

Implementasi *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar

Ummi Bunga Aditya¹, Wahyudi²

bungaaditya95@gmail.com¹, yudhi@uksw.edu²

Pendidikan Profesi Guru Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga^{1,2}

Implementation Of Teams Games Tournament To Improve Primary School Students' Collaboration Skills

ABSTRACT

This research aims to improve the collaboration skills of fifth grade elementary school students by implementing the Teams Games Tournament (TGT) model. This study is a Classroom Action Research (CAR) based on Kemmis and McTaggart's design, which is conducted in two cycles with the following stages: 1) Planning; 2) Implementing the action using the TGT model and observation; 3) Reflecting at the end of each cycle. Data collection techniques use observation and documentation techniques to see students' collaborative skills. The instrument used is a collaboration skill observation sheet with a collaborative skill indicator according to Greenstein. Analysis techniques use quantitative descriptive analysis techniques to describe students' collaborative skills. Data is categorized and made percentage achievement of each category to determine the level of student collaboration skills. The research results showed an increase in the number of students with very high and high collaboration skills categories, namely pre-cycle as much as 24%, cycle 1 increased to 68% and cycle 2 increased to 88%. These results indicate that the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve elementary school students' collaboration skills. Therefore, teachers should be able to apply the Teams Games Tournament (TGT) learning model to improve students' collaboration skills which can be a means of increasing learning motivation and student learning outcomes.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Collaboration Skills, Elementary School Students*

Corresponding Author: *yudhi@uksw.edu²*

Article Info

Received date: 27 Desember 2023

Revised date: 12 Januari 2024

Accepted date: 23 Januari 2024

PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan abad globalisasi yang membawa perubahan kualitas sumber daya manusia menjadi berkualitas. Upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang paling utama adalah lembaga pendidikan. Pendidikan adalah tindakan yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga peserta didik dapat menggali potensi mereka dalam aspek-aspek seperti spiritualitas, kecerdasan, moralitas, kepribadian, pengendalian diri, dan keterampilan yang berguna bagi diri mereka sendiri dan komunitas. Maka, peran pendidikan sangat signifikan dalam kemajuan dan pertumbuhan negara. (Hamdani et al., 2019).

Kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar dapat diukur melalui pencapaian sukses dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Guru harus menciptakan kegiatan belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan sehingga peserta didik mampu memahami kemampuannya sendiri. Guru hendaknya memberikan motivasi dan mendorong peserta didik belajar dengan sebaik mungkin untuk mewujudkan keberhasilan sesuai kemampuannya (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki serta meningkatkan kualitas dan kreativitasnya.

Melihat kebutuhan di era abad ke-21, setiap peserta didik perlu dilengkapi dengan beberapa kompetensi dan keterampilan dasar. Anton & Trisoni (2022) menjelaskan bahwa setiap orang harus menguasai kompetensi abad 21 yaitu kemampuan komunikasi (*Communication*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), kreatifitas (*Creativity*) dan kolaborasi (*Collaboration*). Studi lain juga

mengonfirmasi pentingnya pemanfaatan 4C; *Critical thinking* (Berfikir kritis), *Communication* (Komunikasi), *Collaboration* (Kolaborasi), dan *Creativity* (Kreativitas) dalam konteks pendidikan, terutama untuk mengembangkan kemampuan sosial dan pemahaman global pada peserta didik. (Widodo et al., 2020).

Ada beberapa kemampuan yang harus dimiliki dalam pembelajaran abad 21, salah satu kemampuan yang sangat diperlukan adalah kolaborasi. Kolaborasi adalah ketrampilan untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu. (Sunbanu et al., 2019). Sejalan dengan hal tersebut, Sipahutar (2022) menjelaskan keterampilan kolaborasi adalah bentuk kerja sama antara dua individu atau lebih untuk mencapai tujuan bersama yang telah disepakati. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan keterampilan kolaborasi adalah keterampilan berpartisipasi dalam bekerja bersama secara tim untuk mencapai tujuan bersama. Terdapat pembagian tugas, hubungan yang saling terkoordinasi, tanggung jawab dan saling berbagi informasi juga merupakan bentuk dari keterampilan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi ini sangat penting dilakukan sejak dari kecil sehingga peserta didik dapat terbiasa mengembangkan kemampuan sosialnya (Nurhayati et al., 2022).

