

## **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SD**

Erika Safitri<sup>1</sup>, Hendratno<sup>2</sup>, Luchaidah<sup>3</sup> Mahallisa Dyah Pristanti<sup>4</sup>

<sup>1</sup>PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya, <sup>2</sup>Universitas Negeri Surabaya,  
<sup>3,4</sup> SDN Kedurus III/430 Surabaya

<sup>1</sup>erikalay12345@gmail.com , hendratno@unesa.ac.id

<sup>2</sup>luchaidah250@gmail.com, Aqmahalisa@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This research aims to improve collaboration skills through the application of the Team Games Tournament (TGT) model in the science content of grade IV SDN Kedurus III, from the initial data it was found that the level of collaboration between students was still low, because students did not do enough discussion activities which resulted in difficulties in grouping. The type of research is Classroom Action Research (CAR) which was carried out for 2 cycles with the Kemmis & Mc. Taggart model, namely Planning, (2) Implementation, (3) Observation and (4) Reflection of Results. The subjects of the study were 26 students. The data analysis techniques used in this study were descriptive quantitative and qualitative. The results of the study showed that the percentage of collaboration skills in the pre-cycle was 12 students 46.1% with a fairly collaborative category, in cycle I there were 14 students 57.7% with a good collaborative category and in cycle II there were 21 students (80.8%) with a very collaborative category. Based on these data, there is an increase in each cycle, thus the application of the Team Games Tournament (TGT) model can improve students' collaboration skills.*

*Keywords: collaboration skills, team games tournament (TGT)*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi melalui penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada muatan IPA kelas IV SDN Kedurus III, dari data awal ditemukan bahwa tingkat kolaborasi antar peserta didik masih rendah, dikarenakan peserta didik kurang melakukan kegiatan berdiskusi yang mengakibatkan kesulitan dalam berkelompok. Jenis penelitian yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama 2 siklus dengan model *Kemmis & Mc. Taggart* yaitu *Planning/Perencanaan*, (2) *Pelaksanaan*, (3) *Pengamatan* dan (4) *Refleksi Hasil*. Subjek penelitian 26 peserta didik. Teknik Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase keterampilan kolaborasi pada prasiklus yaitu sebanyak 12 peserta didik 46,1% dengan kategori cukup kolaboratif , pada siklus I yaitu 14 peserta didik 57,7% dengan kategori kolaboratif baik dan pada siklus II terdapat 21 peserta didik (80.8%) dengan kategori sangat kolaboratif. Berdasarkan data tersebut pada setiap siklusnya mengalami kenaikan dengan demikian penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik

*Keywords: keterampilan kolaborasi, team games tournament (TGT)*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain. Pendidikan berperan penting untuk membangun karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Untuk itu Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran; karena itu, guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran agar siswa aktif dalam proses pembelajaran (Warif 2019). Namun, dunia pendidikan saat ini dituntut mampu membekali para peserta didik dengan keterampilan abad 21. (Akbar 2022) menyatakan keterampilan abad 21 merupakan abad yang penuh tantangan, untuk menghadapi persaingan global, yang membutuhkan keterampilan khusus agar anak-anak dapat mensejajarkan diri dengan orang lain di seluruh dunia dalam berbagai aspek kehidupan.

Menurut (Akbar 2022) keterampilan abad 21 yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu, communication (komunikasi), Collaboration (kerja sama), Critical Thinking and Problem Solving (berpikir kritis dan pemecahan

masalah), dan Creativity and Innovation (daya cipta dan inovasi) yang dikenal dengan istilah 4C.

