

Penerapan Model Pembelajaran Team Based Learning berbantuan Pendekatan Gamifikasi terhadap Keterampilan Merancang Pembelajaran IPAS



I Kadek Edi Yudiana^{1✉}, Ni Pande Kadek Dewi Sudiartini²

¹Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

²Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan merancang pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui penerapan Model Team Based Learning (TBL) yang didukung oleh pendekatan gamifikasi pada mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pendidikan Ganesha. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) selama empat bulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, keterampilan merancang pembelajaran mahasiswa berada pada kategori kurang baik (nilai rata-rata 65,5). Setelah menerapkan TBL dan gamifikasi dalam dua siklus, keterampilan mahasiswa meningkat secara signifikan, dengan nilai rata-rata pada siklus I mencapai 77,5 (cukup baik) dan siklus II mencapai 85,5 (baik). Penelitian ini menunjukkan bahwa pengintegrasian metode pembelajaran interaktif dan inovatif tidak hanya meningkatkan keterampilan merancang pembelajaran, tetapi juga memotivasi mahasiswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, TBL dan gamifikasi terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan dengan tuntutan zaman, mempersiapkan calon pendidik untuk menghadapi tantangan pendidikan yang semakin kompleks.

Kata kunci: *Keterampilan merancang pembelajaran; Team Based Learning; gamifikasi; IPAS; kurikulum Merdeka*

Abstract

This study aims to improve the skills of designing learning for Natural Sciences and Social Sciences (IPAS) through the application of the Team Based Learning (TBL) model supported by a gamification approach for fourth-semester students of the Elementary School Teacher Education Program (PGSD) at Ganesha University of Education. The method used is Classroom Action Research (CAR) conducted over a period of four months. The results show that before the intervention, the students' skills in designing learning were categorized as poor (with an average score of 65.5). After implementing TBL and gamification over two cycles, students' skills significantly improved, with an average score of 77.5 (satisfactory) in Cycle I and 85.5 (good) in Cycle II. This study shows that the integration of interactive and innovative learning methods not only enhances the skills of designing learning but also motivates students to actively engage in the learning process. Thus, TBL and gamification have proven effective in creating engaging learning experiences that are relevant to the demands of the times, preparing future educators to face increasingly complex educational challenges.

Keyword: *Skills in designing learning; Team Based Learning; gamification; IPAS; Merdeka curriculum*

✉ Corresponding author: I Kadek Edi Yudiana

Email Address : yudiana@gmail.com

Received 6 August 2024, Accepted 27 August 2024, Published 30 September 2024

DOI: <https://doi.org/10.55115/edukasi.v5i2.76>

Publisher: Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja



PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan dunia modern saat ini tentunya menyebabkan pendidikan juga mengalami perkembangan. Pendidikan modern menghadapi tuntutan untuk mengadaptasi pendekatan baru yang melibatkan mahasiswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Mahasiswa diharapkan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (Hanipah, 2023). Pembelajaran aktif menjadi sangat penting bagi mahasiswa, karena tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai partisipan yang aktif dalam diskusi, penelitian, dan proyek kolaboratif (Ramadhan & Hindun, 2023).

Melalui pendekatan ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk berpikir secara kritis dalam menganalisis masalah, merumuskan solusi, serta bekerja sama dalam tim untuk mencapai tujuan bersama. Keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran berkontribusi pada peningkatan motivasi, kepuasan belajar, dan hasil akademik yang lebih baik (Palyanti, 2023). Selain itu, keterampilan kolaborasi yang diperoleh dari bekerja dalam kelompok dapat meningkatkan kemampuan interpersonal mahasiswa, yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja saat ini (Saenab, 2019). Oleh karena itu, institusi pendidikan perlu mengintegrasikan metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi pengembangan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman (Thana & Hanipah, 2023).

Pengembangan keterampilan mahasiswa khususnya di bidang pendidikan berkaitan dengan kompetensi mengajar. Mahasiswa yang kedepannya akan menjadi tenaga pendidik memerlukan keterampilan yang profesional dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Kurikulum menjadi salah satu pedoman tenaga pendidik dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa. Kurikulum Merdeka saat ini menjadi tantangan bagi mahasiswa. Berdasarkan observasi pada mahasiswa semester IV program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menunjukkan hasil bahwa keterampilan merancang pembelajaran IPAS pada kurikulum Merdeka masih rendah. Mahasiswa yang mempelajari mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) sering kali menghadapi berbagai tantangan dalam merancang pembelajaran yang efektif.

