuan	: 4 (Empat)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat menganalisis pengaruh gaya terhadap arah , gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui penjelasan peserta didik mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap arah, gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui gambar yang ditampilkan, peserta didik dapat menyelesaikan soal pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia ❖ Gotong royong dalam berkarya. ❖ Mandiri ❖ Bernalar kritis	
E. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Buku Pendidik dan peserta didik ❖ infocus ❖ Lembar Kerja Peserta didik ❖ Media Pembelajaran	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar kelas. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, keterampilan memimpin.	

G. JUMLAH PESERTA DIDIK		
❖ 20 Orang		
H. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN		
❖ Strategi Joyfull Learning berbasis TGT (Teams Games Tournament)		
❖ Tanya jawab , penugasan		
I. ASSESMEN		
4. Asessmen diagnostik : Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik.		
5. Asessmen formatif : Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya.		
6. Asessmen sumatif : penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu tes tulis.		
KOMPONEN INTI		
1. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Pendidik masuk mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran (Religius) 3. Pendidik mengkondisikan kelas dan melakukan presensi. 4. Pendidik menanyakan kabar peserta didik serta memberikan semangat. 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik serta menjelaskan bagaimana proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.	10 menit
Inti	Tahap Persiapan	
	1. Pendidik menyiapkan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran IPAS yaitu KAYA (Kantong Gaya) 2. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar. 3. Pendidik mengawali pembelajaran	45 menit

	dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau ice breaking.	
	Tahap Penyampaian	
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari : “Apakah anak-anak ibu pernah bermain layang-layang? Gaya apa saja yang bekerja pada layang-layang tersebut ? 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media KAYA (Kantong Gaya).	
	Tahap Pelatihan + Teams Games Tournaments	
	1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok. 2. Pendidik meminta peserta didik duduk berkelompok. 3. Setiap kelompok diberikan kertas berisi pertanyaan di papan tulis (Soal Rahasia) 4. Peserta didik berdiri sesuai kelompok masing-masing. 5. Peserta didik secara bergantian lari ke depan untuk menjawab soal rahasia yang ada di papan tulis. 6. Kelompok yang menjawab soal dengan benar dan terbanyak menjadi pemenang.	
Penutup	1. Pendidik mengumumkan pemenang lomba dan memberikan penghargaan 2. Peserta didik diberikan tugas mandiri soal LKPD. 3. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini 4. Peserta didik melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan hari ini 5. Pendidik memberikan tindak lanjut	15 menit

	6. Peserta didik dan pendidik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah 7. Pendidik menutup kelas dengan salam.	
J. PENILAIAN		
Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrument
Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. b. Peduli dalam kegiatan pembelajaran. c. Disiplin selama proses pembelajaran d. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan e. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.	Observasi selama kegiatan belajar	Rubric penilaian sikap
Pengetahuan Menyelesaikan tugas yang relevan	Penugasan : Tugas Individu	Penilaian tugas Individu
Keterampilan Mampu menyelesaikan LKPD	Tugas LKPD	Daftar ceklis Keterampilan

1. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta didik	Gotong Royong			Bernalar Kritis			Mandiri			Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia			Rata2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Ade'k Putra Kusuma													
2.	Adzkia Khazinatunnisa													
3.	Anindira Fauziy Ayyasi													
4.	Deon An Najmi Delbi													
5.	Fakhri Zhafran Khairi													
6.	Ghali Afkar Fawwazi													
7.	Gledqhia Queen Yoandes													
8.	Hafis Sena													
9.	Hanif Alfahri													
10.	Kayla Humaira Az Zahra													
11.	Keila Anindia Putri													
12.	Keysa Akila													
13.	Khansa Sanniyah Humairah													
14.	Muhammad Adam Alzikri													
15.	Muhammad Aidil Alfarisyi													
16.	Nabila Afifa Nathania													
17.	Navia Aqifa Hannavia													
18.	Nazira Althafunnisa													
19.	Putri Elsa Rahmani													
20.	Tristan Tsaqif Patria													

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Baik

3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

2. Penilaian Pengetahuan / LKPD

N O	Nama Peserta didik	Kurang Baik Jika nilai peserta didik LKPD < 70	Cukup baik Jika nilai LKPD peserta didik 70 - 80	Baik Jika nilai LKPD peserta didik 80 - 90	Baik Sekali Jika nilai LKPD peserta didik 90-100
1.	Ade'k Putra Kusuma				
2.	Adzkia Khazinatunnisa				
3.	Anindira Fauziy Ayyasi				
4.	Deon An Najmi Delbi				
5.	Fakhri Zhafran Khairi				
6.	Ghali Afkar Fawwazi				
7.	Gledqhia Queen Yoandes				
8.	Hafis Sena				
9.	Hanif Alfahri				
10.	Kayla Humaira Az Zahra				
11.	Keila Anindia Putri				
12.	Keysa Akila				
13.	Khansa Sanniyah Humairah				
14.	Muhammad Adam Alzikri				
15.	Muhammad Aidil Alfariysi				
16.	Nabila Afifa Nathania				
17.	Navia Aqifa Hannavia				
18.	Nazira Althafunnisa				
19.	Putri Elsa Rahmani				
20.	Tristan Tsaqif Patria				

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta didik	Kemampuan Menjelaskan			Kemampuan Berani Terampil			Kemampuan Bertanya, saran, masukan			Rata 2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Ade'k Putra Kusuma										
2.	Adzkia Khazinatunnisa										
3.	Anindira Fauziy Ayyasi										
4.	Deon An Najmi Delbi										
5.	Fakhri Zhafran Khairi										
6.	Ghali Afkar Fawwazi										
7.	Gledqhia Queen Yoandes										
8.	Hafis Sena										
9.	Hanif Alfahri										
10.	Kayla Humaira Az Zahra										
11.	Keila Anindia Putri										
12.	Keysa Akila										
13.	Khansa Sanniyah Humairah										
14.	Muhammad Adam Alzikri										
15.	Muhammad Aidil Alfarisyi										
16.	Nabila Afifa Nathania										
17.	Navia Aqifa Hannavia										
18.	Nazira Althafunnisa										
19.	Putri Elsa Rahmani										
20.	Tristan Tsaqif Patria										

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

K. PENGAYAAN / REMEDIAL

Pengayaan

Alternatif bentuk pengayaan adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya.
2. Pendidik memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok dari berbagai sumber dan mencatat hal-hal penting.

Remedial

1. Mengulang materi pokok di luar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas.
2. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas.
3. Memberikan kesempatan untuk tes perbaikan.

L. REFLEKSI

Refleksi untuk peserta didik

1. Apakah pengalaman baru yang kalian dapatkan dari pembelajaran ini?
2. Sebutkan bagian kegiatan pembelajaran yang paling kalian senangi ?
3. Apakah ada kesulitan yang kalian alami dalam pembelajaran ini ?
4. Apakah pembelajaran ini bisa kalian terapkan di rumah ?

Refleksi pendidik

1. Apakah kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai rencana ?
2. Apakah peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran ini dengan baik?
3. Apa kelebihan yang dimiliki dari kegiatan pembelajaran ini?
4. Apa yang harus diperbaiki dari kegiatan pembelajaran ini?

Bukittinggi, November 2024

Pendidik Kelas IV A

Mahapeserta didik

Nurhidayatul Hamidah, S.Pd
NIP.199705012020122006

Azizah Helmalia Putri
NIM.2114070104

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Endang Suryati Nengsih, S.Pd
NIP.19750627199912

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Azizah Helmalia Putri
Instansi	: SDN 09 Belakang Balok
Tahun Penyusun	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / IV B (empat)
Materi Pembelajaran	: GAYA
Alokasi Waktu	: 2 JP / 2 X 35 Menit
Pertemuan	: 1 (Pertama)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat menganalisis pengaruh gaya terhadap arah , gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui penjelasan peserta didik mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap arah, gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui gambar yang ditampilkan, peserta didik dapat menyelesaikan soal pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia ❖ Gotong royong dalam berkarya. ❖ Mandiri ❖ Bernalar kritis	
E. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Buku Pendidik dan peserta didik ❖ infocus ❖ Lembar Kerja Peserta didik ❖ Media Pembelajaran	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar kelas. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, keterampilan memimpin.	