Menurut (Nur Fadillah, et al., 2024) keterampilan kolaborasi adalah salah satu keterampilan abad ke-21 yang sangat penting bagi peserta didik. Keterampilan ini sangat penting karena dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dalam kelompok, menyelesaikan masalah bersama, dan mencapai tujuan bersama. Sejalan dengan hal tersebut (Puspitasaari, et al., 2024) Keterampilan kolaborasi salah satu keterampilan yang paling penting dilatih dalam mewujudkan mewujudkan individu yang mampu untuk bekerja sama dengan orang lain dengan lebih baik, menyelesaikan masalah, dan mencapai tujuan bersama. Indikator keterampilan kolaborasi menurut *Grenstein* dalam (Dhitarifa, Yuliatun, and Savitri 2023) 1) Berkontribusi secara aktif; 2) Bekerja secara produktif; 3) Menunjukkan sikap tanggung jawab; 4) Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi; 5) Menunjukkan sikap saling menghargai

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN Kedurus III, keterampilan kolaborasi antara peserta didik seringkali belum optimal. Hal ini tercermin dalam observasi pra siklus yang menunjukkan bahwa peserta didik cenderung bekerja secara individual dan kurang terampil dalam interaksi kelompok serta peserta didik yang asyik sendiri untuk berbicara di luar materi pembelajaran. Alam dan Sosial (IPAS), di mana eksplorasi konsep-konsep kompleks dan pemecahan masalah secara kolektif seringkali diperlukan, kurangnya keterampilan kolaborasi dapat menghambat proses belajar dan hasil yang dicapai.

Dalam upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi ini, perlu diterapkan metode pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam mendorong interaksi positif di antara peserta didik. Alternatif pemecahan masalah tersebut peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi adalah dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT).

Menurut (Stiadi, Elwan, Lestary 2023) Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik, mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa belajar rileks, bekerja sama, menumbuhkan tanggung jawab, dan mendukung keterlibatan belajar seluruh peserta didik. selaras dengan hal tersebut (Sulistio, Andi, Haryanti 2022) Model *Team Games Tournament* (TGT) membagi peserta didik ke dalam kelompok-kelompok kecil dan melibatkan mereka dalam permainan berbasis kuis yang berkaitan dengan materi pelajaran, model ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tetapi juga menekankan pentingnya kerjasama tim. (Sulistio, Andi, Haryanti 2022) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menempuh lima langkah tahapan (sintaks), yakni penyajian (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan (team recognition) (Sutriati et al. 2023)

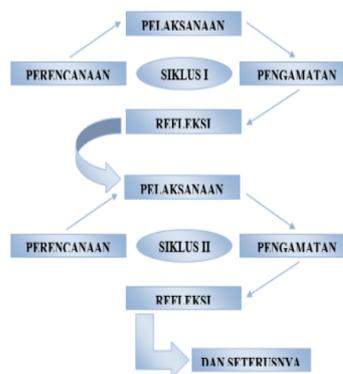
Oleh karena itu model Team Games tournament terbukti efektif dan efisien untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi hal ini dibuktikan dengan beberapa penelitian yang relevan (Aditya, Umni Bunga 2022) menyatakan *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kolaborasi peserta didik, (Ihwanto, Warni, and Mashud 2022) dalam penelitiannya model *Team Games Tournament* (TGT) efektif dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut ,penelitian ini bertujuan Dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), diharapkan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan yang lebih baik dalam mata pelajaran IPAS tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SDN Kedurus III.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian tindakan kelas kolaborasi (PTKK), dikategorikan sebagai (*Classroom Action Research*) dilakukan dengan cara memperbaiki perilaku peserta

didik, Pembelajaran yang dilakukan oleh guru, dan langkah pembelajaran di kelas, (Aulia and Lena 2023) dengan adanya perbaikan diharapkan dapat mengalami peningkatan dan perubahan pembelajaran yang lebih baik. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya, yang terdiri dari 26 peserta didik. Desain penelitian ini menggunakan model *Kemmis & Mc Taggart* (Wahyuni 2022) yang memiliki 4 tahapan yakni (1) *Planning*/Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan dan (4) Refleksi. Secara skematis model penelitian tindakan kelas yang dimaksud sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Model *Kemmis & Mc. Taggart*, 1988)