Salah satu tantangan utama adalah kesulitan dalam mengintegrasikan konsep-konsep ilmiah yang kompleks ke dalam format pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa (Meilina et al, 2024). Selain itu, mahasiswa sering kali tidak memiliki pengalaman praktis dalam merancang aktivitas pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa, terutama ketika harus mempertimbangkan berbagai gaya belajar yang ada (Hidayat & Putra, 2024). Kurangnya pengetahuan tentang pendekatan pedagogis yang inovatif juga menjadi hambatan bagi mahasiswa yang cenderung mengandalkan metode tradisional dan kurang menarik bagi siswa (Hamid & Hadi, 2020). Selain itu, tekanan untuk memenuhi kurikulum yang padat sering kali menghalangi mahasiswa untuk mengeksplorasi kreativitas dalam merancang pembelajaran (Sonjaya & Iskandar, 2022). Semua faktor ini berkontribusi pada kesulitan mahasiswa dalam menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif dan menyenangkan, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran IPAS secara keseluruhan.

Keterampilan merancang pembelajaran merupakan aspek krusial dalam pendidikan, terutama bagi calon pendidik di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Keterampilan ini tidak hanya memungkinkan calon pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif, tetapi juga membantu mereka dalam mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Abbas et al., 2023). Mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan untuk merancang rencana pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kurikulum, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar dan teknologi informasi.

Selain itu, kompetensi lain yang perlu dikembangkan adalah kemampuan untuk mengevaluasi dan merevisi rencana pembelajaran berdasarkan umpan balik dan hasil belajar siswa (Kosilah & Septian, 2020). Dengan menguasai keterampilan ini, calon pendidik tidak hanya mampu mentransfer pengetahuan, tetapi juga dapat menginspirasi dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Ayyubi et al, 2024). Pengembangan keterampilan merancang pembelajaran harus menjadi fokus utama dalam kurikulum Program Studi PGSD agar lulusan siap menghadapi tantangan pendidikan yang terus berkembang.

Di tengah perkembangan pendidikan yang semakin kompleks, kebutuhan untuk mengintegrasikan metode pembelajaran yang inovatif menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan keterampilan merancang pembelajaran di kalangan mahasiswa. Metode pembelajaran yang inovatif, seperti *Team Based Learning* (TBL) dan pendekatan gamifikasi, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa (Dewi & Sari, 2023). Dengan menerapkan pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya belajar teori tetapi juga dihadapkan pada situasi nyata yang memerlukan mereka untuk merancang pembelajaran yang efektif dan menarik.

Model pembelajaran *Team Based Learning* (TBL) merupakan pendekatan yang dirancang untuk meningkatkan kolaborasi mahasiswa dan tanggung jawab individu dalam proses belajar. Dalam *Team Based Learning*, mahasiswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas bersama, yang mendorong mereka untuk berinteraksi dan berdiskusi secara aktif mengenai materi pembelajaran (Burgess et al, 2020). Interaksi dalam kelompok menjadi aspek penting dalam *Team Based Learning*, mahasiswa tidak hanya belajar dari dosen tetapi juga dari rekan-rekan sejawat mereka, sehingga dapat memperkaya pemahaman mereka melalui diskusi dan kolaborasi (Zainuddin et al., 2023).

Penerapan *Team Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil akademik, serta kemampuan berpikir kritis mahasiswa (Insyasiska et al, 2017). *Team Based Learning* juga mengubah peran mahasiswa yang tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi menjadi pembelajar aktif yang terlibat dalam proses eksplorasi dan penemuan, menghasilkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendalam (Susanti et al., 2021). Dengan mengintegrasikan elemen kolaboratif, tanggung jawab individu, dan interaksi kelompok, *Team Based Learning* menawarkan pendekatan yang efektif untuk pembelajaran yang lebih bermakna.