G. JUMLAH PESERTA DIDIK		
❖ 20 Orang		
H. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN		
❖ Strategi Joyfull Learning berbasis <i>Everyone is a teacher here</i>		
❖ Tanya jawab , penugasan		
I. ASSESMENT		
1. Asessmen diagnostik : Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik. 2. Asessmen formatif : Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya. 3. Asessmen sumatif : penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu tes tulis.		
KOMPONEN INTI		
1. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Pendidik masuk mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran (Religius) 3. Pendidik mengkondisikan kelas dan melakukan presensi. 4. Pendidik menanyakan kabar peserta didik serta memberikan semangat. 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik serta menjelaskan bagaimana proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.	10 menit
Inti	Tahap Persiapan	
	1. Pendidik menyiapkan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran IPAS yaitu KAYA (Kantong Gaya) 2. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar. 3. Pendidik mengawali pembelajaran	45 menit

	dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau ice breaking.	
	Tahap Penyampaian	
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari : “Apakah anak-anak ibu pernah bermain layang-layang? Gaya apa saja yang bekerja pada layang-layang tersebut ? 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media KAYA (Kantong Gaya).	
	Tahap Pelatihan + <i>Everyone is A Teacher Here</i>	
	1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok. 2. Pendidik meminta peserta didik duduk berkelompok. 3. Peserta didik mendapatkan kertas kosong dari pendidik. 4. Peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan dari materi yang dipaparkan pendidik, 5. Peserta didik kemudian mengumpulkan kertas tersebut secara berkelompok. 6. Pendidik meminta masing-masing kelompok menukar kertas pertanyaan tersebut. 7. Peserta didik mengambil kertas secara bergantian. 8. Setiap peserta didik mendapatkan 1 pertanyaan. 9. Peserta didik secara bergantian menjelaskan tentang pertanyaan yang didapat peserta didik.	

	10. Kelompok dengan penjelasan yang benar dan terbanyak menambahkan jawaban diberi hadiah.	
Penutup	1. Pendidik mengumumkan pemenang lomba dan memberikan penghargaan 2. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini 3. Peserta didik melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan hari ini 4. Pendidik memberikan tindak lanjut 5. Peserta didik dan pendidik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah 6. Pendidik menutup kelas dengan salam.	15 menit

J. PENILAIAN

Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrument
Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. b. Peduli dalam kegiatan pembelajaran. c. Disiplin selama proses pembelajaran d. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan e. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.	Observasi selama kegiatan belajar	Rubric penilaian sikap
Pengetahuan Menyelesaikan tugas yang relevan	Penugasan : Tugas Individu	Penilaian tugas Individu
Keterampilan Mampu menyelesaikan LKPD	Tugas LKPD	Daftar ceklis Keterampilan

1. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta didik	Gotong Royong			Bernalar Kritis			Mandiri			Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia			Rata2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Akifa Humaira Latif													
2.	Alby Fachri Indjaya													
3.	Alexa Valerie Rahman													
4.	Alfatih Masahiro Anaru													
5.	Aqilah Salsabilla													
6.	Athifa Aqilah Faiqa													
7.	Az Zahra Nasitah													
8.	Azhifa Putri Afrina													
9.	Edlo Solfegio Hakama													
10.	Farel Adetya pratama													
11.	Fauzia Rizki Latifah													
12.	Jullian Hassya Ramadhan													
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra													
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat													
15.	Muhammad Athar Rizki													
16.	Nur Ahmed Mayzeyn													
17.	Rafa Azka Pratama													
18.	Rania Humaira Zidni													
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada													
20.	Zakyha Tilawa													

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Baik

3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

2. Penilaian Pengetahuan / LKPD

N O	Nama Peserta didik	Kurang Baik Jika nilai peserta didik LKPD < 70	Cukup baik Jika nilai LKPD peserta didik 70 – 80	Baik Jika nilai LKPD peserta didik 80 - 90	Baik Sekali Jika nilai LKPD peserta didik 90-100
1.	Akifa Humaira Latif				
2.	Alby Fachri Indjaya				
3.	Alexa Valerie Rahman				
4.	Alfatih Masahiro Anaru				
5.	Aqilah Salsabilla				
6.	Athifa Aqilah Faiqa				
7.	Az Zahra Nasitah				
8.	Azhifa Putri Afrina				
9.	Edlo Solfegio Hakama				
10.	Farel Adetya pratama				
11.	Fauzia Rizki Latifah				
12.	Jullian Hassya Ramadhan				
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra				
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat				
15.	Muhammad Athar Rizki				
16.	Nur Ahmed Mayzeyn				
17.	Rafa Azka Pratama				
18.	Rania Humaira Zidni				
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada				
20.	Zakyha Tilawa				

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta didik	Kemampuan Menjelaskan			Kemampuan Berani Terampil			Kemampuan Bertanya, saran, masukan			Rata 2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Akifa Humaira Latif										
2.	Alby Fachri Indjaya										
3.	Alexa Valerie Rahman										
4.	Alfatih Masahiro Anaru										
5.	Aqilah Salsabilla										
6.	Athifa Aqilah Faiqa										
7.	Az Zahra Nasitah										
8.	Azhifa Putri Afrina										
9.	Edlo Solfegio Hakama										
10.	Farel Adetya pratama										
11.	Fauzia Rizki Latifah										
12.	Jullian Hassya Ramadhan										
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra										
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat										
15.	Muhammad Athar Rizki										
16.	Nur Ahmed Mayzeyn										
17.	Rafa Azka Pratama										
18.	Rania Humaira Zidni										
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada										
20.	Zakyha Tilawa										

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

K. PENGAYAAN / REMEDIAL
Pengayaan Alternatif bentuk pengayaan adalah sebagai berikut : 1. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya. 2. Pendidik memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok dari berbagai sumber dan mencatat hal-hal penting. Remedial 1. Mengulang materi pokok di luar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas. 2. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas. 3. Memberikan kesempatan untuk tes perbaikan.
L. REFLEKSI
Refleksi untuk peserta didik 1. Apakah pengalaman baru yang kalian dapatkan dari pembelajaran ini? 2. Sebutkan bagian kegiatan pembelajaran yang paling kalian senangi ? 3. Apakah ada kesulitan yang kalian alami dalam pembelajaran ini ? 4. Apakah pembelajaran ini bisa kalian terapkan di rumah ? Refleksi pendidik 1. Apakah kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai rencana ? 2. Apakah peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran ini dengan baik? 3. Apa kelebihan yang dimiliki dari kegiatan pembelajaran ini? 4. Apa yang harus diperbaiki dari kegiatan pembelajaran ini?

Pendidik Kelas IV B

Bukittinggi, November 2024

Mahapeserta didik

Hj. Rina Fitri, S.Pd
NIP.197012021993032004

Azizah Helmalia Putri
NIM.2114070104

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Endang Suryati Nengsih ,S.Pd
NIP.197506271999122012

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Azizah Helmalia Putri
Instansi	: SDN 09 Belakang Balok
Tahun Penyusun	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / IV B (empat)
Materi Pembelajaran	: GAYA
Alokasi Waktu	: 2 JP / 2 X 35 Menit
Pertemuan	: 2 (Dua)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat menganalisis pengaruh gaya terhadap arah , gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui penjelasan peserta didik mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap arah, gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui gambar yang ditampilkan, peserta didik dapat menyelesaikan soal pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia ❖ Gotong royong dalam berkarya. ❖ Mandiri ❖ Bernalar kritis ❖ Kreatif	
E. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Buku Pendidik dan peserta didik ❖ infocus ❖ Lembar Kerja Peserta didik ❖ Media Pembelajaran	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar kelas. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan	

cepat, keterampilan memimpin.		
G. JUMLAH PESERTA DIDIK		
❖ 20 Orang		
H. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN		
❖ Strategi Joyfull Learning berbasis <i>Everyone is a teacher here</i>		
❖ Tanya jawab , penugasan		
I. ASSESMEN		
4. Asessmen diagnostik : Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik. 5. Asessmen formatif : Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya. 6. Asessmen sumatif : penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu tes tulis.		
KOMPONEN INTI		
1. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Pendidik masuk mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran (Religius) 3. Pendidik mengkondisikan kelas dan melakukan presensi. 4. Pendidik menanyakan kabar peserta didik serta memberikan semangat. 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik serta menjelaskan bagaimana proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.	10 menit
Inti	Tahap Persiapan	
	1. Pendidik menyiapkan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran IPAS yaitu KAYA (Kantong Gaya) 2. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar.	45 menit