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik kuesioner (angket) dan observasi (pengamatan) untuk mengukur keterampilan kolaborasi peserta didik dan

implementasi pembelajaran dengan model *TGT*, instrument yang dipakai berupa angket lembar keterampilan kolaborasi berdasarkan indikator kolaborasi menurut Gresstein dalam (Dhitasarifa et al. 2023) yaitu: 1) Berkontribusi secara aktif; 2) Bekerja secara produktif; 3) Menunjukkan sikap tanggung jawab; 4) Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi; 5) Menunjukkan sikap saling menghargai. Analisis data yang dipakai dalam penelitian ini yakni berupa data Kualitatif dan Kuantitatif, data kuantitatif diperoleh dari lembar angket keterampilan kolaborasi terdapat pernyataan dari indicator yang diamati serta skala penilaian yang harus diisi dengan tanda ceklis sedangkan kualitatif didapatkan dari analisis deskriptif mengenai pelaksanaan menggunakan model *TGT*, dan implementasi ketrampilan kolaborasi dengan model *TGT* yang proses belajarnya menggunakan tim. Kemudian data dianalisis ditampilkan dalam bentuk tabel frekuensi. (Yanti and Yhasmin 2023) menyatakan dengan pedoman pada indikator keterampilan kolaborasi, maka kriteria keterampilan kolaborasi dapat dilihat pada perhitungan berikut ini:

**Tabel 1 Kriteria Keterampilan Kolaborasi**

Rentang Nilai	Kriteria
$80 < x \leq 100$	Sangat Kolaboratif
$60 < x \leq 80$	Kolaboratif Baik
$40 < x \leq 60$	Cukup Kolaboratif
$20 < x \leq 40$	Kurang Kolaboratif
$0 < x \leq 20$	Tidak Kolaboratif

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil Prasiklus yang dilakukan pada kelas IV SDN Kedurus III diperoleh keterampilan kolaborasi masih redah hal ini ditunjukkan dari data angket pra silus sebesar 46,1% tuntas dan 53,9% belum tuntas data pra siklus disajikan dalam tabel 2.

**Tabel 2 Hasil Pra Siklus**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat kolaboratif	$80 < x \leq 100$	2	7,7%
Kolaboratif baik	$60 < x \leq 80$	10	38,4%
Cukup kolobotif	$40 < x \leq 60$	11	42,3%
Kurang kolaboratif	$20 < x \leq 40$	3	11,6%
Tidak Kolaboratif	$0 < x \leq 20$	-	-

Dari data pra siklus keterampilan kolaborasi diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 peserta didik dengan kategori sangat tinggi 2 peserta didik dan 10 dengan kategori

tinggi, dari hasil tersebut baru 12 peserta didik yang mencapai kategori kolaboratif. kemudian yang berkategori sedang terdapat 11 peserta didik dan kategori rendah 3 peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa ketrampilan kolaborasi Pra Siklus peserta didik kelas IV masih relative rendah dan jauh dari kriteria yang ditetapkan.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus, nilai ketrampilan kolaborasi diperoleh dari lembar angket kolaborasi yang berjumlah 10 soal pernyataan. Jumlah peserta didik sebanyak 26. Adapun keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPA diketahui berdasarkan jawaban peserta didik pada lembar angket siklus I yang disajikan pada tabel 3.

**Tabel 3 Hasil Siklus I**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Kolaboratif	$80 < x \leq 100$	7	27%
Kolaboratif Baik	$60 < x \leq 80$	8	30,7%
Cukup Kolaboratif	$40 < x \leq 60$	9	34,6%
Kurang Kolaboratif	$20 < x \leq 40$	2	7,7%
Tidak Kolaboratif	$0 < x \leq 20$	-	-

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat bahwa hasil dari tindakan siklus 1 diperoleh ketrampilan kolaborasi peserta didik SDN Kedurus III dengan menggunakan lembar angket kolaborasi mengalami kenaikan pada setiap kategori, pada siklus I peserta didik yang mencapai indikator keterampilan kolaborasi tinggi yakni sebanyak 7 dengan kategori sangat kolaboratif dan 8 peserta didik dengan kategori kolaboratif, sementara 9 peserta didik dengan kategori cukup kolaboratif dan 2 peserta didik dengan kategori kurang kolaboratif.

Berdasarkan data tersebut maka presentase keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV pada siklus 1 sebesar 57,7% dengan kategori cukup kolaboratif dan belum mencapai indikator keberhasilan keterampilan kolaborasi. Namun, pada Siklus I menunjukkan beberapa kelemahan diantaranya Model belum sepenuhnya diimplementasikan sesuai dengan sintaks, guru belum memberikan penghargaan kepada setiap kelompok, dan guru tidak memperhatikan manajemen waktu dalam sintaks TGT selama tahapan permainan, serta belum terdapat

petunjuk permainan sehingga peserta didik tidak kondusif dan terstruktur.

