



Keefektifan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Terhadap Keterampilan Kolaboratif Siswa

Fadiah Fahrunnisah^{1*}, I Nyoman Karma¹, Dyah Indraswati¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8903>

Received : 20 Juni 2024

Revised : 19 Agustus 2024

Accepted : 25 Agustus 2024

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of the cooperative learning model of the team games tournament type on the collaborative skills of fourth-grade students at SDN 1 Labuhan Mapin. The type of research used is Quasi Experiment with Nonequivalent Control Group Design. The population of this study was all fourth-grade students of SDN 1 Labuhan Mapin totaling 40 students and the technique in fulfilling the sample group was the nonprobability sampling technique with the purposive sampling type. The data collection technique was carried out using an observation sheet to measure the implementation of the Cooperative Learning model of the Team Games Tournament type and a questionnaire sheet to measure students' collaborative skills. The results of the observation of the implementation of the cooperative learning model of the team games tournament type obtained an average value of 83.3% and was included in the very active category, which means that the implementation of learning had been carried out very well. The data analysis technique used was the swimmer test (normality and homogeneity), hypothesis testing using the Independent Sample T Test, the N-Gain test, and Cohen's d effect size. The results of the analysis obtained an average posttest score of experimental class students of 80.10 and the control class 69.40. Hypothesis testing at a significance level of 5% obtained $t\text{-count} = 3.529$ while $t\text{ table} = 1.68595$ So $t\text{count} > t\text{ table}$ and obtained sig 2 tailed value $0.001 < 0.05$ then (H_a) is accepted and (H_o) is rejected. The results of the N-Gain test of the experimental class 0.69 and the control class 0.38 are in the moderate category. The results of the Cohen's d effect size test with the calculation of $d = 1.11$ which is in the large effect category. So the cooperative learning model of the team games tournament type is effective in improving the collaborative skills of fourth grade students at SDN 1 Labuhan Mapin.

Kata kunci: Keterampilan Kolaboratif, Model Pembelajaran *Cooperative Learning, Tipe Team Games Tournament*.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament terhadap keterampilan kolaboratif siswa kelas IV di SD Negeri 1 Labuhan Mapin. Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Experiment dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Mapin berjumlah 40 siswa dan teknik dalam menentukan kelompok sampel yaitu teknik non probability sampling dengan jenis purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mengukur keterlaksanaan model pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament dan lembar angket untuk mengukur keterampilan kolaboratif siswa. Hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,3% dan termasuk kategori sangat aktif yang berarti keterlaksanaan pembelajaran sudah

dilakukan sangat baik. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample T Test, uji N-Gain, dan effect size Cohen's d. Hasil analisis diperoleh skor rata-rata posttest siswa kelas eksperimen adalah 80,10 dan kelas kontrol 69,40. Pengujian hipotesis pada taraf signifikansi 5% diperoleh t -hitung = 3,529 sedangkan t tabel = 1,68595 Sehingga t hitung > t tabel dan diperoleh nilai sig 2 tailed $0,001 < 0,05$ maka (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Hasil uji N-Gain kelas eksperimen 0,69 dan kelas kontrol 0,38 berada dalam kategori sedang. Hasil uji effect size Cohen's d dengan perhitungan $d=1,11$ yang berada pada kategori efek besar. Sehingga model pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa kelas IV di SD Negeri 1 Labuhan Mapin.

Kata kunci: Keterampilan Kolaboratif, Model Pembelajaran *Cooperative Learning*, Tipe *Team Games Tournament*.

Pendahuluan

Pembelajaran abad 21 merupakan proses pembelajaran yang bersifat *student centered*, artinya proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan baru secara mandiri yang nantinya akan didiskusikan bersama temannya (Afni et al., 2021). Menurut Yeni Hendriani (2020) pembelajaran abad 21 menuntut setiap siswa untuk dapat menguasai keterampilan 4C. Adapun Keterampilan 4C yang dimaksud adalah kemampuan berkomunikasi (*communication*), kemampuan kolaboratif (*collaborative*), berfikir kritis, (*critical thinking*), dan kreatifitas (*creativity*).

Salah satu solusi yang dilakukan oleh pemerintah dalam menyikapi tuntutan kebutuhan di era pembelajaran abad 21 adalah dengan merubah kurikulum yaitu melalui penerapan kurikulum merdeka. Melalui kurikulum merdeka guru diberikan kebebasan untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan disesuaikan dengan kebutuhan dan lingkungan siswa (Nopiani et al., 2023). Kurikulum merdeka memberikan hak belajar secara merdeka bagi siswa. Merdeka belajar dapat diartikan sebagai kebebasan siswa untuk belajar dan memperoleh apa yang menjadi minatnya dan bakatnya, serta kemampuan yang ingin dimiliki dan dikembangkan sesuai dengan kemampuannya (Panginan dan Susianti, 2022).