	3. Pendidik mengawali pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau ice breaking.	
	Tahap Penyampaian	
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari : “Apakah anak-anak ibu pernah bermain layang-layang? Gaya apa saja yang bekerja pada layang-layang tersebut ? 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media KAYA (Kantong Gaya).	
	Tahap Pelatihan + <i>Everyone is A Teacher Here</i>	
	1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok. 2. Pendidik meminta peserta didik duduk berkelompok. 3. Peserta didik mendapatkan kertas kosong dari pendidik. 4. Peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan dari materi yang dipaparkan pendidik, 5. Peserta didik kemudian mengumpulkan kertas tersebut secara berkelompok. 6. Pendidik meminta masing-masing kelompok menukar kertas pertanyaan tersebut. 7. Peserta didik mengambil kertas secara bergantian. 8. Setiap peserta didik mendapatkan 1 pertanyaan. 9. Peserta didik secara bergantian menjelaskan tentang pertanyaan yang	

	didapat peserta didik. 10. Kelompok dengan penjelasan yang benar dan terbanyak menambahkan jawaban diberi hadiah.	
Penutup	1. Pendidik mengumumkan pemenang lomba dan memberikan penghargaan 2. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini 3. Peserta didik melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan hari ini 4. Pendidik memberikan tindak lanjut 5. Peserta didik dan pendidik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah 6. Pendidik menutup kelas dengan salam.	15 menit

J. PENILAIAN

Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrument
Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. b. Peduli dalam kegiatan pembelajaran. c. Disiplin selama proses pembelajaran d. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan e. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.	Observasi selama kegiatan belajar	Rubric penilaian sikap
Pengetahuan Menyelesaikan tugas yang relevan	Penugasan : Tugas Individu	Penilaian tugas Individu
Keterampilan Mampu menyelesaikan LKPD	Tugas LKPD	Daftar ceklis Keterampilan

1. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta didik	Gotong Royong			Bernalar Kritis			Mandiri			Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia			Rata2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Akifa Humaira Latif													
2.	Alby Fachri Indjaya													
3.	Alexa Valerie Rahman													
4.	Alfatih Masahiro Anaru													
5.	Aqilah Salsabilla													
6.	Athifa Aqilah Faiqa													
7.	Az Zahra Nasitah													
8.	Azhifa Putri Afrina													
9.	Edlo Solfegio Hakama													
10.	Farel Adetya pratama													
11.	Fauzia Rizki Latifah													
12.	Jullian Hassya Ramadhan													
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra													
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat													
15.	Muhammad Athar Rizki													
16.	Nur Ahmed Mayzeyn													
17.	Rafa Azka Pratama													
18.	Rania Humaira Zidni													
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada													
20.	Zakyha Tilawa													

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Baik

3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

2. Penilaian Pengetahuan / LKPD

N O	Nama Peserta didik	Kurang Baik Jika nilai peserta didik LKPD < 70	Cukup baik Jika nilai LKPD peserta didik 70 - 80	Baik Jika nilai LKPD peserta didik 80 – 90	Baik Sekali Jika nilai LKPD peserta didik 90-100
1.	Akifa Humaira Latif				
2.	Alby Fachri Indjaya				
3.	Alexa Valerie Rahman				
4.	Alfatih Masahiro Anaru				
5.	Aqilah Salsabilla				
6.	Athifa Aqilah Faiqa				
7.	Az Zahra Nasitah				
8.	Azhifa Putri Afrina				
9.	Edlo Solfegio Hakama				
10.	Farel Adetya pratama				
11.	Fauzia Rizki Latifah				
12.	Jullian Hassya Ramadhan				
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra				
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat				
15.	Muhammad Athar Rizki				
16.	Nur Ahmed Mayzeyn				
17.	Rafa Azka Pratama				
18.	Rania Humaira Zidni				
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada				
20.	Zakyha Tilawa				

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta didik	Kemampuan Menjelaskan			Kemampuan Berani Terampil			Kemampuan Bertanya, saran, masukan			Rata 2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Akifa Humaira Latif										
2.	Alby Fachri Indjaya										
3.	Alexa Valerie Rahman										
4.	Alfatih Masahiro Anaru										
5.	Aqilah Salsabilla										
6.	Athifa Aqilah Faiqa										
7.	Az Zahra Nasitah										
8.	Azhifa Putri Afrina										
9.	Edlo Solfegio Hakama										
10.	Farel Adetya pratama										
11.	Fauzia Rizki Latifah										
12.	Jullian Hassya Ramadhan										
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra										
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat										
15.	Muhammad Athar Rizki										
16.	Nur Ahmed Mayzeyn										
17.	Rafa Azka Pratama										
18.	Rania Humaira Zidni										
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada										
20.	Zakyha Tilawa										

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

K. PENGAYAAN / REMEDIAL

Pengayaan

Alternatif bentuk pengayaan adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya.
2. Pendidik memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok dari berbagai sumber dan mencatat hal-hal penting.

Remedial

1. Mengulang materi pokok di luar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas.
2. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas.
3. Memberikan kesempatan untuk tes perbaikan.

L. REFLEKSI

Refleksi untuk peserta didik

1. Apakah pengalaman baru yang kalian dapatkan dari pembelajaran ini?
2. Sebutkan bagian kegiatan pembelajaran yang paling kalian senangi ?
3. Apakah ada kesulitan yang kalian alami dalam pembelajaran ini ?
4. Apakah pembelajaran ini bisa kalian terapkan di rumah ?

Refleksi pendidik

1. Apakah kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai rencana ?
2. Apakah peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran ini dengan baik?
3. Apa kelebihan yang dimiliki dari kegiatan pembelajaran ini?
4. Apa yang harus diperbaiki dari kegiatan pembelajaran ini?

Bukittinggi, November 2024

Pendidik Kelas IV B

Mahapeserta didik

Hj. Rina Fitri, S.Pd
NIP.197012021993032004

Azizah Helmalia Putri
NIM.2114070104

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Endang Suryati Nengsih, S.Pd
NIP.197506271999122012

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Azizah Helmalia Putri
Instansi	: SDN 09 Belakang Balok
Tahun Penyusun	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / IV B (empat)
Materi Pembelajaran	: GAYA
Alokasi Waktu	: 2 JP / 2 X 35 Menit
Pertemuan	: 3 (Tiga)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat menganalisis pengaruh gaya terhadap arah , gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui penjelasan peserta didik mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap arah, gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui gambar yang ditampilkan, peserta didik dapat menyelesaikan soal pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia ❖ Gotong royong dalam berkarya. ❖ Mandiri ❖ Bernalar kritis	
E. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Buku Pendidik dan peserta didik ❖ infocus ❖ Lembar Kerja Peserta didik ❖ Media Pembelajaran	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar kelas. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, keterampilan memimpin.	