Sebelum siklus kedua dimulai, peneliti melakukan perbaikan diantaranya, model *TGT* diimplementasikan sesuai dengan sintaks, kemudian untuk meningkatkan dampak *TGT* dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan kolaborasi harus ditambahkan, untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dalam tim. Untuk meningkatkan semangat berkompetisi peserta didik memberikan waktu dalam permainan untuk mengacu semangat berkompetisi,serta memberikan penghargaan berupa sertifikat dengan kategori yang sudah ditentukan guru, perbaikan yang terakhir yakni memberikan petunjuk permainan agar jelas dan terstruktur sehingga peserta didik lebih mudah mengikuti alur permainan

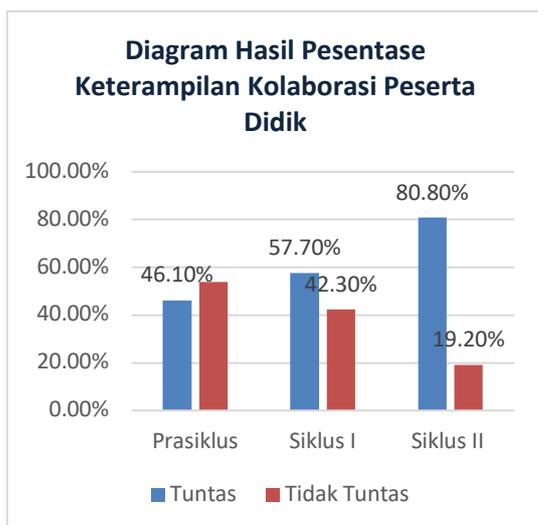
Siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus, nilai ketrampilan kolaborasi diperoleh dari lembar angket kolaborasi yang berjumlah 10 soal pernyataan. Jumlah peserta didik sebanyak 26. Adapun keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran IPA diketahui

berdasarkan jawaban peserta didik pada lembar angket siklus I yang disajikan pada tabel 4.

**Tabel 4 Hasil Siklus II**

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Kolaboratif	$80 < x \leq 100$	11	42,4%
Kolaboratif baik	$60 < x \leq 80$	10	38,4%
Cukup Kolaboratif	$40 < x \leq 60$	5	19,2%
Kulaboratif Rendah	$20 < x \leq 40$	-	-
Tidak Kolaboratif	$0 < x \leq 20$	-	-

Berdasarkan tabel 4, dapat dilihat bahwa hasil dari tindakan siklus II mengalami peningkatan terdapat 21 dari 26 peserta didik yang mencapai kategori “kolaboratif tinggi” meskipun demikian masih terdapat peserta didik dengan kategori cukup kolaboratif yakni ada 5 peserta didik, Berdasarkan implementasi model *TGT* diperoleh hasil bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus II mencapai 80,8% yang mana sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Berikut perbandingan hasil kemampuan keterampilan kolaborasi dari pra siklus, siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Diagram perbandingan Pra siklus, siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 2 diagram perbandingan diatas, dapat terlihat bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik pada kelas IV SDN Kedurus III disetiap siklus mengalami peningkatan. pada pra siklus menunjukkan sebanyak sebanyak 12 peserta didik 46,1% dari 26 peserta didik yang berarti belum bisa dikatakan berhasil karena skor keberhasilan yang diharapkan yaitu 80% dari 26 peserta didik. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada pra siklus didapatkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik masih termasuk kedalam kategori “cukup”. Dari hasil prasiklus terbukti bahwa keterampilan kolaborasi masih rendah untuk itu diperlukan perbaikan pada siklus I hasil siklus I menunjukkan sebanyak

15 peserta didik 57,7% dari 26 peserta didik dengan kategori cukup kolaborasi yang berarti keterampilan kolaborasi masih belum dapat dikatakan tuntas atau kolaboratif, pada siklus I Dalam proses pembelajaran, masih banyak siswa yang belum menunjukkan keterampilan kerjasama yang baik. Dari hasil refleksi siklus I diperlukan perbaikan pada siklus II