Indikator keterampilan kolaborasi menurut Greenstein (2012) yaitu : 1) Bekerja secara produktif bersama teman sekelompok dalam menyelesaikan tugas atau proyek; 2) Aktif berkontribusi dalam penyelesaian masalah; 3) Keseimbangan antara mendengarkan dan berbicara; 4) Berkomitmen untuk mendahulukan tujuan kelompok; 5) Menunjukkan tanggung jawab; 6) Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok; 7) Mengelola emosi sendiri; 8) Berpartisipasi secara hormat dalam diskusi, debat, dan perbedaan pendapat; 9) Mengakui dan mempercayai kekuatan setiap anggota kelompok; 10) Membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa anggota kelompok. Realita dalam menghadapi abad 21 ini mengharuskan guru menghadirkan konten pembelajaran yang kolaboratif dalam mengajar serta menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan sosial dan meningkatkan keterampilan dalam berkolaborasi. Guru sebaiknya mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang memberikan peluang kepada mereka untuk berinteraksi dalam kelompok. Selain itu, peserta didik juga bisa memberikan umpan balik yang positif kepada rekan sekelompok mereka dan terbiasa untuk saling mendukung satu sama lain. (Devi et al., 2023).

Faktanya berdasarkan observasi prasiklus di kelas V SD Kutowinangun 01 Salatiga penulis mendapatkan hasil bahwa saat pembelajaran di dalam kelas masih terdapat peserta didik yang terlihat masih kesulitan dan enggan dalam berinteraksi dengan peserta didik lainnya. Pembelajaran juga jarang menerapkan model pembelajaran yang menerapkan kerja kelompok. Hal ini yang membuat keterampilan kolaborasi peserta didik tidak berkembang. Dari 25 peserta didik dengan kategori kolaboratif 6 peserta didik, kategori kurang kolaboratif 8 peserta didik, dan 11 peserta didik dengan kategori sangat kurang kolaboratif.

Alternatif pemecahan permasalahan yang dapat menumbuhkan keterampilan kolaboratif adalah dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Beberapa penelitian relevan yang menyatakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kolaborasi peserta didik, Ihwanto et al., (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Sejalan dengan penelitian tersebut, Hamdani et al., (2019) juga menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, Teladaningsih et al., (2019) dalam penelitiannya juga mendapatkan hasil bahwa adanya peningkatan keterampilan kolaborasi dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas V SD Kutowinangun 01 Salatiga. Adapun indikator keberhasilan penelitian ini apabila mencapai skor dengan kategori kolaboratif pada keterampilan kolaborasi sebanyak 80% dari total keseluruhan peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan peserta didik melakukan kolaborasi dan kerja sama dalam kegiatan pembelajaran (Wijaya

& Arismunandar, 2018; Hasanah & Himami, 2021). Kerjasama antara peserta didik dalam kelompok inilah yang akan mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif mempunyai ciri-ciri yang unik sebagai karakteristik sebuah model pembelajar. Hartadji (2001) mengemukakan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif sebagai berikut : 1) Peserta didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif dalam kegiatan pembelajaran; 2) Kelompok dibentuk dengan variasi kemampuan yang berbeda (kemampuan tinggi, sedang dan rendah); 3) Jika dimungkinkan kelompok dibentuk dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda; 4) Penghargaan hasil diutamakan untuk penghargaan kelompok bukan individu.

Aktivitas pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif juga memberikan kesempatan peserta didik menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. Dengan demikian proses pembelajaran dengan model kooperatif dilaksanakan atas dasar asumsi bahwa proses belajar akan lebih bermakna jika peserta didik dapat saling belajar satu sama lain (Wena, 2009: 11). Dengan aktivitas belajar ini, maka peserta didik akan aktif dalam belajar secara berkelompok dan terjadi ketergantungan satu sama lain secara positif dan saling memberi dan menolong (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013).

