

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS BUDAYA DAN BERDIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI DAN KOMUNIKASI PESERTA DIDIK KELAS V B SDN KUTOWINANGUN 01

Nur Azizah¹, Adi Winanto²
Pendidikan Profesi Guru, Universitas Kristen Satya Wacana
Alamat e-mail : 1azizahn489@gmail.com, 2adi.winanto@uksw.edu

ABSTRACT

This study aims to improve the collaboration and communication skills of students in class V B SDN Kutowinangun 01. This study is a Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were 23 students in class V B SDN Kutowinangun 01 Salatiga. Data collection for this study used observation and questionnaires. Data analysis was carried out through simple qualitative and quantitative descriptions to describe the learning process from the results of observations and questionnaires on collaboration and communication skills in each cycle. The teacher carried out learning activities according to the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning in science learning on the topic of Indonesiaku Kaya Raya. Showing a real increase from cycle to cycle 2. The average collaboration skills were 83.04% and communication 82.06% had exceeded the success of this study, which was 80%. This is reinforced by the data on the collaboration skills questionnaire of 81% and the communication skills questionnaire of 80.70%. The Teams Games Tournament learning model is culture-based and differentiated by integrating material with traditional game culture experiences.

Keywords: Teams Games Tournament, Culture-Based Learning, Differentiated Collaborative Learning, Communication.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik di kelas V B SDN Kutowinangun 01. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V B SD Negeri Kutowinangun 01 Salatiga yang berjumlah 23 orang. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi dan angket. Analisis data dilakukan melalui deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana untuk menggambarkan proses pembelajaran dari hasil observasi dan angket keterampilan kolaborasi dan komunikasi pada setiap siklus. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPAS pada topik Indonesiaku Kaya Raya. Menunjukkan peningkatan yang nyata dari para siklus ke siklus 2. Rata-rata keterampilan kolaborasi adalah 83,04% dan komunikasi 82,06% sudah melampaui keberhasilan dari penelitian ini yaitu 80%. Hal ini diperkuat dengan data angket keterampilan kolaborasi 81% dan angket keterampilan komunikasi 80,70%. Model pembelajaran Teams Games Tournament berbasis budaya dan berdiferensiasi dengan mengintegrasikan materi dengan pengalaman budaya permainan tradisional.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Pembelajaran Berbasis Budaya, Pembelajaran Berdiferensiasi Kolaborasi, Komunikasi.

A. Pendahuluan

Keterampilan dasar yang dahulu menjadi fokus pendidikan di Indonesia adalah keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Namun, seiring perkembangan zaman, pendidikan kini memasuki era abad ke-21 yang menekankan pada penguasaan empat keterampilan utama yang dikenal dengan istilah 4C, yaitu *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Collaboration* (kerja sama), *Communication* (komunikasi), dan *Creativity* (kreativitas) (Mahrunnisya, 2023). Dua keterampilan yang sangat penting dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah kolaborasi dan komunikasi. Keterampilan kolaborasi mengajarkan peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, saling mendukung, dan menghargai perbedaan. Sedangkan keterampilan komunikasi memungkinkan peserta didik untuk menyampaikan ide secara efektif dan memahami maksud dari lawan bicara.

Keterampilan kolaborasi adalah bentuk kerjasama antara dua individu atau lebih untuk mencapai tujuan bersama yang telah disepakati. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan keterampilan kolaborasi adalah keterampilan berpartisipasi dalam bekerjasama secara tim untuk mencapai tujuan bersama. Terdapat pembagian tugas, hubungan yang saling terkoordinasi, tanggung jawab dan saling berbagi informasi juga merupakan bentuk keterampilan kolaborasi. Keterampilan kolaborasi ini sangat penting dilakukan agar peserta didik terbiasa mengembangkan keterampilan sosialnya. (Nurhayati et