Hasil yang diperoleh dalam siklus II sebanyak 21 peserta didik 80,8% dari 26 peserta didik dengan kategori sangat kolaboratif yang berarti sudah mencapai skor keberhasilan keterampilan kolaborasi peserta didik. Hasil peningkatan kolaborasi belajar siswa yang signifikan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II disajikan pada gambar 2 peningkatan ini dapat terlihat dari yang awalnya hanya 12 peserta didik (46,1%), pada siklus I meningkat menjadi 15 peserta didik (57,7%), dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 21 peserta didik (80,8%). Secara keseluruhan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SDN Kedurus III mengalami peningkatan yang signifikan.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implemetasi model *Team Games Tournamnet* (TGT) berhasil meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV SDN Kedurus III pada mata pelajaran IPAS, peningkatan keterampilan kolaborasi dapat dilihat dari peningkatan hasil kolaborasi di setiap siklusnya yakni pada prasiklus dengan persentase 46,1% dan mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 57,7%, peserta didik yang tuntas sebesar 15 dari 26 peserta didi, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 80,8% yakni peserta didik yang tuntas mencapai 22 dari 26 peserta didik. Dengan demikian setiap siklusnya mengalami peningkatan dari prasiklus dengan kategori cukup kolaborarif dalam siklus I dengan kategori kolaboratif baik dan di siklus II mencapai kategori kolaboratif tinggi.

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu materi IPAS saja dengan berbagai keterbatasan, dan hanya terbatas pada satu variabel saja yaitu keterampilan kolaborasi siswa, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut sehingga aplikasi model pembelajaran

yang dilakukan pada penelitian ini dapat digunakan secara maksimal.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aditya, Ummi Bunga, Wahyudi. 2022. "Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar." 88–97.
- Akbar, Saeful K. 2022. "Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Dan Komunikasi Siswa Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw." *Jurnal PAKAR GURU: Pembelajaran Dan Karya Guru* 2(2):189–95.
- Aulia, Fadhila, and Mai Sri Lena. 2023. "Improving Integrated Thematic Learning Outcomes Using the Numbered Head Together (NHT) Cooperative Mode." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 10(3):255–64.
- Dhitasarifa, I., A. D. Yuliatun, and Erna Noor Savitri. 2023. "Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Ekologi Di SMP Negeri 8 Semarang." *Seminar Nasional IPA* 684–94.
- Ihwanto, Nur, Herita Warni, and Mashud Mashud. 2022. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament." *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi* 12(2):191–205.
- Nur Fadillah, Bahri Arsad, Rauf Insani. 2024. "Peningkatan Keterampilan

- Kolaborasi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 23 Makassar Melalui Penerapan Model Project Based Learning Nur Fadillah; Arsad Bahri; Insana Rauf." 6(2):889–97.
- Puspitasaari, Nila Rayi, Edi Supriana, and Novia Tita Liliani. 2024. "PENERAPAN PENDEKATAN TEACHING AT THE RIGHT LEVEL ( TARL ) PADA KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA." 4(5). doi: 10.17977/um065.v4.i5.2024.16.
- Stiadi, Elwan, Lestary, Ratnah. 2023. "Workshop Penerapan Model Team Games Tournament." *JACOM: Journal of Community Empowerment* 1(2):30–36.
- Sulistio, Andi, Haryanti, Nik. 2022. "Model Pembelajaran Kooperatif." *Visipena Journal* 2(1):21–27. doi: 10.46244/visipena.v2i1.36.
- Sutriati, Ani, Heri Cahyono, Hadi Pranoto, and Rita Aryani. 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( TGT ) Berbasis Game Edukasi Online Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah." 7(2):44–55.
- Wahyuni, Sri. 2022. "Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Dalam." *Indonesian Journal of Teaching and Learning* 1(1):4.
- Warif, Muhammad. 2019. "Strategi Guru Kelas Dalam Menghadapi Peserta Didik Yang Malas Belajar." *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 4(01):38–55. doi: 10.26618/jtw.v4i01.2130.
- Yanti, Yulia Eka, and Aminah Yhasmin. 2023. "Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day." *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(1):62–68.