G. JUMLAH PESERTA DIDIK		
❖ 20 Orang		
H. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN		
❖ Strategi Joyfull Learning berbasis <i>Everyone is a teacher here</i>		
❖ Tanya jawab , penugasan		
I. ASSESMEN		
7. Asessmen diagnostik : Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik.		
8. Asessmen formatif : Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya.		
9. Asessmen sumatif : penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu tes tulis.		
KOMPONEN INTI		
1. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Pendidik masuk mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran (Religius) 3. Pendidik mengkondisikan kelas dan melakukan presensi. 4. Pendidik menanyakan kabar peserta didik serta memberikan semangat. 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik serta menjelaskan bagaimana proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.	10 menit
Inti	Tahap Persiapan	
	1. Pendidik menyiapkan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran IPAS yaitu KAYA (Kantong Gaya) 2. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik siap belajar. 3. Pendidik mengawali pembelajaran	45 menit

	dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau ice breaking.	
	Tahap Penyampaian	
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari : “Apakah anak-anak ibu pernah bermain layang-layang? Gaya apa saja yang bekerja pada layang-layang tersebut ? 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media KAYA (Kantong Gaya).	
	Tahap Pelatihan + <i>Everyone is A Teacher Here</i>	
	1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok. 2. Pendidik meminta peserta didik duduk berkelompok. 3. Peserta didik mendapatkan kertas kosong dari pendidik. 4. Peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan dari materi yang dipaparkan pendidik, 5. Peserta didik kemudian mengumpulkan kertas tersebut secara berkelompok. 6. Pendidik meminta masing-masing kelompok menukar kertas pertanyaan tersebut. 7. Peserta didik mengambil kertas secara bergantian. 8. Setiap peserta didik mendapatkan 1 pertanyaan. 9. Peserta didik secara bergantian menjelaskan tentang pertanyaan yang didapat peserta didik. 10. Kelompok dengan penjelasan yang	

	benar dan terbanyak menambahkan jawaban diberi hadiah.	
Penutup	1. Pendidik mengumumkan pemenang lomba dan memberikan penghargaan 2. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini 3. Peserta didik melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan hari ini 4. Pendidik memberikan tindak lanjut 5. Peserta didik dan pendidik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah 6. Pendidik menutup kelas dengan salam.	15 menit

J. PENILAIAN

Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrument
Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. b. Peduli dalam kegiatan pembelajaran. c. Disiplin selama proses pembelajaran d. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan e. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.	Observasi selama kegiatan belajar	Rubric penilaian sikap
Pengetahuan Menyelesaikan tugas yang relevan	Penugasan : Tugas Individu	Penilaian tugas Individu
Keterampilan Mampu menyelesaikan LKPD	Tugas LKPD	Daftar ceklis Keterampilan

1. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta didik	Gotong Royong			Bernalar Kritis			Mandiri			Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia			Rata2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Akifa Humaira Latif													
2.	Alby Fachri Indjaya													
3.	Alexa Valerie Rahman													
4.	Alfatih Masahiro Anaru													
5.	Aqilah Salsabilla													
6.	Athifa Aqilah Faiqa													
7.	Az Zahra Nasitah													
8.	Azhifa Putri Afrina													
9.	Edlo Solfegio Hakama													
10.	Farel Adetya pratama													
11.	Fauzia Rizki Latifah													
12.	Jullian Hassya Ramadhan													
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra													
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat													
15.	Muhammad Athar Rizki													
16.	Nur Ahmed Mayzeyn													
17.	Rafa Azka Pratama													
18.	Rania Humaira Zidni													
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada													
20.	Zakyha Tilawa													

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Baik

3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

2. Penilaian Pengetahuan / LKPD

N O	Nama Peserta didik	Kurang Baik Jika nilai peserta didik LKPD < 70	Cukup baik Jika nilai LKPD peserta didik 70 - 80	Baik Jika nilai LKPD peserta didik 80 - 90	Baik Sekali Jika nilai LKPD peserta didik 90-100
1.	Akifa Humaira Latif				
2.	Alby Fachri Indjaya				
3.	Alexa Valerie Rahman				
4.	Alfatih Masahiro Anaru				
5.	Aqilah Salsabilla				
6.	Athifa Aqilah Faiqa				
7.	Az Zahra Nasitah				
8.	Azhifa Putri Afrina				
9.	Edlo Solfegio Hakama				
10.	Farel Adetya pratama				
11.	Fauzia Rizki Latifah				
12.	Jullian Hassya Ramadhan				
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra				
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat				
15.	Muhammad Athar Rizki				
16.	Nur Ahmed Mayzeyn				
17.	Rafa Azka Pratama				
18.	Rania Humaira Zidni				
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada				
20.	Zakyha Tilawa				

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta didik	Kemampuan Menjelaskan			Kemampuan Berani Terampil			Kemampuan Bertanya, saran, masukan			Rata 2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Akifa Humaira Latif										
2.	Alby Fachri Indjaya										
3.	Alexa Valerie Rahman										
4.	Alfatih Masahiro Anaru										
5.	Aqilah Salsabilla										
6.	Athifa Aqilah Faiqa										
7.	Az Zahra Nasitah										
8.	Azhifa Putri Afrina										
9.	Edlo Solfegio Hakama										
10.	Farel Adetya pratama										
11.	Fauzia Rizki Latifah										
12.	Jullian Hassya Ramadhan										
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra										
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat										
15.	Muhammad Athar Rizki										
16.	Nur Ahmed Mayzeyn										
17.	Rafa Azka Pratama										
18.	Rania Humaira Zidni										
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada										
20.	Zakyha Tilawa										

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

K. PENGAYAAN / REMEDIAL Pengayaan Alternatif bentuk pengayaan adalah sebagai berikut : 1. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya. 2. Pendidik memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok dari berbagai sumber dan mencatat hal-hal penting. Remedial 1. Mengulang materi pokok di luar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas. 2. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas. 3. Memberikan kesempatan untuk tes perbaikan.
L. REFLEKSI Refleksi untuk peserta didik 1. Apakah pengalaman baru yang kalian dapatkan dari pembelajaran ini? 2. Sebutkan bagian kegiatan pembelajaran yang paling kalian senangi ? 3. Apakah ada kesulitan yang kalian alami dalam pembelajaran ini ? 4. Apakah pembelajaran ini bisa kalian terapkan di rumah ? Refleksi pendidik 1. Apakah kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai rencana ? 2. Apakah peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran ini dengan baik? 3. Apa kelebihan yang dimiliki dari kegiatan pembelajaran ini? 4. Apa yang harus diperbaiki dari kegiatan pembelajaran ini?

Pendidik Kelas IV B

Bukittinggi, November 2024

Mahapeserta didik

Hj. Rina Fitri, S.Pd
NIP.197012021993032004

Azizah Helmalia Putri
NIM.2114070104

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Endang Suryati Nengsih ,S.Pd
NIP.197506271999122012

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024
KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Azizah Helmalia Putri
Instansi	: SDN 09 Belakang Balok
Tahun Penyusun	: 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase / Kelas	: B / IV B (empat)
Materi Pembelajaran	: GAYA
Alokasi Waktu	: 2 JP / 2 X 35 Menit
Pertemuan	: 4 (Empat)
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik dapat mengidentifikasi pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
❖ Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat menganalisis pengaruh gaya terhadap arah , gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui penjelasan peserta didik mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap arah, gerak , dan bentuk benda. ❖ Melalui gambar yang ditampilkan, peserta didik dapat menyelesaikan soal pengaruh gaya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia ❖ Gotong royong dalam berkarya. ❖ Mandiri ❖ Bernalar kritis	
E. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Buku Pendidik dan peserta didik ❖ infocus ❖ Lembar Kerja Peserta didik ❖ Media Pembelajaran	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar kelas. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, keterampilan memimpin.	

G. JUMLAH PESERTA DIDIK		
❖ 20 Orang		
H. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN		
❖ Strategi Joyfull Learning berbasis <i>Everyone is a teacher here</i>		
❖ Tanya jawab , penugasan		
I. ASSESMENT		
1. Asessmen diagnostik : Tes kognitif (berupa tes tertulis) dan nonkognitif sebelum pembelajaran untuk mengukur kemampuan peserta didik. 2. Asessmen formatif : Mengumpulkan data kemajuan peserta didik dalam menguasai kompetensi yang akan dicapai (pertanyaan lisan atau observasi) dan diinterpretasikan untuk rencana tindak lanjut pembelajaran berikutnya. 3. Asessmen sumatif : penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran yaitu tes tulis.		
KOMPONEN INTI		
1. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembuka	1. Pendidik masuk mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas 2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai pelajaran (Religius) 3. Pendidik mengkondisikan kelas dan melakukan presensi. 4. Pendidik menanyakan kabar peserta didik serta memberikan semangat. 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik serta menjelaskan bagaimana proses kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.	10 menit
Inti	Tahap Persiapan	
	1. Pendidik menyiapkan media yang menarik dan kreatif untuk pembelajaran IPAS yaitu KAYA (Kantong Gaya) 2. Pendidik membangun suasana hangat dan memastikan semua peserta didik	45 menit