al., 2022). Indikator keterampilan kolaborasi menurut Greenstein dalam (Wahyudi, 2024); 1) berkontribusi secara aktif. Semua peserta didik harus terlibat aktif, partisipasi aktif mendorong rasa tanggung jawab dan memperkuat keterlibatan dalam kelompok; 2) Bekerja secara produktif. Bahwa dalam kelompok harus difokuskan pada pencapaian tujuan bersama secara efektif. Anggota kelompok harus menggunakan waktu dengan efisien, menghindari konflik yang tidak produktif, dan saling mendukung agar tugas selesai dengan maksimal; 3) Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok. Menghargai kontribusi orang lain untuk meningkatkan motivasi setiap anggota, sehingga semua anggota merasa dihargai dan terdorong untuk berpartisipasi; 4) Menunjukkan sikap tanggung jawab. Semua anggota kelompok menunjukkan kontribusi dan semangat dan komitmen terhadap tugas yang diberikan; 5) Membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa anggota kelompok. Melibatkan semua pendapat anggota untuk meningkatkan rasa keadilan, keterkaitan kelompok, serta membuat Keputusan yang lebih baik dalam kelompok.

Keterampilan komunikasi adalah hal mendasar yang harus dimiliki oleh setiap individu. Dalam melakukan komunikasi, diharuskan agar lawan yang diajak berkomunikasi mudah untuk memahami apa yang sedang dikomunikasikan (Akbar et al., 2023). Dalam pembelajaran, kemampuan berkomunikasi menjadi syarat penting. Hal tersebut

dikarenakan kemampuan berkomunikasi dapat membantu peserta didik mengutarakan gagasan serta bertukar informasi. (Rizki, 2019). Indikator komunikasi menurut Greenstein dalam (Akbar et al., 2023) antara lain; 1) Komunikasi lisan dimana peserta didik mampu berbicara dengan jelas dan efektif, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, memiliki intonasi, ekspresi dan bahasa tubuh yang mendukung komunikasi; 2) Komunikasi reseptif (mendengarkan, membaca, melihat) dimana peserta didik memiliki kemampuan memahami informasi yang dibaca, di dengar, atau dilihat. Menunjukkan perhatian saat mendengarkan, memberikan tanggapan yang relevan terhadap informasi yang diterima; 3) Memahami maksud dimana peserta didik mampu menangkap inti pesan dari lawan bicara atau teks, menyimpulkan informasi dengan akurat, menghubungkan informasi yang sesuai; 4) Berkomunikasi dengan jelas untuk satu tujuan, peserta didik mampu menyampaikan pesan dengan jelas sesuai dengan tujuan komunikasi, menggunakan kata-kata yang mudah dipahami.

Kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua peserta didik mampu berkolaborasi dan berkomunikasi secara optimal. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh (Hamdani et al., 2019) peserta didik di kelas V SD kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok, hal ini dikarenakan guru jarang menerapkan metode diskusi dalam proses pembelajaran. Sehingga kemampuan kolaborasi dan komunikasi peserta didik menjadi rendah disebabkan kurangnya variasi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini selaras dengan penelitian

dari (Agil, 2016) bahwa sebagian besar peserta didik dalam pembelajaran matematika belum mampu menunjukkan keterampilan kolaborasi dan keterlibatan dalam belajar kelompok. Peserta didik sering merasa kesulitan dalam berkomunikasi dan berbagi tugas secara efektif dengan anggota kelompok lainnya.