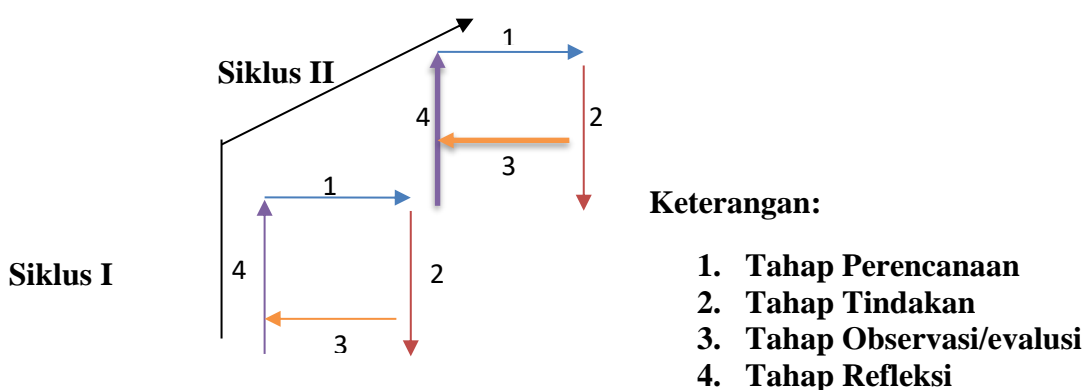
Team Based Learning yang dibarengi dengan pendekatan gamifikasi sangat sesuai untuk mewujudkan mahasiswa yang melek digital. Gamifikasi adalah penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan, untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Dalam pembelajaran, elemen gamifikasi yang umum digunakan mencakup poin, level, dan tantangan (Sari & Alfian, 2023). Poin diberikan sebagai bentuk pengakuan terhadap pencapaian tertentu, yang berfungsi untuk memotivasi mahasiswa agar lebih aktif dalam berpartisipasi dan menyelesaikan tugas (Ananda et al, 2024). Level memungkinkan mahasiswa untuk merasakan kemajuan mereka, memberikan tujuan yang jelas untuk dicapai dan menciptakan rasa kompetisi yang sehat di antara rekan-rekan mereka (Ruskandi et al., 2021). Tantangan yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan keberanian mahasiswa untuk mengeksplorasi materi lebih dalam, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik (Ibda et al., 2023).

Dampak dari penerapan gamifikasi dalam proses pembelajaran sangat signifikan, mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran yang digamifikasi menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional (Hasanah et al., 2024). Gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan mahasiswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, karena mahasiswa merasa lebih terinspirasi dan terhubung dengan materi yang diajarkan (Sari & Alfiyan, 2023). Dengan demikian, gamifikasi dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan merancang pembelajaran IPAS dengan *Team Based Learning* berbantuan Pendekatan Gamifikasi pada mahasiswa semester IV Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Ganesha.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan yaitu bulan Februari 2024 sampai dengan bulan Juni 2024 pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan mengambil tempat di Prodi PGSD FIP Undiksha Singaraja. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester IV prodi PGSD Undiksha Singaraja yang berjumlah 32 orang terdiri dari 15 mahasiswa laki-laki dan 17 mahasiswa perempuan. Penelitian ini menggunakan alternatif tindakan menjadi tindakan baru pada rencana tindakan dalam tindakan penelitian kelas siklus II. Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini mengacu pada teori yang dikemukakan Kemmis dan McTaggart (Agung, 2010). Model penelitian ini terdapat empat tahapan pada satu siklus penelitian. Empat tahapan tersebut terdiri dari: perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi. Siklus ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model PTK dalam Dua Siklus (Agung, 2010)

Pada tahap pertama yakni perencanaan tindakan meliputi kegiatan sebagai berikut; 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan menyiapkan proyek merancang pembelajaran IPAS sesuai kurikulum Merdeka; 2) Menentukan metode, media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan Model *Team Based Learning* dengan pendekatan Gamifikasi; 3) Menyiapkan instrumen penelitian.

Pada tahap kedua yakni pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan dengan menerapkan sintaks model *team based learning* yakni; 1) Tahapan Persiapan (Pra-Kelas) mahasiswa belajar tentang isi keterampilan merancang pembelajaran IPAS, berdiskusi dengan teman sebaya, dan mencari bahan belajar yang akan diaplikasikan pada proses pembelajaran; 2) Pertemuan pertama kelas (*Readiness Assurance*) mahasiswa melaksanakan lima komponen meliputi tugas membaca, tes individu, tes tim, membaca rujukan dan umpan balik; 3)

Application of Course Concepts, pada tahapan ini mahasiswa diberi kegiatan membuat rancangan pembelajaran IPAS sesuai kurikulum Merdeka.