	siap belajar. 3. Pendidik mengawali pembelajaran dengan menarik dan menyenangkan seperti teka-teki atau ice breaking.	
	Tahap Penyampaian	
	1. Peserta didik menjawab pertanyaan pematik dari pendidik untuk memicu rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari : “Apakah anak-anak ibu pernah bermain layang-layang? Gaya apa saja yang bekerja pada layang-layang tersebut ? 2. Peserta didik mendengarkan penyampaian materi dari pendidik dengan media KAYA (Kantong Gaya).	
	Tahap Pelatihan + <i>Everyone is A Teacher Here</i>	
	1. Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok. 2. Pendidik meminta peserta didik duduk berkelompok. 3. Peserta didik mendapatkan kertas kosong dari pendidik. 4. Peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan dari materi yang dipaparkan pendidik, 5. Peserta didik kemudian mengumpulkan kertas tersebut secara berkelompok. 6. Pendidik meminta masing-masing kelompok menukar kertas pertanyaan tersebut. 7. Peserta didik mengambil kertas secara bergantian. 8. Setiap peserta didik mendapatkan 1 pertanyaan. 9. Peserta didik secara bergantian menjelaskan tentang pertanyaan yang	

	didapat peserta didik. 10. Kelompok dengan penjelasan yang benar dan terbanyak menambahkan jawaban diberi hadiah.	
Penutup	1. Pendidik mengumumkan pemenang lomba dan memberikan penghargaan 2. Peserta didik diberikan tugas mandiri soal LKPD. 3. Peserta didik bersama pendidik menyimpulkan pembelajaran hari ini 4. Peserta didik melakukan refleksi kegiatan yang sudah dilakukan hari ini 5. Pendidik memberikan tindak lanjut 6. Peserta didik dan pendidik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan hamdalah 7. Pendidik menutup kelas dengan salam.	15 menit
J. PENILAIAN		
Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Instrument
Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. b. Peduli dalam kegiatan pembelajaran. c. Disiplin selama proses pembelajaran d. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan e. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.	Observasi selama kegiatan belajar	Rubric penilaian sikap
Pengetahuan Menyelesaikan tugas yang relevan	Penugasan : Tugas Individu	Penilaian tugas Individu
Keterampilan Mampu menyelesaikan LKPD	Tugas LKPD	Daftar ceklis Keterampilan

1. Penilaian Sikap

No	Nama Peserta didik	Gotong Royong			Bernalar Kritis			Mandiri			Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa Dan Berakhlak Mulia			Rata2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Akifa Humaira Latif													
2.	Alby Fachri Indjaya													
3.	Alexa Valerie Rahman													
4.	Alfatih Masahiro Anaru													
5.	Aqilah Salsabilla													
6.	Athifa Aqilah Faiqa													
7.	Az Zahra Nasitah													
8.	Azhifa Putri Afrina													
9.	Edlo Solfegio Hakama													
10.	Farel Adetya pratama													
11.	Fauzia Rizki Latifah													
12.	Jullian Hassya Ramadhan													
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra													
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat													
15.	Muhammad Athar Rizki													
16.	Nur Ahmed Mayzeyn													
17.	Rafa Azka Pratama													
18.	Rania Humaira Zidni													
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada													
20.	Zakyha Tilawa													

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Baik

3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

2. Penilaian Pengetahuan / LKPD

N O	Nama Peserta didik	Kurang Baik Jika nilai peserta didik LKPD < 70	Cukup baik Jika nilai LKPD peserta didik 70 - 80	Baik Jika nilai LKPD peserta didik 80 - 90	Baik Sekali Jika nilai LKPD peserta didik 90-100
1.	Akifa Humaira Latif				
2.	Alby Fachri Indjaya				
3.	Alexa Valerie Rahman				
4.	Alfatih Masahiro Anaru				
5.	Aqilah Salsabilla				
6.	Athifa Aqilah Faiqa				
7.	Az Zahra Nasitah				
8.	Azhifa Putri Afrina				
9.	Edlo Solfegio Hakama				
10.	Farel Adetya pratama				
11.	Fauzia Rizki Latifah				
12.	Jullian Hassya Ramadhan				
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra				
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat				
15.	Muhammad Athar Rizki				
16.	Nur Ahmed Mayzeyn				
17.	Rafa Azka Pratama				
18.	Rania Humaira Zidni				
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada				
20.	Zakyha Tilawa				

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

3. Penilaian Keterampilan

No	Nama Peserta didik	Kemampuan Menjelaskan			Kemampuan Berani Terampil			Kemampuan Bertanya, saran, masukan			Rata 2
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.	Akifa Humaira Latif										
2.	Alby Fachri Indjaya										
3.	Alexa Valerie Rahman										
4.	Alfatih Masahiro Anaru										
5.	Aqilah Salsabilla										
6.	Athifa Aqilah Faiqa										
7.	Az Zahra Nasitah										
8.	Azhifa Putri Afrina										
9.	Edlo Solfegio Hakama										
10.	Farel Adetya pratama										
11.	Fauzia Rizki Latifah										
12.	Jullian Hassya Ramadhan										
13.	Kenzie Arjuna Jefri Putra										
14.	Latifa Urrasyidah Hidayat										
15.	Muhammad Athar Rizki										
16.	Nur Ahmed Mayzeyn										
17.	Rafa Azka Pratama										
18.	Rania Humaira Zidni										
19.	Syaqhira Thalita Qortunnada										
20.	Zakyha Tilawa										

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Baik
- 3 = Baik Sekali

- Berikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian.

K. PENGAYAAN / REMEDIAL
Pengayaan Alternatif bentuk pengayaan adalah sebagai berikut : 1. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya. 2. Pendidik memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok dari berbagai sumber dan mencatat hal-hal penting. Remedial 1. Mengulang materi pokok di luar jam tatap muka bagi peserta didik yang belum tuntas. 2. Memberikan penugasan kepada peserta didik yang belum tuntas. 3. Memberikan kesempatan untuk tes perbaikan.
L. REFLEKSI
Refleksi untuk peserta didik 1. Apakah pengalaman baru yang kalian dapatkan dari pembelajaran ini? 2. Sebutkan bagian kegiatan pembelajaran yang paling kalian senangi ? 3. Apakah ada kesulitan yang kalian alami dalam pembelajaran ini ? 4. Apakah pembelajaran ini bisa kalian terapkan di rumah ? Refleksi pendidik 1. Apakah kegiatan pembelajaran terlaksana sesuai rencana ? 2. Apakah peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran ini dengan baik? 3. Apa kelebihan yang dimiliki dari kegiatan pembelajaran ini? 4. Apa yang harus diperbaiki dari kegiatan pembelajaran ini?

Bukittinggi, November 2024

Pendidik Kelas IV B

Mahapeserta didik

Hj. Rina Fitri, S.Pd
NIP.197012021993032004

Azizah Helmalia Putri
NIM.2114070104

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Endang Suryati Nengsih, S.Pd
NIP.197506271999122012

Lampiran 9

LKPD

SD N 09 BELAKANG BALOK

TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Nama : _____ **Hari/Tanggal:** _____

Mata Pelajaran : _____ **Waktu :** _____

Kelas / Semester : _____

Petunjuk umum :

1. Mulailah dengan membaca Bismillahirrahmanirrahim.
2. Tulislah terlebih dahulu nama, kelas dan mata pelajaran pada lembar jawabanmu.
3. Dahulukan menjawab soal-soal yang dianggap lebih mudah.
4. Periksa kembali lembar jawabanmu sebelum dikumpulkan.
5. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang kamu anggap benar.

Jawablah pertanyaan dibawah dengan jawaban yang benar !

1. Berikut aktivitas yang membutuhkan gaya dorong adalah
 - A. Tarik tambang
 - B. Bersepeda
 - C. Mengangkat Benda
 - D. Menarik pintu
2. Kegiatan yang memanfaatkan gaya otot lengan adalah....
 - A. Mengangkat benda
 - B. Menendang bola
 - C. Berjalan
 - D. Bersepeda
3. Sepeda berhenti karena ada gaya
 - A. Gravitasi
 - B. Gesek
 - C. Tarik
 - D. Dorong
4. Peserta didik kelas IV mengadakan lomba tarik tambang . Gaya yang terjadi pada perlombaan tersebut adalah
 - A. Dorongan
 - B. Tarik- menarik
 - C. Diam
 - D. Menjauh
5. Gaya yang diperlukan untuk olahraga angkat besi adalah....