Hal serupa terjadi pada hasil observasi awal di SDN Kutowinangun 01 yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran IPAS belum mampu menunjukkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang baik dalam pembelajaran, khususnya dalam kegiatan diskusi kelompok. Beberapa tugas kelompok yang diberikan oleh guru cenderung dikerjakan oleh satu hingga dua peserta didik saja. Sebagian besar peserta didik masih pasif dan kurang berkontribusi dalam proses diskusi kelompok. Sebagian besar sering bergurau, mengganggu temannya. Selain itu peserta didik juga belum mampu dalam mengungkapkan gagasan maupun menanggapi ide dari anggota lain saat diskusi. Sehingga, mereka cenderung bekerja sendiri sendiri atau mengandalkan hanya satu anggota saja dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hal tersebut didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan kemampuan kolaborasi peserta didik hanya 51,52% dan komunikasi hanya 49,1%. Sedangkan berdasarkan angket yang di bagikan, diperoleh data kolaborasi 44,14% dan komunikasi 44,25%. Hal ini disebabkan karena guru cenderung menggunakan model konvensional yaitu metode ceramah, tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik, sehingga peserta didik merasa bosan

dan tidak tertarik saat pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik kelas V B.

Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran yang tepat dengan mengintegrasikan pendekatan yang sesuai berdasarkan karakteristik peserta didik di kelas V B SD Negeri Kutowinangun 01, untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbasis budaya dan berdiferensiasi dinilai cocok untuk menjawab persoalan tersebut. Sejalan dengan tujuan peningkatan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mendorong aktivitas peserta didik dalam kelompok untuk bekerjasama. Model tersebut terbukti dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi (Diah & Siregar, 2023). Sebagai model pembelajaran tentu memiliki langkah-langkah atau sintaks. Sintaks dari model Teams Games Tournament yaitu 1) tahap penyajian kelas (*Class presentation*), 2) Kelompok (*Teams*), 3) permainan (*games*), 4) pertandingan tournament (*tournament*), dan 5) penghargaan kelompok (*teams recognition*) (Mahardi et al., 2019). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament memiliki kelebihan, antara lain: 1) Tidak hanya membuat peserta didik yang memiliki kemampuan mahir menonjol dalam pembelajaran, tapi peserta didik yang memiliki akademis rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya; 2) Menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama

anggota kelompoknya; 3) Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena ada penghargaan kelompok; 4) Membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan pertandingan Thalita dalam (Sa'diyah et al., 2024).

Salah satu pendekatan yang mendukung dalam pengembangan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yaitu *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Pendekatan CRT merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan latar belakang peserta didik, karena pendekatan ini mengintegrasikan elemen budaya, tradisi, serta latar belakang suatu wilayah, yang bertujuan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran (Maulana & Mediatati, 2023). Menurut (Agil, 2016) menyatakan bahwa pendekatan CRT diakui mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, berkolaborasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Hal tersebut dikarenakan CRT dapat menyesuaikan keberagaman budaya peserta didik sehingga membuat merasa dihargai dan terhubung dengan materi yang diajarkan.

Penerapan pembelajaran berdiferensiasi memungkinkan setiap peserta didik dengan latar belakang dan kemampuan yang beragam untuk terlibat aktif sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan alternatif pendekatan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang berasal dari karakteristik yang berbeda. Dengan menggunakan pembelajaran berdiferensiasi ini membantu peserta didik belajar

dengan lebih bermakna, karena mereka dapat belajar sesuai dengan gaya, minat maupun tingkat pemahaman masing-masing. Menurut Tomlinson dalam (Fauzi et al., 2023) Pembelajaran Berdiferensiasi adalah pembelajaran yang dirancang melalui penyesuaian kebutuhan belajar dan karakteristik belajar yang dimiliki peserta didik. Melalui strategi ini guru dapat secara fleksibel dapat merancang pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dengan memperhatikan pemilihan, pengelolaan, design, dan implementasi proses pembelajaran. Dalam penelitian (Syifa Andini et al., 2023) menunjukkan pembelajaran berdiferensiasi berdampak meningkatkan inklusivitas dalam kelas, terlihat adanya sikap saling kerjasama, berpartisipasi. Motivasi dan hasil belajar peserta didik juga meningkat karena mereka belajar sesuai dengan ketertarikannya.