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sering digunakan dalam pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar adalah *Teams Games Tournament* (TGT). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu bentuk model pembelajaran kolaboratif yang menggabungkan unsur permainan, mengaktifkan seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan status, dan melibatkan peran peserta didik sebagai tutor bagi teman sekelas (Suardin & Andriani, 2021; Widayanti & Slameto, 2016). Menurut pendapat Astuti et al., (2022) juga menjelaskan bahwa dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memungkinkan peserta didik belajar lebih rileks dan menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, keterlibatan belajar dengan teman, dan persaingan sehat. Sejalan dengan uraian tersebut, Dewi et al., (2016) menjelaskan bahwa dengan penelitian *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan dampak positif bagi proses belajar peserta didikserta memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan karena dalam proses pembelajarannya menggunakan games atau permainan. Sintaks model *Teams Games Tournament* (TGT) ada 5 komponen utama pembelajaran: 1) Penyajian kelas (*Class Presentation*); 2) Pembentukan kelompok (*Teams*); 3) Integrasi permainan (*Games*); 4) Turnamen; 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*) (Fauziyah & Anugraheni, 2020; Santosa, 2018; Shoimin, 2016).

Adapun keunggulan model *Teams Games Tournament* (TGT) yakni menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dengan pertandingan atau turnamen sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam belajar (Astutik & Abdullah, 2013). Model *Teams Games Tournament* (TGT) tidak hanya mendorong peserta didik yang memiliki prestasi akademis tinggi untuk lebih aktif atau unggul dalam pembelajaran TGT, tetapi juga mendorong peserta didik dengan prestasi akademis rendah untuk turut berpartisipasi dan memainkan peran penting dalam kelompoknya. (Kuwati et al., 2012). Kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih lama dan apabila guru tidak tepat dalam mengelola kelas mungkin terjadi kegaduhan antar peserta didik (Ayu Wulandari et al., 2021). Selain itu kelemahan model TGT yaitu guru kesulitan dalam mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan akademis secara heterogen (Nugroho & Rachman, 2018).

Keterampilan Kolaborasi

Kolaborasi adalah ketrampilan untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu. (Sunbanu et al., 2019). Sejalan dengan hal tersebut, Sipahutar (2022) menjelaskan keterampilan kolaborasi adalah bentuk kerja sama antara dua individu atau lebih untuk mencapai tujuan bersama yang telah disepakati. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan keterampilan kolaborasi adalah keterampilan berpartisipasi dalam bekerja bersama secara tim untuk mencapai tujuan bersama. Terdapat pembagian tugas, hubungan yang saling terkoordinasi, tanggung jawab dan saling berbagi informasi juga merupakan bentuk dari keterampilan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi ini sangat penting dilakukan sejak dari kecil sehingga peserta didik dapat terbiasa mengembangkan kemampuan sosialnya (Nurhayati et al., 2022).

Indikator keterampilan kolaborasi menurut Greenstein (2012) yaitu : 1) Bekerja secara produktif bersama teman sekelompok dalam menyelesaikan tugas atau proyek; 2) Aktif berkontribusi dalam penyelesaian masalah; 3) Keseimbangan antara mendengarkan dan berbicara; 4) Berkomitmen untuk mendahulukan tujuan kelompok; 5) Menunjukkan tanggung jawab; 6) Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok; 7) Mengelola emosi sendiri; 8) Berpartisipasi secara hormat dalam diskusi, debat, dan perbedaan pendapat; 9) Mengakui dan mempercayai kekuatan setiap anggota kelompok; 10)

Membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa anggota kelompok. Realita dalam menghadapi abad 21 ini mengharuskan guru menghadirkan konten pembelajaran yang kolaboratif dalam mengajar serta menggunakan model pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan sosial dan meningkatkan keterampilan dalam berkolaborasi. Guru sebaiknya mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang memberikan peluang kepada mereka untuk berinteraksi dalam kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Kutowinangun 01 Salatiga. Adapun subyek penelitian ini yakni peserta didik kelas V tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 25 peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas dengan desain model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan tahapan 1) Perencanaan sebelum melaksanakan tindakan (*planning*); 2) Pelaksanaan tindakan dengan model TGT serta pengamatan (*acting and observing*); 3) Refleksi pada setiap akhir siklus (*reflecting*) (Arikunto, 2010). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi untuk mengukur keterampilan kolaborasi dan implementasi pembelajaran dengan model TGT. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi keterampilan kolaborasi sesuai indikator keterampilan kolaborasi Greenstein (2012). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai bulan September 2023.

Data yang didapatkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif di peroleh dari skor keterampilan kolaborasi peserta didik. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan guru dan peserta didik. Penilaian keterampilan kolaborasi peserta didik dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung pada siklus 1 dan siklus 2 dengan skor minimal 1 dan skor maksimal 4 pada masing-masing indikator keterampilan kolaborasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan dua pendekatan yakni kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan untuk mendapat pengkategorian keterampilan kolaborasi peserta didik sesuai skor keterampilan kolaborasi yang didapatkan. Sedangkan analisis data kualitatif digunakan untuk memdeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT dan juga memberi gambaran implementasi keterampilan kolaborasi peserta didik dalam proses belajar secara tim dengan model TGT.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pra siklus pada kelas V SDN Kutowinangun 01 Salatiga untuk mengetahui kondisi awal keterampilan kolaborasi peserta didik, mendapatkan hasil bahwa keterampilan kolaborasi masih rendah. Dari 25 peserta didiknya 6 (24%) peserta didik yang kolaboratif sedangkan 19 (76%) peserta didiknya belum memperoleh skor yang cukup untuk mencapai pada kategori kolaboratif. Adapun skor kategori keterampilan kolaborasi peserta didik pada kegiatan pra siklus dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Keterampilan Kolaborasi Pra Siklus

Kriteria		Pra Siklus	
Interval	Kategori	Frekuensi	Presentasi (%)
34-40	Sangat Tinggi	0	0
26-33	Tinggi	6	24%
19-25	Sedang	14	56%
10-18	Rendah	5	20%

Berdasarkan Tabel 1 keterampilan kolaborasi pra siklus peserta didik kelas V SDN Kutowinangun 01 dapat disimpulkan masih sangat rendah. Hanya terdapat 6 (24%) peserta didik yang sudah memenuhi indikator kolaborasi sehingga mencapai pada kategori kolaboratif. Dengan rata-rata skor pada setiap indikator keterampilan kolaborasi peserta didik tersebut mencapai skor 3. Selain itu, terdapat indikator keterampilan kolaborasi yang belum terpenuhi seperti pada indikator menunjukkan berpartisipasi secara hormat dalam diskusi, debat dan perbedaan pendapat yang hanya mencapai skor 2. Peserta didik tidak dapat berpartisipasi dengan baik saat diskusi dan menyelesaikan permasalahan atau tugas yang diberikan guru. Peserta didik yang belum memenuhi indikator keterampilan kolaborasi sebanyak 14 (56%). Rata-rata peroleh skor pada masing-masing indikator mencapai skor 2. Peserta

didik belum mampu menunjukkan tanggung jawab saat menyelesaikan tugas kelompok, peserta didik juga belum mampu untuk memberikan kontribusi secara aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok, sehingga tampak beberapa peserta didik yang mengerjakan sementara peserta didik yang lain hanya melihat temannya mengerjakan tugas kelompok.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) mencakup 5 komponen utama. Komponen yang pertama adalah penyajian kelas (*Class Presentation*) pada tahap ini guru memaparkan materi di awal pembelajaran dengan berdiskusi yang dipimpin oleh guru melalui pengajaran langsung atau ceramah. Guru dapat memastikan bahwa peserta didik memerhatikan betul penjelasan guru dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena dapat membantu peserta didik bekerja lebih baik atau maksimal saat kerja kelompok dalam permainan (*games*). Hal ini dikarenakan skor game menentukan skor kelompok.