Pada tahap ketiga yakni, observasi/evaluasi yakni mengobservasi proses pembelajaran dengan langkah-langkah model *team based learning* dengan pendekatan gamifikasi dan memberi penilaian terhadap mahasiswa pada keterampilan merancang pembelajaran IPAS sesuai kurikulum Merdeka

Pada tahap terakhir yakni refleksi dilakukan untuk mengkaji hasil tindakan pada siklus I tentang keterampilan merancang pembelajaran IPAS sesuai kurikulum merdeka mahasiswa semester IV PGSD Undiksha Singaraja. Hasil kajian ini, dijadikan acuan dalam mencari dan menetapkan beberapa alternatif tindakan baru yang diduga lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan merancang pembelajaran IPAS mahasiswa.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan metode tes dan non tes. Metode tes digunakan untuk mengetahui pengetahuan mahasiswa dalam merancang pembelajaran IPAS yang sesuai dengan kurikulum merdeka menggunakan penilaian tes berbasis proyek. Metode non tes digunakan untuk mengetahui keterampilan mahasiswa dalam merancang pembelajaran IPAS sesuai kurikulum merdeka dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Adapun indikator keterampilan merancang pembelajaran dijabarkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator Instrumen Pengumpulan Data

Variabel	Indikator	Instrumen
Keterampilan Merancang Pembelajaran	Mampu membuat perangkat pembelajaran sesuai kurikulum merdeka seperti: 1) RPP/Modul Ajar 2) Materi Ajar 3) LKPD 4) Media Pembelajaran 5) Instrumen Evaluasi	Penilaian Berbasis Proyek dan Lembar Observasi

Metode analisis data menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis statistic deskriptif adalah cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik deskriptif (Agung, 2010). Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan kriteria keterampilan merancang pembelajaran mahasiswa dari hasil rata-rata skor yang diperoleh dan dikonversikan kedalam penilaian acuan patokan (PAP) skala lima yang disajikan pada Tabel 2.

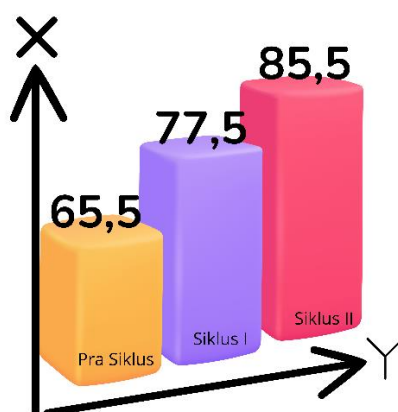
Tabel 2. Pedoman Konversi PAP Skala Lima (Agung, 2010)

Persentase Penguasaan	Kriteria
90-100	Sangat baik
80-89	Baik
65-79	Cukup baik
55-64	Kurang baik
0-54	Sangat kurang baik

Penelitian berhasil jika nilai yang dihasilkan mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Skor minimal yang diharapkan adalah 80 yang berada pada kategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil keterampilan merancang pembelajaran IPAS mahasiswa semester IV Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun 2023/2024 dalam merancang pembelajaran IPAS sesuai kurikulum merdeka didapatkan dengan menggunakan penilaian tes berupa merancang modul ajar dan RPP mengenai pembelajaran IPAS untuk kurikulum merdeka. Penilaian *pre-test* awal dilaksanakan sebelum memberikan perlakuan dan diperoleh nilai rata-rata siswa pada *pre-test* awal adalah 65,5 yang berada pada kategori kurang baik. Nilai rata-rata hasil keterampilan merancang pembelajaran mahasiswa setelah diterapkan siklus 1 terjadi peningkatan yaitu 77,5 yang berada pada kategori cukup baik. Nilai rata-rata hasil pada siklus 2 yaitu 85,5 yang berada pada kategori baik dan menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan. Peningkatan nilai keterampilan merancang pembelajaran dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 2. Grafik Nilai Rata-Rata Keterampilan Merancang Pembelajaran Mahasiswa

Peningkatan nilai mahasiswa tersebut mengalami peningkatan yang signifikan seiring diterapkannya tahapan pra siklus, siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut berdasarkan hasil tindakan siklus 1 yang direfleksi kemudian diperbaiki ke siklus 2 sehingga mendapatkan hasil yang maksimal.