Keterampilan kolaboratif (*Collaborative*) merupakan keterampilan berkerjasama, tanggung jawab, beradaptasi dalam berbagai peran dan menghargai perbedaan serta saling membantu dalam melakukan sesuatu dengan satu tujuan (Nopiani et al., 2023). Keterampilan kolaboratif dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan sosial, dalam hal kerja sama, menghargai pendapat teman, memiliki sikap tanggung jawab dan lain sebagainya, serta keterampilan

kolaboratif juga merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran abad 21 (Sunbanu et al., 2019)

Mengingat bahwa keterampilan kolaboratif merupakan salah satu keterampilan 4C yang harus dikuasai oleh siswa, dan seharusnya keterampilan kolaboratif harus dilatih dan ditingkatkan pada proses pembelajaran. Meskipun demikian pada kenyataannya siswa masih memiliki keterampilan kolaboratif yang rendah. Keadaan serupa terjadi di SD Negeri 1 Labuhan Mapin, dimana siswa-siswa kelas IV di sekolah tersebut mempunyai keterampilan kolaboratif masih dalam kategori rendah. Hal tersebut dilihat dari penilaian perindividu keterampilan kolaboratif siswa pada saat melakukan observasi dan pengamatan secara langsung. Adapun hasil yang didapatkan yaitu, dari 20 siswa terdapat 8 siswa memiliki keterampilan kolaboratif yang baik dan sebanyak 12 siswa dengan persentase 60% belum memiliki keterampilan kolaboratif yang baik.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya model pembelajaran yang dapat memfasilitas siswa berdiskusi dengan tujuan lebih meningkatkan keaktifan siswa selama proses diskusi berlangsung. Adapun salah satu model pembelajaran *Cooperative learning* yang cocok untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran kelompok yang lebih aktif dan dapat menumbuhkan keterampilan kolaboratif siswa yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* atau biasa disingkat dengan TGT.

Model *cooperative learning tipe teams games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mempunyai basis sosial dimana siswa berlomba untuk bermain dan menyelesaikan games akademik mewakili kelompok mereka masing-masing. Games akademik adalah permainan yang dibuat dan dirancang sebagai wadah bagi siswa untuk melakukan kompetisi terkait pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari masing (Munawaroh et al., 2023). Menurut

Slavin (dalam Fathurrohman, 2016) Langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT yaitu: 1) Penyajian kelas (*class presentation*); 2) Belajar dalam kelompok (*teams*); 3) Permainan pertandingan (*games tournament*); 4) Penghargaan kelompok (*team recognition*).

Pada penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning tipe games tournamen* pada kelas IV dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang didalamnya akan dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran kokami. Media Kokami adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak dan didalamnya berisikan soal pertanyaan, dimana soal-soal tersebut nantinya akan dijawab oleh siswa. Penggunaan media kokami memberikan kesan baru bagi siswa sehingga dapat menarik minat belajar siswa dan proses pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* yang didalamnya dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran kokami, diharapkan mampu untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa. Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* terhadap keterampilan kolaboratif siswa kelas IV di SD Negeri 1 Labuhan Mapin"

Metode

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu atau Kuasi Eksperimen (*Quasi Experimental Design*) dengan tipe *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini kelompok eksperimen adalah kelas yang akan diterapkan model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* (TGT). Sedangkan kelompok kontrol adalah kelas yang akan diterapkan model pembelajaran *cooperative learning tipe student team achievement divisions* (STAD).

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Labuhan Mapin, yang terletak di Jln.Pelabuhan No 32, Labuhan Mapin, Kecamatan Alas Barat, Kabupaten Sumbawa, Nusa Tenggara Barat. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Populasi siswa terdiri dari 2 kelas dengan total siswa adalah 40 siswa.

Teknik yang digunakan peneliti dalam menentukan kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan teknik non probability sampling dengan jenis purposive sampling. Menurut Arifin (2014)

purposive sampling adalah teknik penentuan sampel yang berdasarkan pada pertimbangan dan tujuan tertentu. Berdasarkan arahan dan pertimbangan dari guru kelas yang menyatakan hasil belajar kelas IV A lebih tinggi dibandingkan dengan kelas IV B. Maka yang menjadi kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas IV B yang berjumlah 20 siswa dan kelas IV A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statisti, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan independent sample t-test, uji N-Gain dan uji effect size.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian dilaksanakan selama dua pertemuan yaitu pada tanggal 12 dan 13 yang berlangsung pada bulan Juni 2024 di kelas IV SD Negeri 1 Labuhan Mapin. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen pada kelas IVB dan kelompok kontrol pada kelas IVA. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe student team achievement divisions* (STAD).