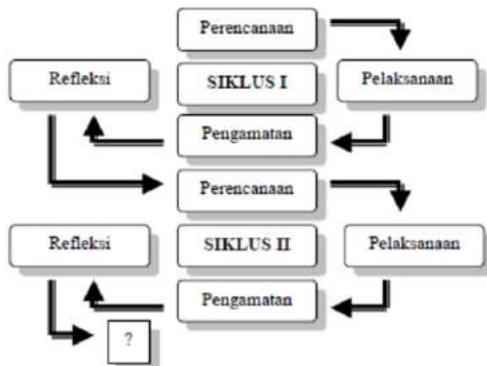
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis budaya dan berdiferensiasi untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik di SDN Kutowinangun 01. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan alternatif strategi pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan dan efektif bagi guru. Sedangkan manfaat bagi peserta didik adalah meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkomunikasi secara aktif dalam proses pembelajaran dengan suasana belajar berbasis budaya local dan berdiferensiasi. Manfaat bagi sekolah adalah mendorong inovasi pembelajaran yang mendukung penguatan profil pelajar pancasila dan keterampilan abad 21. Penelitian ini

dinyatakan berhasil jika sudah mencapai 80% dari ketuntasan keseluruhan peserta didik dalam keterampilan kolaborasi dan komunikasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas V B SDN Kutowinangun 01 pada semester II (genap) tahun pelajaran 2024/2025, tepatnya selama bulan Februari-April 2025. Subjek penelitian ini adalah 23 peserta didik kelas V B yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Desain penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam siklus yang meliputi tahapan : 1) Perencanaan (*Planning*) merupakan rencana tindakan yang akan dilaksanakan. ; 2) Pelaksanaan (*Acting*) berupa pelaksanaan tindakan pembelajaran menggunakan kooperatif tipe Teams Games Tournamen (TGT) dan pendekatan berbasis budaya atau Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk mengamati peningkatan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik; 3) Pengamatan (*Observing*): mengamati pelaksanaan proses pembelajaran; 4) Refleksi (*Reflect*) berupa melakukan kajian atau pertimbangan dari hasil siklus 1 dan siklus 2 (Maulana & Mediatati, 2023).

Gambar 1. Design Penelitian Model Kemmis dan Mc Taggart (Sa'diyyah et al., 2024).



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan angket penilaian diri untuk mengukur keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penilaian adalah lembar observasi dan lembar angket kolaborasi dan komunikasi sesuai dengan indikator kolaborasi dan komunikasi menurut Greenstein. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan masing-masing siklus 2 kali pertemuan. Pengkategorian keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini menurut (Beno et al., 2022).

Tabel 1. Kategori Keterampilan Kolaborasi Dan Komunikasi.

Rata-rata skor	Kriteria
85-100	Sangat baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
0-54	Kurang

(Beno et al., 2022)

Menghitung nilai yang didapat pada sikap kolaborasi dengan persamaan rumus sebagai berikut

$$X = Nx 25$$

Keterangan:

X= Nilai setiap indikator kolaborasi

N = Rata-rata indikator yang diperoleh.

Nilai maksimal $4 \times 25 = 100$

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana untuk menggambarkan proses pembelajaran dan hasil observasi dan angket keterampilan kolaborasi dan komunikasi pada setiap siklus. Dengan skor minimum 1 dan maksimum 4 untuk setiap indikator keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Kemudian setiap indikator kolaborasi dan komunikasi dihitung rata-ratanya. Hasil yang di dapatkan di kategorikan sesuai kriteria dari keterampilan kolaborasi dan komunikasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan pada tahap pra siklus keterampilan kolaborasi peserta didik dengan rata-rata 51,52% dan keterampilan komunikasi 49,1% dalam kategori kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai tingkat keterampilan yang di harapkan. Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *teams games tournament* berbasis pendekatan budaya dan berdiferensiasi dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 pada mata pelajaran IPAS. Hasil dari tindakan yang dilakukan pada siklus 1 dan 2 pada keterampilan kolaborasi dan komunikasi disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Keterampilan Kolaborasi Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