A. Gaya otot

C. Gaya Magnet

- B. Gaya gesek
D. Gaya gravitasi
6. Di rumah Hafiz terdapat beberapa benda seperti **kayu , kertas, paku, karet, kaca, besi, sekrup, dan pensil**. Benda – benda tersebut ada yang bisa di tarik magnet dan tidak bisa di tarik magnet. Berdasarkan informasi tersebut pernyataan yang tepat adalah....
- A. Kayu, kertas, dan paku termasuk benda magnetik
B. Karet, kaca, dan besi dapat ditarik magnet
C. Kaca, besi, sekrup, dan pensil termasuk benda nonmagnetik
D. Paku, besi, dan sekrup merupakan benda yang dapat ditarik magnet.
7. Buah apel dapat jatuh dari pohon disebabkan oleh gaya....



- A. Dorong
B. Tarik
C. Gravitasi
D. Gesek
8. Tanah liat atau platin jika ditekan bentuknya akan
- A. Sama
B. Tidak berubah
C. Tetap
D. Berubah
9. Pada lantai yang bersih dan licin, maka gaya geseknya
- A. Kecil
B. Bertambah
C. Besar
D. Tetap
10. Semakin kasar permukaan ban mobil yang saling bersentuhan dengan jalan, gaya gesekan akan semakin



- A. Kecil
B. Berkurang
C. Besar
D. Cepat

Lampiran 10**KUNCI JAWABAN LKPD**

1. B
2. A
3. B
4. B
5. A
6. D
7. C
8. D
9. A
10. C



Lampiran 11

MATERI PEMBELAJARAN IPAS

A. Apa itu Gaya



Gaya

Gaya adalah interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan. Interaksi dapat menggerakkan benda bebas. Akibatnya, benda diam bisa menjadi bergerak. Menarik dan mendorong membuat benda bergerak

Saat Ian dan Banu mendorong dan menarik benda, mereka menggunakan gaya otot. **Gaya otot adalah gaya yang dikeluarkan dari manusia atau hewan menggunakan otot pada tubuh mereka.**

Saat kontainer diberikan gaya dorong atau tarik, maka akan terjadi gesekan antara kontainer dan permukaan lantai. Hal ini menyebabkan terjadinya gaya gesek. **Gaya gesek adalah gaya yang terjadi saat dua benda saling bergesekan.**

Gaya Memengaruhi Arah Gerak dan Bentuk Benda



Tarikan bisa membuat benda bergerak.



Dorongan bisa membuat benda bergerak.



Gaya bisa mengubah arah gerak benda.



Benda elastis jika ditarik berubah bentuk menjadi memanjang.



Dorongan yang kuat bisa memberikan tekanan dan mengubah bentuk benda.

Macam-Macam Gaya

1. Gaya Otot

Gaya otot yang terjadi saat manusia atau hewan menggunakan ototnya.



Gambar 2.2 Gaya otot terjadi pada manusia dan hewan.

2. Gaya Gesek

Gaya gesek yang terjadi saat benda bergesekan



Gambar 2.3 Gaya gesek pada benda.

3. Gaya Pegas

Gaya pegas terjadi pada benda elastis seperti karet. Benda elastis adalah benda yang dapat mempertahankan bentuknya dan kembali menjadi bentuk semula setelah diberi gaya.



Gambar 2.4 Gaya pegas terjadi pada benda yang elastis.

4. Gaya Magnet

Gaya magnet adalah tarikan atau dorongan yang terjadi karena benda magnet. Magnet adalah sebuah benda yang bisa menarik benda-benda dari besi

5. Gaya Gravitasi

Ketika suatu benda terjatuh, bayangkan ada kekuatan tak terlihat yang menarik benda itu ke bawah. Inilah yang disebut gaya gravitasi, yaitu gaya yang menarik benda ke pusat gravitasi

B. Menyelidiki Gaya Gesek

Sifat gaya gesek

1. Arah gaya gesek berlawanan dengan arah gerak benda.

Kamu masih ingatkan, kalau gaya memiliki arah? Nah, gaya gesek selalu memiliki arah berlawanan dengan gerak benda.



Saat Tito mendorong kontainer, gaya otot yang Tito berikan searah dengan gerak benda. Namun, gaya gesek antara kontainer dan lantai berlawanan dengan arah gerak benda. Kalau kamu amati tanda panah pada gambar, keduanya berlawanan arah. Artinya setiap benda bergerak di suatu permukaan, ada gaya gesek yang mendorong balik benda tersebut.

2. Gaya gesek dipengaruhi oleh luas permukaan benda yang bergesekan

Perhatikan gambar berikut! Menurut kamu, mana yang lebih mudah dilakukan? mengapa?



Mendorong kursi roda, tentu lebih mudah dibanding mendorong kursi. Hal ini karena kedua benda ini memiliki luas permukaan yang berbeda. Bagaimana cara mengetahui luas permukaan? Caranya dengan melihat area yang bersentuhan atau bergesekan dengan lantai saat kita mendorongnya. Roda yang berbentuk bulat membuat luas permukaan yang bersentuhan dengan lantai lebih kecil dibanding kaki kursi. Akibatnya mendorong benda beroda lebih mudah dibanding yang tidak memiliki roda. Menambah kaki juga termasuk salah satu cara memperkecil luas permukaan. Contohnya yaitu menambah kaki pada lemari

3. Gaya gesek dipengaruhi oleh kasar atau licin permukaan

Permukaan yang licin memperkecil gaya gesek sedangkan permukaan yang kasar, memperbesar gaya gesek. Manusia kemudian memperkecil dan memperbesar gaya gesek untuk memecahkan berbagai masalah.

Contohnya memberikan pelumas pada roda pagar akan memperkecil gaya gesek sehingga pagar lebih mudah didorong. Selain itu, bisa juga menambahkan paku-paku pada bagian sol sepatu bola. Tujuannya untuk memperbesar gaya gesek antara sepatu dan rumput sehingga para pemain bola tidak mudah terpeleset.



Gambar 2.9 Gaya gesek dipengaruhi oleh kasar atau licinnya permukaan.

C. Menyelidiki Gaya Magnet



Gambar tersebut menunjukkan alat ekskavator magnet. Alat tersebut merupakan salah satu teknologi ciptaan manusia yang menggunakan magnet. Pernahkah kalian melihat magnet? Apa keunikan dari magnet yang kalian ketahui?

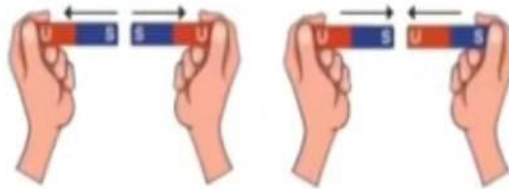
Magnet adalah sebuah benda yang terbuat dari besi dan memiliki gaya magnet. Magnet memiliki sifat yang unik. Artinya sifat ini hanya dimiliki benda-benda magnet saja. Mari kita cari tahu gaya apa yang bisa dilakukan oleh magnet!

1. Magnet dapat menarik benda yang terbuat dari besi.

Magnet sendiri umumnya terbuat dari besi. Namun, tidak semua benda bisa ditarik oleh magnet. Benda-benda yang tidak terbuat dari besi, seperti karet, plastik, dan kayu tidak bisa ditarik magnet. Selain besi, magnet juga bisa menarik benda yang terbuat dari nikel dan kobalt

2. Magnet memiliki dua kutub.

Ujung magnet disebut dengan **kutub**, yaitu **kutub Utara (U)** dan **kutub Selatan (S)**. **Gaya magnet paling kuat ada di bagian kedua kutubnya.** Artinya bagian kutub paling kuat menarik benda besi dibanding bagian sisi yang lain. Jika dua magnet dengan kutub sejenis didekatkan, maka magnet tersebut akan saling menolak satu sama lain. Namun, jika didekatkan dengan dua kutub yang berbeda, maka mereka akan saling tarik menarik. **Jadi magnet dapat menarik atau mendorong benda.**



Gambar 2.11 Magnet memiliki dua kutub yang berbeda kutub Utara (U) dan kutub Selatan (S).