Instrument yang akan diuji pada penelitian ini yaitu lembar angket keterampilan kolaboratif siswa dan lembar observasi aktivitas guru. Pada hasil uji validitas ahli ini terdapat bagian-bagian yang perlu diperbaiki yaitu penyusunan angket siswa harus lebih jelas lagi. Hasil uji validitas instrumen layak digunakan dengan beberapa catatan atau koreksi untuk direvisi sebelum digunakan.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran *team games tournament* digunakan di kelas IVB SD Negeri 1 Labuhan Mapin yang dilakukan oleh observer di kelompok eksperimen selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,3% dan termasuk kategori sangat aktif

Pretest dan Posttest Keterampilan kolaboratif siswa diukur dengan menggunakan penyebaran angket kepada siswa yang diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis dapat disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Statistik deskriptif data pretest dan posttest

	Minimum	Maximum	Mean
Pretest eksperimen	25	80	52,90
Posttest eksperimen	60	94	80,10
Pretest kontrol	25	70	54,55
Posttest kontrol	54	88	69,40

Hasil kemampuan keterampilan kolaboratif siswa pada kelompok eksperimen adalah 52,90 dan nilai rata-rata pretest pada kelompok kontrol adalah 54,55. Kemudian nilai rata-rata posttest keterampilan kolaboratif siswa pada kelompok eksperimen adalah 80,10 dan nilai rata-rata posttest pada kelompok kontrol adalah 69,40. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan proses pembelajaran di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sedangkan data dikatakan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk*.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk	
	Kelas	Sig
Hasil Keterampilan Kolaboratif Siswa	Pretest eksperimen	0,209
	Posttest eksperimen	0,458
	Pretest kontrol	0,116
	Posttest kontrol	0,411

Hasil uji normalitas pada kolom *Shapiro Wilk* diperoleh nilai signifikansi pada *pretest* kedua kelas yaitu kelompok eksperimen 0,209 dan pada kelompok kontrol 0,116 sedangkan nilai *posttest* pada kelompok eksperimen 0,458 dan kelompok kontrol 0,411. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar dari 0,05 sehingga nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua objek kelompok sampel mempunyai variansi yang sama (homogen) atau tidak. Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu. Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data terdistribusi homogen. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data terdistribusi tidak homogen.

Tabel 3. Tes Homogenitas

	Levene statistik	Sig
	based on mean	0,574
	based on median	0,499
Keterampilan Kolaboratif Siswa	based on median and with adjusted df	0,499
	based on trimmed mean	0,539
		0,467

Hasil perhitungan uji homogenitas pada Based on Mean diperoleh nilai signifikansinya sebesar 0,453 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sampel T-test* untuk membandingkan rata-rata nilai *posttest* antara kelompok eksperimen dan kontrol yang dianalisis dengan bantuan SPSS. 29 for windows.

Tabel 4. Tes Hipotesis

Levene's Test for Equality of Variances			T-test for Equality of Means				
	F	Sig	t	df	Sig (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	0,574	0,453	3,529	38	0,001	10,700	3,032

Berdasarkan tabel 8, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu 0,001 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Artinya hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Selain itu, dari tabel tersebut dapat diketahui nilai t-hitung adalah 3,529 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 38 hasil t-tabel yang diperoleh adalah 1.68595. Sehingga dapat disimpulkan t-hitung (3,529) lebih besar dari t-tabel (1.68595) pada tingkat dignifikasi 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan model pembelajaran team games tournament dikatakan efektif terhadap keterampilan kolaboratif karena terdapat perbedaan rerata yang signifikan antara nilai posttest kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Uji N-Gain

Pengujian N-Gain dilakukan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* terhadap keterampilan kolaboratif siswa. Dengan bantuan SPSS. 29 for windows.