Gambar 1. Sintak Penyajian Kelas

Komponen sintak *Teams Games Tournament* (TGT) yang kedua yakni membagi kelompok (*Teams*) pada tahap ini peserta didik dibagi kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik secara heterogen. Bertujuan agar peserta didik lebih mendalami dan memahami materi bersama teman sekelompoknya. Pembagian kelompok ini juga dapat mempersiapkan semua anggota kelompok lebih bekerja secara optimal.



Gambar 2. Kelompok

Komponen yang ketiga adalah permainan (*Games*) yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan peserta didik setelah pemaparan materi yang dijelaskan oleh guru. Pada siklus 1 dan siklus 2 dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan susun huruf, *flower games* dan estafet teka teki silang. Setiap soal atau pertanyaannya mendapatkan skor sehingga setiap kelompok harus bisa menjawab soal dan mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya. Skor tersebut yang nantinya akan di kumpulkan sebagai turnamen pada akhir pertemuan di setiap siklus.



Gambar 3. Game

Komponen *Teams Games Tournament* (TGT) yang keempat adalah *Turnament*, pada tahap ini masing-masing kelompok berkompetisi untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya dan kecepatannya dalam mengumpulkan skor. Skor ini nantinya akan diakumulasi diakhir pertemuan pada setiap siklus.



Gambar 4. Turnamen

Komponen sintak yang kelima yakni penghargaan kelompok (*Team Recognize*), guru mengumumkan kelompok yang menang yang mendapatkan skor tertinggi. Guru juga memberikan *reward* atau penghargaan kepada masing-masing tim sesuai kriteria yang ditentukan. *Reward* ini berupa sertifikat penghargaan aktivitas untuk menambah motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar.



Gambar 5. Penghargaan Kelompok

Berdasarkan hasil tindakan berupa implementasi model TGT sesuai dengan sintak maka diperoleh hasil keterampilan kolaborasi peserta didik sebagai berikut pada tabel 2.

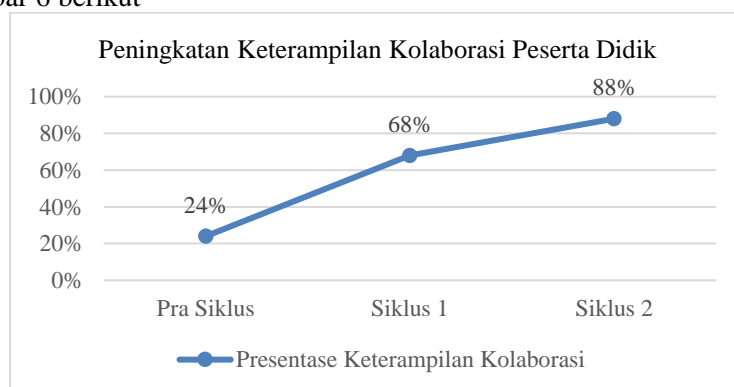
Tabel 2. Keterampilan Kolaborasi Siklus 1 dan Siklus 2

Kriteria		Siklus 1		Siklus 2	
Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
34-40	Sangat Tinggi	6	24%	9	36%
26-33	Tinggi	11	44%	13	52%
19-25	Sedang	6	24%	3	12%
10-18	Rendah	2	8%	-	-