Indikator Penelitian	Siklus 1		Siklus 2	
	Rata-rata	Persentase	Rata-rata	Persentase
Berkontribusi aktif	2,78	69,57 %	3,39	85%
Bekerja secara produktif	2,61	65,22 %	3,26	81,5 %
Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok.	2,64	65,91 %	3,43	86%
Menunjukkan sikap tanggung jawab.	2,46	61,46 %	3,30	82,6 %
Membuat keputusan yang mencakup anggota kelompok	2,58	64,58 %	3,22	80,43%
Rata-rata	2,61	65,35 %	3,32	83,04%
Kategori		Cukup		Baik

Hasil keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V B di SDN Kutowinangun 01 pada siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan kenaikan yang terlihat pada rata-rata dan persentase setiap indikator. Data pada siklus 1 tersebut menunjukkan bahwa terjadi kenaikan keterampilan kolaborasi untuk setiap indikatornya namun, belum mencapai tingkat keberhasilan yang diinginkan, maka dari itu perlu melakukan tindak lanjut di siklus ke 2.

Pada siklus 2, hasil keterampilan kolaborasi peserta didik menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus 1. Setiap indikator penilaian mengalami kenaikan yang mencerminkan perbaikan dari siklus 1 dalam kemampuan kolaborasi peserta

didik. Data pada siklus 2 tersebut menunjukkan kenaikan terhadap setiap indikator kolaborasi pada peserta didik. Ini menunjukkan bahwa peserta didik kelas V B sudah menunjukkan peningkatan keterampilan dalam bekerja secara aktif dan produktif, menghargai anggota kelompok lain, memiliki sikap tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas kelompok dan membuat Keputusan yang melibatkan semua anggota kelompok. Dengan demikian persentase keterampilan kolaborasi pada siklus 2 mencapai rata-rata 83,04% yang berarti sudah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Hal ini menunjukkan tindakan yang telah dilakukan berhasil meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Tabel 3 Keterampilan Komunikasi Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3.

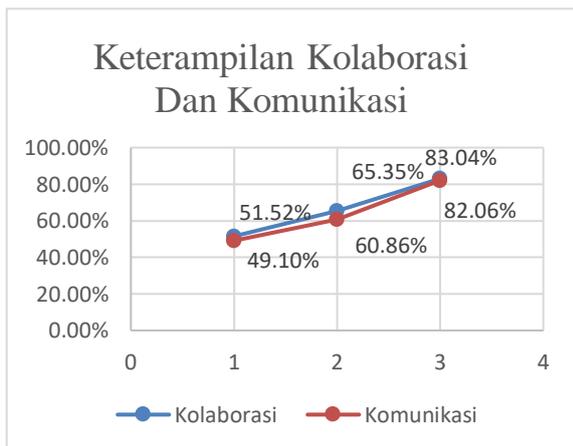
Indikator Penelitian	Siklus 1		Siklus 2	
	Rata-rata	Persentase	Rata-rata	Persentase
Komunikasi lisan.	2,56	64,13%	3,30	83%
Komunikasi reseptif.	2,3	56,5 %	3,26	81,5 %
Memahami maksud lawan bicara.	2,4	60%	3,30	83%
Berkomunikasi dengan jelas untuk satu tujuan	2,5	63%	3,26	81,5 %
Rata-rata	2,4	60,86%	3,28	82,06 %
Kategori		Cukup		Baik