3. Magnet dapat menarik benda tanpa menyentuhnya.

Umumnya gaya terjadi saat bersentuhan dengan benda. Seperti saat mendorong pagar atau menarik layangan. Namun, berbeda dengan magnet. Magnet dapat menarik benda besi tanpa menyentuhnya secara langsung. Semakin dekat, tarikannya akan semakin kuat. Namun, jika terlalu jauh, magnet juga tidak bisa menarik bendanya. Artinya magnet hanya bisa bekerja dalam jarak tertentu, bergantung pada kekuatan magnetnya.



Gambar 2.12 Magnet dapat menarik benda tanpa menyentuh.

Lampiran 12



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Uluh Padang
Website : www.uinib.ac.id E-mail: adminfik@uinib.ac.id

Nomor : B.5777/Un.13/FTK/PP.00.9/07/2024
Lamp. : 1 (satu) rangkap
Hal. : Seminar Proposal Skripsi Prodi PGMI

Padang, 15 Juli 2024

Kepada Yth Bapak/Ibuk.
1. Dr. Zainal Asril, M. Pd.
2. Raudhatul Jannah, M. SI.
Tim Penguji Seminar Proposal Prodi PGMI

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, bersama ini kami harapkan kesediaan Bapak/Ibuk untuk dapat melaksanakan seminar proposal skripsi mahasiswa:

Nama : Azizah Helmalia Putri
NIM : 2114070104
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Penerapan Strategi Joyfull Learning Berbasis Team Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SDN 09 Belakang Balok

Yang dilaksanakan pada

Hari/Tanggal : Jum'at / 17 Mei 2023

Pukul : 14.00 s-d 15.00 WIB

Tempat : Online (Zoom Meeting)

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibuk kami ucapkan terima kasih.

Ditetapkan di : Padang
an. Dekan
Ketua Prodi PGMI,


Raudhatul Jannah, M. SI.
NIP. 198004062008012022

Lampiran 13



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang
Website : //www.uinib.ac.id E-mail: adminfak@uinib.ac.id

**BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Tim Seminar Proposal Skripsi Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang, telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi mahasiswa:

Nama : Azliah Helmalla Putri
NIM : 2114070104
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Penerapan Strategi Joyfull Learning Berbasis Team Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SDN 09 Belakang Balok

Seminar Proposal pada:

Hari/Tanggal : Jum'at / 17 Mei 2023
Jam : 14.00 s-d 15.00 WIB
Tempat : Online (Zoom Meeting)

Dengan catatan sebagai berikut:

1. Mengubah cover, Latar belakang harus jelas dan ayat al-quran diperbaiki
2. Menekatkan apakah meningkatkan atau perbedaan, ~~Perbaiki~~
3. Penelitian yang relevan cari yang eksperimen dari tingkat Sekolah Dasar, Bab III diperbaiki
4. Perbaiki Daftar Pustaka.

Ttd Mhs	No	Anggota Tim Seminar	Jabatan	Tanda Tangan	Ket.
	1	Dr. Zainal Asril, M. Pd.	Tim Seminar (Ketua)	1.	
	2	Raudhatul Jannah, M. Si.	Tim Seminar (Sekretaris)	2.	

Padang, 15 Juli 2024
Ketua Prodi PGMI,

Raudhatul Jannah, M. Si.
NIP. 198004062008012022

Lampiran 14


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang
 Website : //www.uinib.ac.id E-mail: admintarbiyah@uinib.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN IMAM BONJOL PADANG
 Nomor : B.11668/Un.13/FTK.AK/PP.00.9/12/2024

Tentang:

PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN IMAM BONJOL PADANG

Mengingat :

a. bahwa untuk kelancaran kegiatan akademik mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang Tahun 2021 dipandang perlu menetapkan Dosen Pembimbing Skripsi mahasiswa dengan Surat Keputusan Dekan.

b. bahwa Saudara-saudara yang namanya tersebut pada surat keputusan ini, dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing I dan II skripsi mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang sebagaimana tercantum dalam surat keputusan.

Menimbang :

1. Undang-Undang RI Nomor: 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;

2. Peraturan Pemerintah RI Nomor: 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;

3. Peraturan Pemerintah RI Nomor: 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan;

4. Peraturan Pemerintah RI Nomor: 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;

5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor: 211 Tahun 2011 tentang Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam;

6. Peraturan Presiden RI Nomor: 35 Tahun 2017 tentang Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang;

7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor: 37 Tahun 2019 tentang Perubahan Peraturan Menteri Agama RI No. 19 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Imam Bonjol Padang;

8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor: 28 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang;

9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;

10. Keputusan Menteri Agama RI Nomor: 20 Tahun 2014 tentang Penunjukan Kuasa Pengguna Anggaran di Lingkungan Kementerian Agama;

11. Peraturan Menteri Keuangan RI No. 60/PMK.02/2021 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2022;

12. DIPA UIN Imam Bonjol Padang No. SP.DIPA-025.04.2.424050/2022 tanggal 17 November 2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

Kesatu : Mengangkat Saudara

a. Nama : Prof. Dr. Zainal Asril, M.Pd

NIP : 196104071991031003

Pangkat/Gol. : Pembina Utama Muda (IV/c)

Jabatan : Guru Besar

Sebagai Pembimbing I

b. Nama : Raudhatul Jannah, M.Si

NIP : 198004062008012022

Pangkat/Gol. : Penata (III/c)

Jabatan : Lektor

Sebagai Pembimbing II

Dalam Penulisan Skripsi Mahasiswa:

Nama / NIM : Azizah Helmalla Putri / 2114070106

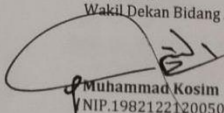
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Penerapan Strategi Joyfull Learning Berbasis Teams Games Tournaments (TGT) pada Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SDN 09 Belakang Balok Bukittinggi

Kedua : Pembimbing I dan Pembimbing II diberikan honorium menurut peraturan yang berlaku.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan segala sesuatu penetapan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini.

Ditetapkan di : Padang
 Pada Tanggal : 16 Desember 2024
 a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,


 Muhammad Kosim
 NIP.198212212005011001

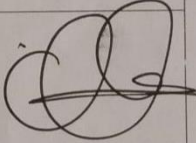
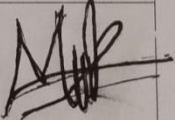
Tembusan:

1. Rektor UIN Imam Bonjol di Padang
2. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
3. Mahasiswa yang bersangkutan

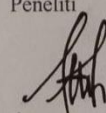
Lampiran 15

VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN

Nama : Azizah Helmalia Putri
 Nim : 2114070104
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Judul Skripsi : Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Keterampilan Kolaborasi Peserta didik SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi.

No	Validator	Jabatan	Tanda Tangan
1	<u>Dwi Nur Umi Rahmawati, M. Pd</u> NIP. 199204092019082001	Dosen PGMI FTK UIN Imam Bonjol Padang	
2	<u>Nurhidayatul Hamidah, S.Pd</u> NIP. 199705012020122006	Wali Kelas IV SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi	

Padang, November 2024
 Peneliti



Azizah Helmalia Putri
 NIM. 2114070104

Lampiran 16

Padang, 25 November 2024

No : Istimewa
 Lampiran : -
 Hal : Permohonan Surat Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Imam Bonjol Padang
 Di
 Tempat
 Dengan Hormat,

Doa dan harapan saya semoga bapak dalam keadaan sehat wal'afiat dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, Aamiin Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Azizah Helmalia Putri
 Tempat/Tanggal Lahir: Padang Tujuh, 26 November 2002
 Nim : 2114070104
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : "Penerapan Strategi Joyffull Learning Berbasis Teams Games Tournament (TGT) Pada Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SD N 09 Belakang Balok Bukittinggi"
 Tempat Penelitian : SD Negeri 09 Belakang Balok Bukittinggi

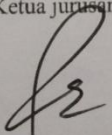
Dengan ini mengajukan permohonan surat izin penelitian kepada Bapak Dekan untuk mensukseskan pengumpulan data dalam penulisan skripsi, sebagai bahan pertimbangan saya lampirkan:

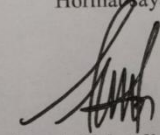
1. BAB I s/d BAB III yang telah disahkan oleh pembimbing 1 dan 2
2. Bukti validasi instrumen

Demikian permohonan ini saya buat, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

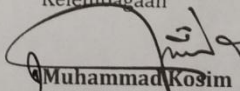
Diketahui oleh
 Ketua jurusan PGMI

Padang, 25 November 2024
 Hormat saya


Raudhatul Jannah, M.Si
 NIP. 19800406200812022


Azizah Helmalia Putri
 NIM.2114070104

Lampiran 17

 UIN IMAM BONJOL PADANG	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI IMAM BONJOL PADANG FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN Alamat: Jl. Prof. Mahmud Yunus Lb. Lintah Padang Website : //www.uinib.ac.id E-mail: admintarbiyah@uinib.ac.id										
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;"> Nomor : B. 10998/Un.13/FTK.AK/PP.00.9/11/2024 Lamp. : 1 (satu) berkas Hal. : Mohon Izin Penelitian </td> <td style="width: 40%; text-align: right; vertical-align: top;"> Padang, 25 November 2024 </td> </tr> </table>		Nomor : B. 10998/Un.13/FTK.AK/PP.00.9/11/2024 Lamp. : 1 (satu) berkas Hal. : Mohon Izin Penelitian	Padang, 25 November 2024								
Nomor : B. 10998/Un.13/FTK.AK/PP.00.9/11/2024 Lamp. : 1 (satu) berkas Hal. : Mohon Izin Penelitian	Padang, 25 November 2024										
Kepada Yth, Kepala Dinas Pendidikan Kota Bukittinggi Assalamu'alikum wr. wb Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, kami mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin melakukan penelitian kepada Saudara: <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama/NIM</td> <td>: Azizah Helmalia Putri / 2114070104</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Penerapan Strategi Joyfull Learning Berbasis Teams Games Tournament (TGT) pada Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SDN 09 Belakang Balok Bukittinggi</td> </tr> <tr> <td>Lokasi Penelitian</td> <td>: SDN 09 Belakang Balok Bukittinggi</td> </tr> <tr> <td>Waktu Penelitian</td> <td>: November 2024 s.d Januari 2025</td> </tr> </table> Demikianlah disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diaturkan terima kasih. Wassalam, an. Dekan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan  Muhammad Kosim NIP.198212212005011001		Nama/NIM	: Azizah Helmalia Putri / 2114070104	Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	Judul Skripsi	: Penerapan Strategi Joyfull Learning Berbasis Teams Games Tournament (TGT) pada Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SDN 09 Belakang Balok Bukittinggi	Lokasi Penelitian	: SDN 09 Belakang Balok Bukittinggi	Waktu Penelitian	: November 2024 s.d Januari 2025
Nama/NIM	: Azizah Helmalia Putri / 2114070104										
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)										
Judul Skripsi	: Penerapan Strategi Joyfull Learning Berbasis Teams Games Tournament (TGT) pada Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SDN 09 Belakang Balok Bukittinggi										
Lokasi Penelitian	: SDN 09 Belakang Balok Bukittinggi										
Waktu Penelitian	: November 2024 s.d Januari 2025										
Tembusan: 1. Rektor UIN Imam Bonjol Padang; 2. Kepala Sekolah SDN 09 Belakang Balok Bukittinggi 3. Mahasiswa yang bersangkutan.											

Lampiran 18



PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jl. Jend. Sudirman No. 27 – 29 Bukittinggi Telp. (0752) 23976

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 000.9/1000/BKPol-KB/2024

Dasar : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
 2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
 3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintahan Daerah;
 4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.

Menimbang : a. Bahwa sesuai surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Nomor B.10998/Un.13/FTK.AK/PP.00.9/11/2024, Tanggal 25 November 2024, Hal Mohon Izin Penelitian.
 b. Bahwa untuk tertib administrasi dan pengendalian pelaksanaan penelitian serta pengembangan perlu diterbitkan Surat Keterangan Penelitian.
 c. Bahwa sesuai konsideran huruf a dan b serta hasil Verifikasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi, berkas persyaratan administrasi Surat Keterangan Penelitian telah memenuhi syarat.

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bukittinggi, memberikan surat keterangan penelitian kepada :

Nama : **Azizah Helmalia Putri**
 Tempat/Tanggal Lahir : Padang Tujuh / 26 November 2002
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Alamat : Kampung Tengah Jorong Padang Tujuh, RT/RW 000/000. Kel/Desa Aua Kuniang, Kecamatan Pasaman, Kabupaten Pasaman Barat - Provinsi Sumatera Barat.
 Nomor Identitas : 1312036611020004
 Judul Penelitian : Penerapan Strategi *Joyfull Learning* Berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SDN 09 Belakang Balok Bukittinggi.
 Untuk : Melakukan Mohon Izin Penelitian dari tanggal 26 November 2024 s/d 5 Januari 2025 di UPTD SDN 09 Belakang Balok Kota Bukittinggi.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, 20 November 2024
 a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
 Kepala Bidang Kesatuan Bangsa,



PT. BIALDI, S. Sos, M.M
 Panat Tk. I - III/d
 NIP. 19810803 200501 1 006

Tembusan :

1. Wali Kota Bukittinggi (Sebagai Laporan);
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang;
3. Kepala Dinas Pendidikan Kota Bukittinggi;
4. Kepala UPTD SD Negeri 09 Belakang Balok Kota Bukittinggi.

Lampiran 19



PEMERINTAH KOTA BUKITTINGGI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI 09 BELAKANG BALOK
KECAMATAN AUR BIRUGO TIGO BALEH
 Jln Batang Masang No 1 Telp (0752) 8100151 Kode Pos 26136 Bukittinggi
 Email : sdn09belakangbalok@gmail.com



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
 No. 421.2/228/SDN09BB/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPTD SD Negeri 09 Belakang Balok menerangkan bahwa :

Nama	: AZIZAH HELMALIA PUTRI
NIM	: 2114070104
Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Penelitian	: Penerapan Strategi <i>Joyfull Learning</i> Berbasis <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) pada Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SDN 09 Belakang Balok Bukittinggi

Mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 09 Belakang Balok dari tanggal 26 November 2024 s/d 05 Januari 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, 06 Desember 2024
 Kepala UPTD SDN 09 Belakang Balok



ENDANG SURYATI NENGSIH, S.Pd
 NIP. 19750627 199912 2 001



Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian

A. Kelas Eksperimen

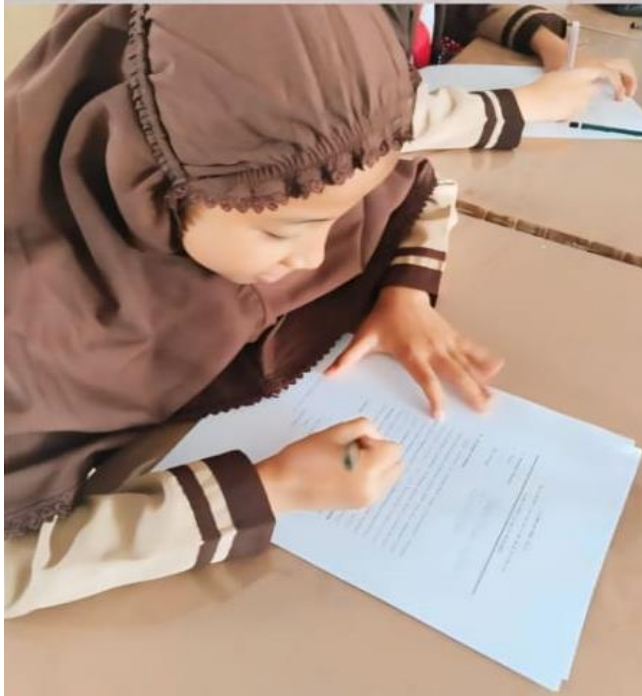
1. Pendidik menjelaskan materi



2. Peserta didik mengerjakan soal game berkelompok (*Teams games tournament*)



3. Peserta didik mengisi angket



B. Kelas Kontrol

1. Pendidik menjelaskan materi dan tanya jawab bersama peserta didik.



2. Peserta didik secara berkelompok menjelaskan jawaban tugas kelompok (*Everyone is a teacher*)



3. Peserta didik mengisi angket