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan di siklus 1 dan siklus 2 diperoleh hasil keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V SDN Kutowinangun 01 Salatiga mengalami kenaikan pada setiap kategori. Pada siklus 1 peserta didik yang mencapai indikator keterampilan kolaborasi Sangat Tinggi sebanyak 6 (24%) peserta didik dengan kategori Tinggi dan 11 (44%) peserta didik dengan kategori “Kolaboratif”. Peserta didik mengalami peningkatan pada beberapa indikator keterampilan kolaborasi meliputi menunjukkan tanggung jawab dan bekerja secara produktif menyelesaikan tugas dengan memanfaatkan waktu dengan baik. Peserta didik sudah dapat berpartisipasi dengan baik saat berdiskusi dalam menyelesaikan tugas kelompok. Peserta didik juga sudah dapat berkontribusi aktif mengikuti kerja kelompok dari awal hingga selesai dan dapat menghargai kontribusi setiap anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok. Peserta didik juga sudah tampak bisa mengontrol emosi sendiri dapat berbicara dengan tenang saat berdiskusi dan debat menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Sementara 8 (32%) peserta didik lainnya belum mencapai skor minimal keterampilan kolaborasi.

Indikator keterampilan kolaborasi yang belum tercapai dengan skor perolehan rata-rata meliputi seimbang dalam mendengar dan berbicara, membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas, komitmen mendahulukan tujuan kelompok serta berpartisipasi secara hormat dalam diskusi, debat dan perbedaan pendapat. Peserta didik belum mampu berperan aktif dalam proyek kelompok dan memilih untuk diam. Peserta didik juga tampak masih memaksakan dalam berdiskusi menyelesaikan tugas dan belum mampu menerima pembagian tugas. Berdasarkan data tersebut maka presentase keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V SDN Kutowinangun 01 Salatiga pada siklus 1 sebesar 68% dan belum mencapai indikator keberhasilan yakni sekurang-kurangnya 32% dari total peserta didik.

Pada siklus 2 memperoleh hasil keterampilan kolaborasi peserta didik mengalami peningkatan yang baik. Terdapat 22 dari 25 peserta didik telah mencapai indikator keterampilan kolaborasi dengan rincian 9 peserta didik dengan kategori “Sangat Kolaboratif” dan 13 peserta didik dengan kategori “Kolaboratif”. Adapun peningkatan pada indikator keterampilan kolaborasi meliputi pada semua indikator dengan skor perolehan rata-rata 3 dan 4. Meskipun demikian, masih terdapat peserta didik yang belum menunjukkan keterampilan kolaborasi karena belum memenuhi indikator keterampilan peserta didik. Sebanyak 3 peserta didik dengan kategori “Kurang Kolaboratif” dengan skor perolehan rata-rata pada setiap indikator keterampilan kolaborasi memperoleh skor 2. Berdasarkan temuan pada siklus 2 tersebut maka presentase keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus 2 mencapai 88% atau sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Adapun perbandingan keterampilan kolaborasi tersaji dalam Gambar 6 berikut



Gambar 6. Perbandingan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Berdasarkan temuan pada siklus 1 dan siklus 2 dengan adanya kenaikan pada masing-masing siklus maka model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V SDN Kutowinangun 01 Salatiga tahun ajaran 2023/2024. Adapun perolehan keterampilan kolaborasi telah melampaui indikator keberhasilan penelitian. Dalam pelaksanaannya diperlukan adanya refleksi dan perbaikan pada setiap siklus sehingga memperoleh hasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Adapun refleksi dan perbaikan pada siklus 1 diantaranya, pelaksanaan model sudah dilaksanakan sesuai dengan sintaks, guru belum memberikan reward (penghargaan) kepada peserta didik dan guru kurang memperhatikan manajemen waktu dalam sintaks TGT pada tahapan games. Hasil refleksi menjadi bahan perbaikan pada proses pelaksanaan siklus 2. Selain itu, untuk

memperkuat dampak implementasi model TGT maka dalam kegiatan pembelajaran ditambahkan aktivitas kolaborasi untuk meningkatkan kekompakan peserta didik dalam bekerja di dalam tim. Peserta didik diarahkan membuat yel-yel untuk meningkatkan semangat dalam berkompetisi dan guru memberikan predikat setiap kelompok meliputi kelompok kategori terbaik, kategori terkompak, kategori terfavorit dan kategori terkece.