Berkaitan dengan hasil penelitian keterampilan komunikasi di siklus 1 dan 2, dari data tersebut menunjukkan kenaikan pada siklus 1 terhadap kemampuan komunikasi peserta didik. Namun peserta didik belum memiliki kemampuan yang maksimal dalam komunikasi reseptif,

lisan, memahami maksud dari lawan bicara, dan berkomunikasi dengan jelas. Maka dari itu perlu tindakan lanjutan di siklus 2 karena belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Pada siklus 2 peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan komunikasi. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik di kelas V B sudah menunjukkan peningkatan terhadap kemampuan komunikasi baik secara lisan, komunikasi reseptif, memahami maksud, dan berkomunikasi dengan jelas untuk mencapai tujuan. Dengan demikian persentase rata-rata keterampilan komunikasi pada siklus 2 adalah 82,06%, hal ini menunjukkan bahwa indikator ketercapaian penelitian tindakan kelas sudah terlampaui. Berikut adalah perbandingan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang disajikan dalam gambar 2.

Gambar 2. Grafik Perbandingan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi.



Data tersebut di perkuat dengan hasil angket yang di berikan pada peserta didik kelas V B dengan data berikut: keterampilan kolaborasi pada angket siklus 1 adalah 63,64%

dan siklus 2 meningkat menjadi 81%. Kemudian selaras dengan hal tersebut, keterampilan komunikasi berdasarkan hasil angket siklus 1 63,24%, dan siklus 2 80,70%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah memiliki keterampilan kolaborasi dan komunikasi dengan kategori baik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbasis budaya dan berdiferensiasi memberikan dampak positif terhadap kemampuan kolaborasi dan komunikasi peserta didik. Peserta didik yang pada awalnya pasif dalam kegiatan diskusi kelompok selit menyampaikan ide dan gagasan, kini berkembang menjadi lebih aktif, bertanggung jawab, dan mampu mengemukakan ide maupun menanggapi pendapat dari rekan kelompok.

Pada bagian menguraikan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dari tahap pra siklus, siklus 1, siklus II. Hasil analisis yang dilakukan pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis budaya dan berdiferensiasi dapat meningkatkan kolaborasi dan komunikasi peserta didik.

Siklus 1

- a. Perencanaan (planning)
Pada tahap ini adalah proses penyusunan modul ajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament berbasis budaya dan berdiferensiasi. Tahap awal yang dilakukan adalah melakukan asesmen diagnostik baik kognitif maupun non kognitif untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta

didik. Pada siklus 1 ini materi yang diajarkan adalah Indonesia Kaya Hayatnya. Hal yang perlu di persiapkan setelah memperoleh data awal peserta didik adalah perangkat pembelajaran, instrument penilaian, media maupun alat peraga. Alat peraga berupa dadu dan papan engklek edukatif selaras dengan pendekatan CRT yang digunakan pada penelitian ini

b. Acting (Pelaksanaan)

Pada tahap pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan sintak teams games tournament yang terdiri dari: 1) Persentasi di kelas (Class presentation) kegiatan ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan pada peserta didik secara mendalam tentang kekayaan hayati di Indonesia. 2) Tahap 2 adalah Belajar kelompok (Teams) pada tahap ini peserta didik melakukan diskusi kelompok secara heterogeny berdasarkan tingkat kemampuan belajar dengan tutor sebaya, terkait kekayaan hayati yang ada di Indonesia. Peserta didik menganalisis persebaran flora dan fauna dengan menganalisis ciri-ciri atau memindai barcode pada gambar flora dan fauna. 3) Tahap 3 adalah permainan (games) peserta didik melakukan permainan teka-teki silang dengan dadu. Dadi dilempar secara bergantian kemudian peserta didik menjawab soal teka teki yang tertunjuk pada nomor dadu. 4) Tahap 4 adalah pertandingan (tournament) peserta didik melakukan pertandingan antar

kelompok untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat melauai permainan engklek edukatif. 5) Tahap 5 adalah penghargaan pada kelompok pemenang (team recognition) pada tahap ini guru memandu peserta didik untuk mengakumulasi poin yang di dapatkan pada games dan tournament dengan media kartu poin. Kelompok pemenang mendapatkan penghargaan berupa piagam sederhana.

c. Observing (Pengamatan)