Tabel 5. Tes N-Gain

Kelas	Kelas IV B (Kelompok Eksperimen)	Kelas IV A (Kelompok Kontrol)
Pretest	52,90	54,55
Posttest	80,10	69,40
N-Gain	0,69	0,38
Keterangan	Sedang	Sedang

Apabila dilihat berdasarkan tabel N-Gain score maka kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berada dalam kategori sedang pada rentang $0,3 < g < 7$ yaitu nilai N gain kelas eksperimen 0,69 lebih kecil dari 7 dan nilai N-Gain kelompok kontrol 0,38 lebih besar dari 0,3. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya keefektifan model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* terhadap keterampilan kolaboratif siswa yang ditandai dengan hasil uji N-Gain kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan uji N-Gain kelompok kontrol.

Uji Effect Size

Setelah dilakukan uji N-Gain, dilakukan uji *effect size* untuk mengetahui ukuran besarnya efek atau pengaruh model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournamnet* terhadap keterampilan kolaboratif siswa kelas IV di SD Negeri 1 Labuhan Mapin. Perhitungan uji *effect size* menggunakan rumus Cohen's. Hasil perhitungan pada uji *effect size* menunjukkan bahwa nilai $d = 1,11$. Apabila dilihat berdasarkan tabel interpretasi effect size, hasil nilai effect size yang diperoleh menunjukkan bahwa treatment yang telah dilakukan oleh peneliti

memberikan pengaruh terhadap keterampilan kolaboratif siswa pada rentang $> 0,8$ merupakan kategori efektif yang sangat besar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas IV B sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 20 siswanya dan kelas IV A sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 20 siswa. Pada kelompok eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament*, sedangkan pada kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe student achievement divisions* (STAD).

Sugiata (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan kerja sama tim dan mementingkan interaksi antar siswa dalam sebuah kelompok yang aktif, mementingkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan persaingan sehat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Yanti Eka (2023) menyatakan bahwa model pembelajaran *team games tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa.

Model pembelajaran *team games tournament* diterapkan pada kelas eksperimen sebagai bentuk perlakuan untuk mengetahui perubahan pada keterampilan kolaboratif siswa. Berdasarkan data temuan dan hasil analisis tes keterampilan kolaboratif siswa dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan kolaboratif siswa di SD Negeri 1 Labuhan Mapin setelah diberikan perlakuan (eksperimen) dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Perbedaan tersebut dilihat tes kemampuan awal (pretest) didapatkan nilai rata-rata 52,90 dan setelah diberikannya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* menjadi 80,10 pada kelompok eksperimen. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan terjadi peningkatan pada keterampilan kolaboratif siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *team games tournament*.

Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran berbasis permainan sehingga membuat siswa tertarik dengan mengikuti pembelajaran. Permainan yang ada dalam proses pembelajaran membuat suasana lebih menyenangkan sehingga siswa akan antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Aszari Erina *et al*, 2024). Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Munawaroh *et al* (2023) model *cooperative learning*

tipe teams games tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang mempunyai basis sosial dimana siswa berlomba untuk bermain dan menyelesaikan games akademik mewakili kelompok mereka masing-masing.

Model pembelajaran TGT dapat membantu siswa saling berinteraksi satu sama lain, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dikarenakan model pembelajaran ini diselingi dengan games tournament, terlebih lagi *reward* yang diberikan menarik perhatian dan semangat siswa untuk memenangkan *tournament* (Anisa *et al.*, 2024). Melalui model pembelajaran TGT memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dalam tim kecil, yang memungkinkan komunikasi antar siswa lebih baik. Siswa aka belajar untuk menghargai satu sama lain, mengungkapkan ide atau gagasan dan lebih aktif dalam belajar (Suprapti, 2019)

Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa selama diskusi kelompok semua siswa kerja sama dengan aktif melakukan yang terbaik untuk kelompok mereka masing-masing, yang dimana dalam tahap ini masing-masing perwakilan kelompok akan mewakili kelompoknya untuk memainkan permainan secara bergiliran, siswa diminta berlomba untuk mengambil gambar pada media *kokami* lalu ditempelkan pada LKPD yang diberikan. Pada pertemuan pertama siswa lomba lari untuk mengambil gambar, dan pada pertemuan kedua siswa lomba *estafet* karet untuk mengambil gambar. Hal tersebut membuat siswa sangat berantusias dan bersemangat dalam mengikuti permainan dan menyelesaikan tugas LKPD yang diberikan.