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah salah satu penelitian yang berhasil dilakukan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik (Fitria et al, 2019). Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan kepada mahasiswa semester IV Fakultas Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Undiksha Singaraja tahun 2023/2024 mendapatkan perubahan hasil yang signifikan. Hasil yang didapatkan ada pada keterampilan merancang pembelajaran yang terus mengalami peningkatan. Nilai awal sebelum penelitian didapatkan nilai 65,5 dengan kategori kurang baik. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya pengetahuan mahasiswa mengenai keterampilan merancang pembelajaran di kurikulum merdeka. Hal tersebut disebabkan karena mahasiswa atau calon guru belum mengetahui secara maksimal mengenai modul kurikulum merdeka dengan baik (Nashito et al, 2023).

Selanjutnya nilai pada penelitian siklus 1 yaitu 77,7 dengan kategori cukup baik. Hal tersebut terjadi karena pada proses tindakan kelas pada sintak model *team based learning* mahasiswa belajar tentang kurikulum merdeka dan cara merancang pembelajaran IPAS. Mahasiswa juga berdiskusi dengan dosen dan teman sebaya sehingga menambah pengetahuan mahasiswa. Dalam pelaksanaan tindakan, mahasiswa juga merancang perangkat pembelajaran yang mempengaruhi keterampilan merancang pembelajaran. Hal tersebut mendukung pengetahuan dan keterampilan siswa sehingga dapat meningkat pada kategori cukup baik. Beberapa permasalahan yang dijadikan refleksi adalah mahasiswa belum bisa menyusun instrumen evaluasi pembelajaran HOTS, mahasiswa masih perlu pendalaman

materi untuk mengembangkan materi ajar, LKPD, dan media pembelajaran dengan gamifikasi dan memperhatikan karakteristik siswa di sekolah dasar.

Pelaksanaan siklus 1 dilakukan refleksi dan menemukan hal-hal penting yang perlu diperbaiki untuk pembelajaran yang lebih baik. Hasil penelitian siklus 2 mengalami peningkatan 86,5 berada pada kategori baik. Pembelajaran dengan *team based learning* dan pendekatan gamifikasi membuat mahasiswa dapat menyajikan rancangan pembelajaran yang menarik dan efektif (Yenni, 2017). Dengan adanya *team based learning* dengan pendekatan gamifikasi membuat mahasiswa mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan yang tidak hanya teori dari dosen namun juga praktik merancang pembelajaran bersama teman sejawat. Tugas membuat modul ajar dan RPP pada kurikulum Merdeka yang diberikan dosen membuat mahasiswa belajar untuk meningkatkan keterampilan merancang pembelajaran di kurikulum merdeka. Sehingga, penelitian keterampilan merancang pembelajaran IPAS sesuai kurikulum merdeka menggunakan *team based learning* dengan pendekatan gamifikasi pada mahasiswa semester IV PGSD FIP Undiksha Singaraja berhasil dilaksanakan.

SIMPULAN

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan merancang pembelajaran merupakan aspek vital yang harus dimiliki oleh calon pendidik, khususnya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Mengingat tuntutan pendidikan modern yang semakin kompleks, integrasi pendekatan inovatif seperti *Team Based Learning* (TBL) dan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan merancang pembelajaran. Penerapan metode ini tidak hanya mendorong keterlibatan dan motivasi mahasiswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar melalui kolaborasi dan diskusi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan merancang pembelajaran IPAS setelah penerapan siklus TBL dan gamifikasi, dengan nilai rata-rata mahasiswa meningkat dari kategori kurang baik menjadi baik. Diharapkan institusi pendidikan perlu terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang interaktif untuk mempersiapkan lulusan yang siap menghadapi tantangan di dunia pendidikan yang terus berkembang. Keterampilan ini, jika dikembangkan dengan baik, akan membekali calon pendidik dengan kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, N., Budiyo, S., & Maslachah, C. (2023). Persepsi siswa terhadap kemampuan mengajar mahasiswa praktek pengalaman lapangan di madrasah aliyah negeri 1 surakarta. *Akhlaqul Karimah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 126-142.
- Agung, A. A. G. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja:FIP Undiksha.
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal Of Educational Research*, 1(1), 1-12.
- Ayyubi, I. I., Hayati, A. F., Azizah, E. N., Herdiansyah, R., & Mirayanti, U. (2024). Pendidikan Humanis Paulo Freire Dalam Pembelajaran Matematika MI. *Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-15.
- Burgess, A., van Diggele, C., Roberts, C., & Mellis, C. (2020). Team-based learning: design, facilitation and participation. *BMC Medical education*, 20, 1-7.
- Dewi, R. A., & Sari, D. P. (2023). Pengaruh Model Team Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 35-50.
- Fitria, H., Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2019). Upaya meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas. *Abdimas Unwahas*, 4(1).
- Hamid, A., & Hadi, M. S. (2020). Desain Pembelajaran Flipped Learning sebagai Solusi Model Pembelajaran PAI Abad 21. *Quality*, 8(1), 149-164. DOI: <http://dx.doi.org/10.21043/quality.v8i1.7503>