Peserta didik tirlihat menunjukkan peningkatan keterampilan kolaborasi dan komunikasi namun belum maksimal. Karena pada tahap teams (belajar dalam kelompok, masih banyak peserta didik yang bergurau dan tidak aktif dalam mengerjakan tugas kelompok untuk menganalisis flora dan fauna. Pada tahap tournament juga masih banyak peserta didik yang tidak terlibat dalam pertandingan.

d. Reflecting (Refleksi)

Hal tersebut dapat terjadi karena pada awal pembelajaran, guru belum menyampaikan kesepakatan kelas yang salah satunya adalah mengerjakan tugas tepat waktu, sehingga pada tahap belajar kelompok banyak peserta didik yang belum aktif terlibat sehingga tugas tidak selesai tepat waktu, guru juga belum memberikan pendampingan yang maksimal. Hal lain yang terjadi adalah pada tahap tournament peserta didik belum semua terlibat dalam tournament engklek edukatif karena guru belum

menginstruksikan untuk berdiskusi dalam menyusun strategi tournament pada setiap kelompok, sehingga pembagian tugasnya belum merata.

Siklus 2

- a. Perencanaan (planning)
Tahap perencanaan pada siklus 2 ini sama dengan yang dilakukan pada siklus 1 namun materi di fokuskan pada kekayaan sumber daya alam yang ada di Indonesia. Pada rancangan pembelajaran menambahkan unstruksi kesepakatan kelas, dan instruksi menyusun strategi kelompok.
- b. Acting (Pelaksanaan)
Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan sintak TGT seperti yang dilakukan pada siklus 1, sebelum masuk ke kegiatan ini guru dan peserta didik membacakan kesepakatan kelas. Proses kegiatan inti sesuai dengan sintak TGT dimana 1) Tahap 1 guru menjelaskan materi dengan media PPT, gambar, video hal ini memfasilitasi peserta didik dalam diferensiasi konten. 2) tahap 2 peserta didik melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui, pemanfaatannya dan cara pelestariannya dengan pendekatan budaya kekayaan alam salatiga . Pada tahap ini guru memberikan pendampingan pada setiap kelompok, terutama pada peserta didik yang belum memahami. 3) Tahap 3 peserta

didik melakukan permainan teka-teki silang lempar dadu, peserta didik sudah mampu berkolaborasi dan berkomunikasi untuk menyelesaikan teka-teki silang. 4) Tahap 4 tournamen pada tahap ini peserta didik melakukan pertandingan antar kelompok dengan engklek edukatif. Sebelum memulai engklek guru memberikan kesempatan bagi setiap kelompok untuk menyusun strategi agar dapat memenangkan permainan. Setiap anggota kelompok memiliki peran dalam mengerjakan soal pada permainan engklek, karena soal sudah disediakan secara berjenjang sesuai dengan tingkat kemampuan. 5) Tahap 5 Teams Recognition (penghargaan pada kelompok). Guru memandu dalam perhitungan skor pada tahap games dan tournament, kelompok pemenang mendapatkan penghargaan sederhana berupa paigam.

- c. Observing (Pengamatan)
Pada tahap ini terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang signifikan pada peserta didik, karena guru mengimplementasikan hasil refleksi pada siklus 1. Sehingga peserta didik lebih terlibat aktif dalam diskusi kelompok maupun mengungkapkan ide dan menanggapi ide dari anggota lain.
- d. Reflecting (Refleksi)

Peserta didik sudah menunjukkan keterampilan kolaborasi dan

komunikasi pada setiap indikatornya. Yang pada awalnya peserta didik kurang terlibat aktif dalam diskusi kelompok, bergurau, mengganggu teman saat diskusi, belum bisa menyampaikan gagasan atau menanggapi ide dari anggota kelompok. Setelah penerapan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis budaya dan berdiferensiasi peserta didik menunjukkan peningkatan keterampilan dalam diskusi kelompok, mengungkapkan ide atau menanggapi pendapat dari peserta didik lain