Berdasarkan uraian data tersebut, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran terbukti efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V SDN Kutowinangun 01. Dengan penerapan model TGT yang diterapkan peneliti, peserta didik lebih aktif dan semangat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. Melatih peserta didik bekerjasama, menghargai pendapat orang lain serta membuat kelas menjadi interaktif sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Hasil tersebut didukung oleh penelitian Wulandari et al., (2021) dimana model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik, meningkatkan aktivitas kegiatan pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik. Hasil ini juga sesuai dengan hasil penelitian Ihwanto et al., (2022) dimana penerapan model TGT dapat meningkatkan kolaborasi peserta didik, kekompakan dan hasil belajar peserta didik. Peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik terjadi karena kegiatan pembelajaran memberikan peluang terjadinya kemungkinan kerjasama peserta didik, rasa tanggung jawab, dan saling menghargai perbedaan pendapat antar teman (Teladaningsih et al., 2019).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai sintaks dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Peningkatan keterampilan kolaborasi terjadi karena adanya kesempatan untuk bekerja sama dalam tim, menghargai pendapat antar anggota kelompok, semua anggota berpartisipasi aktif dalam memberi saran dan ide dalam diskusi dan permainan, bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan untuk mencapai keberhasilan kelompok, serta mempunyai keberanian dan mentalitas pemenang. Dengan karakteristik yang mengharuskan bekerja secara tim maka dalam penerapan *Teams Games Tournament* (TGT), maka guru harus mempersiapkan tim dan leader secara baik agar proses kerja tim dapat berjalan dengan baik dan ada keseimbangan kerja dari semua tim yang terlibat dalam pembelajaran. Agar kerja tim dapat bekerja dengan baik maka leader harus dipersiapkan terlebih dahulu sebelum pembelajaran dan bisa juga dengan prinsip tutor sebaya sebagai leadernya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah dan Guru-guru SDN Kutowinangun 01 Salatiga yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dan memberikan fasilitas dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Pres
- Anton, & Trisoni, R. (2022). Kontribusi Keterampilan 4c Terhadap Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Edu Cendikia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(3), 528–535. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i3.1895>
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>

Implementasi *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan ...
(Umami B. Aditya, Wahyudi)

- Astutik, T., & Abdullah, M. H. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 11.
- 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. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>
- Devi, S. R., Mulyasari, E., & R, G. A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Group Investigation Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(1), 517–526.
- Dewi, S. R., Arifin, A., & Fua, H. R. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Tipe Jigsaw pada Peserta didik Kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna. *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(2), 1–21.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills_ A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. Corwin Press.
- Hamdani, M. S., Mawardi, & 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), 440–447. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Hartadji, Nursyafi'i. 2001. Pengembangan dan Uji Coba Perangkat Contextual Teaching and Learning. Jakarta: Depdiknas.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahapeserta didikaan*, 1(1), 1-13.
- Ihwanto, N., Warni, H., & Mashud. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament Efforts to improve collaboration Skills and Student Learning Outcomes. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 12(2), 191–205.
- Kuwati, M., Saptuti, T., & Suyanto, I. (2012). Model Pembelajaran Tgt Dalam Peningkatan Pembelajaran Pkn Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1(1), 1–6.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3430>
- Riski Nugroho, D., & Rachman, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Peserta didik Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3). Retrieved from <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/1939>
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar- ruzzmedia.
- Sipahutar, C. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi, Keterampilan Berpikir Kritis, dan

- Penguasaan Konsep Matematika Kelas IV Sekolah Dasar XYZ Jakarta. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02).
- Suardin, & Andriani, W. O. L. (2021). Studi Komparatif Model Problem Solving Dengan Model Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 227–234. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.289>
- Sunbanu, H. F., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037–2041. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260>
- Teladaningsih, O., Mawardi, M., & Huliana, I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta didik Kelas 4 Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1530>
- Wena, M. (2009). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh penerapan metode teams games tournament berbantuan permainan dadu terhadap hasil belajar IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 182-195.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>
- Wijaya, H., & Arismunandar, A. (2018). Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe stad berbasis media sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175-196.