-
- Hanipah, S. (2023). Analisis kurikulum merdeka belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264-275. DOI: <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i2.1860>
- Hasanah, N. A., Hafiza, E., & Irianto, M. E. (2024). Peranan Game Edukasi Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(4).
- Hidayat, A., & Putra, F. (2024). Model Pembelajaran TEAM BASED LEARNING: Strategi Meningkatkan Pembelajaran Aktif Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 60-75.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhillah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media Game Digital SD/MI berbasis Karakter P5 dan PPRA*. Mata Kata Inspirasi.
- Insyasiska, D., Zubaidah, S., & Susilo, H. (2017). Pengaruh project based learning terhadap motivasi belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kemampuan kognitif siswa pada pembelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang*, 7(1), 118842.
- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139-1148. DOI: 10.47492/jip.v1i6.214
- Meilina, D., Hanafiah, N. A., Fatmawan, A. R., Hamzah, M. Z., Ulimaz, A., & Priyantoro, D. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(1), 27-38.
- Nashito, F., Silvi, M., Puspita, M., & Safrizal, S. (2023). Deskripsi Tingkat Pemahaman Pembuatan Modul Ajar Kurikulum Merdeka pada Calon Guru MI UIN Mahmud Yunus Batusangkar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 186-195.
- Palyanti, M. (2023). Media Pembelajaran Asik dan Menyenangkan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014-1026.
- Ramadhan, E. H., & Hindun, H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Membantu Siswa Berpikir Kreatif. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(2), 43-54. DOI: <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i2.98>
- Ruskandi, K., Pratama, E. Y., & Asri, D. J. N. (2021). *Transformasi Arah Tujuan Pendidikan di Era Society 5.0*. CV. Caraka Khatulistiwa.
- Saenab, S., Yunus, S. R., & Husain, I. (2019). Pengaruh penggunaan Model Project Based Learning terhadap keterampilan kolaborasi mahasiswa pendidikan IPA. *Jurnal Biology Science & Education*, 8(1), 29-41.
- Sari, D. N., & Alfian, A. R. (2023). Peran adaptasi game (gamifikasi) dalam pembelajaran untuk menguatkan literasi digital: Systematic literature review. *UPGRADE: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 43-52. DOI: <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>
- Sonjaya, R., & Iskandar, T. P. (2022). Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka di Prodi Ilmu Komunikasi FISIP UNPAS Bandung. *Membaca MBKM Dalam Ilmu Komunikasi*, 33-38.
- Susanti, W., Kom, S., & Kom, M. (2021). *Pembelajaran aktif, Kreatif, dan Mandiri pada mata kuliah algoritma dan pemrograman*. Samudra Biru.
- Thana, P. M., & Hanipah, S. (2023). Kurikulum Merdeka: Transformasi Pendidikan SD Untuk Menghadapi Tantangan Abad ke-21. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 281-288.
- Yenni, Y. (2017). Analisis Kemampuan Mahasiswa Dalam Menyiapkan Pembelajaran Yang Efektif Pada Mata Kuliah SBMM. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*, 10(2).
- Zainuddin, Z., Surya, H., & Latifah, R. (2023). Penerapan Team Based Learning untuk Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(2), 88-104.