Pembahasan

Berdasarkan pelaksanaan dan temuan pada siklus 1 dan 2 adanya peningkatan pada setiap siklus, diperoleh simpulan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif berbasis budaya dan berdiferensiasi mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik di kelas V B SDN Kutowinangun 01 tahun pelajaran 2024/2025. Melalui model TGT berbasis budaya dan berdiferensiasi peserta didik terlihat lebih aktif, bersemangat, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Peserta didik belajar bagaimana bekerja dengan aktif dan produktif,

menghargai pendapat anggota kelompok, bertanggung jawab, membuat keputusan yang memuat semua pendapat anggota kelompok. Peserta didik juga belajar bagaimana berkomunikasi secara lisan maupun reseptif (melihat, membaca dan mendengarkan) , memahami pendapat orang lain, memahami maksud dengan lawan bicara, berkomunikasi sesuai dengan tujuan. Selain itu suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Karena terdapat permainan dan *tournament* dalam proses pembelajaran, yang mengharuskan peserta didik untuk berkolaborasi dan berkomunikasi agar dapat memenangkan pertandingan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis budaya dan berdiferensiasi dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik kelas V B SDN Kutowinangun 01. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang nyata dari pra siklus ke siklus 1 dan siklus 2. Rata-rata keterampilan kolaborasi yang diperoleh adalah 83,04% dan

komunikasi 82,06 % dimana sudah melampaui keberhasilan dari penelitian ini yaitu 80%. Hal ini diperkuat dengan data angket yang diperoleh pada angket yang dibagikan pada keterampilan kolaborasi 81% dan angket keterampilan komunikasi 80,70%.

Penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* berbasis budaya (CRT) dan berdiferensiasi dengan mengintegrasikan materi dengan pengalaman budaya peserta didik dikombinasikan model pembelajaran dengan *games* dan *tournament* seperti permainan tradisional, efektif dalam menarik keterlibatan aktif dalam proses diskusi kelompok, kemampuan dalam berkomunikasi. Model dan pendekatan ini dapat terus dikembangkan dan diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran lainnya, sehingga mampu menciptakan iklim belajar yang menarik, interaktif, kolaboratif dan komunikatif yang relevan dengan latar belakang budaya dan kebutuhan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agil, K. (2016). *Implementasi Pendekatan Culturally Responsive Teaching Terintegrasi Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Pada Matematika Siswa Kelas 4 SD*. 4(3), 1–23.
- Akbar, E. A., Balqis, B., & Nurhayati, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Komunikasi Dan Kolaborasi Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Biologi. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 197. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.18326>
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. (2022). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>
- Fauzi, M. A. R., Azizah, S. A., & Atikah, I. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi sebagai Implementasi Paradigma Baru Pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i1.38>
- 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.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Mahrurnisya, D. (2023). Keterampilan Pembelajar Di Abad Ke-21. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 101–109. <https://doi.org/10.57218/jupenji.v0i2.iss1.598>
- Maulana, M. A., & Mediatati, N. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Melalui Pendekatan Culturally Responsive Teaching Untuk Meningkatkan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 14(3), 153. [https://doi.org/10.21927/literasi.2023.14\(3\).153-163](https://doi.org/10.21927/literasi.2023.14(3).153-163)
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>
- Rizki, S. (2019). Peningkatan Keterampilan Berkomunikasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3224>
- Sa'diyah, D. N., Rahayu, A. H., & Dahlani, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Komunikasi Siswa Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 3(2), 193–206. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/NATURAL/article/view/259>
- Syifa Andini, F., Sa, S., & Ridwan Yusup, I. (2023). Analisis Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran Level of Inquiry Berbantu Media Liveworksheet. *Gunung Djati Conference Series*, 30, 132–141.
- Wahyudi, W. (2024). Implementasi Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(01), 88–97. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i01.p88-97>