Pendapat dari Astutik (dalam Sahabuddin dan Mutmainnah, 2022) menyatakan bahwa apabila guru tidak dapat mengontrol kelas dengan baik akan memungkinkan terjadinya kegaduhan didalam kelas, hal tersebut dapat menjadi salah satu kekurangan dari model ini. Hal ini sependapat dengan pendapat yang disampaikan oleh Azizah dan Diana (2022) proses pembelajaran yang diselingi dengan permainan membuat suasana kelas tidak kondusif. Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa selama menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dalam dua kali pertemuan suasana kelas terlihat tidak kondusif. Antusias dan semangat setiap kelompok untuk memberikan dukungan kepada temannya yang sedang berlomba membuat suasana kelas menjadi ribut. Hal lain terlihat dari kelompok 2 dan kelompok 3 menyelesaikan tugas dengan waktu yang sama sehingga hal tersebut menjadi kegaduhan kecil di dalam kelas.

Pada dasarnya model pembelajaran *cooperative learning tipe STAD* bertujuan untuk membantu memotivasi siswa agar aktif dalam pelaksanaan

pembelajaran sehingga tidak pasif dalam pembelajaran. Model pembelajaran STAD berpengaruh positif dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Sumarni, 2020). Hasil penelitian juga memperlihatkan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan LKPD yang telah diberikan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, akan tetapi dalam proses pengerjaan masih ada siswa yang tidak berpartisipasi untuk bekerja sama dalam kelompok, masih ada siswa yang mengobrol diluar dari topik pembicaraan, mengganggu dan menggunjungi kelompok lain. Hasil dari peneliti ini juga menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kolaboratif siswa kelas IV di SD Negeri 1 Labuhan Mapin. Hal tersebut dibuktikan dengan data statistik yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Kelemahan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu. Model pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini berbentuk games atau tournament sehingga membutuhkan waktu yang banyak dalam pelaksanaannya. Selain itu juga pada saat penelitian di kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran STAD tidak menggunakan observer sehingga belum diketahui apakah sudah terlaksanakan sesuai dengan modul ajar atau tidak. Sedangkan kelebihan dalam penelitian ini yaitu membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Menerapkan berbagai macam permainan dalam proses pembelajaran membuat siswa antusias dan bersemangat dalam menyelesaikan pembelajaran.

Secera keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* efektif terhadap keterampilan kolaboratif siswa kelas IV di SD Negeri 1 Labuhan Mapin. Keefektifan model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* dilihat dari peningkatan skor rata-rata keterampilan kolaboratif siswa yang mencakup aspek kerja sama, menghargai dan menghormati pendapat orang lain, diskusi atau kompromi, dan tanggung jawab.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa kelas IV di SD Negeri 1 Labuhan Mapin. Keterampilan kolaboratif siswa meningkat setelah di beri perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament*. Dilihat dari tes kemampuan awal (pretest) didapatkan nilai rata-rata

52,90 dan setelah diberikannya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* menjadi 80,10 pada kelompok eksperimen. Hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikan 0,001 yang berarti bahwa $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berarti bahwa model pembelajaran *cooperative learning tipe team games tournament* efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa.

Referensi

- Aszari, E., Nuvitalia, D., dan Artharina, F. P. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Team Games Tournament (Tgt) Kelas Iv Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar Ips Dan Keterampilan Kolaborasi Di Sd N 3 Ngambakrejo. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(1), 32-42.
- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., dan Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137-142. <https://doi.org/10.53696/27214834.66>
- Anisa, F. N., Turmuzi, M., dan Triutami, T. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 51-59. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.6719>
- Azizah, S. N., dan Diana, R. R. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Bustanul'Ulum. *Jurnal Pendidikan Anak*, 11(2), 121-129. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/50075>
- Faturrahman, L. Y., Ermiana, I., dan Khair, B. N. (2021). Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pemenang. *Progres Pendidikan*, 2(1), 55-63. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.123>
- Halimah, . M., dan Widi Wardani, K. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 Sd N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 46-52. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17319>
- Hamdani, M. S., . M., dan Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (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>
- Mansur, N. R., Ratnasari, J., dan Ramdhan, B. (2022). Model STEAM terhadap kemampuan kolaborasi dan kreativitas peserta didik. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(4), 183-196. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i4.19123>
- Setiawan, Z., Lastya, H. A., dan Sadrina, S. (2021). Penerapan Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smkn 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131-137. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>
- Sidi, P. (2020). Discoblog Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Siswa Kelas X Akl 2 Smk N 1 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 30(2), 70-82. <https://doi.org/10.23917/jpis.v30i2.11011>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Nopiani, S., Purnamasari, I., Nuvitalia, D., & Rahmawati, A. (2023). Kompetensi 4C Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5202-5210. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1136>
- Sulistyaningrum, H., Winata, A., dan Cacik, S. (2019). 21st Century Skills Initial Skills Analysis of Elementary Teacher Candidate Students. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 142. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i1.13068>
- Sunbanu, H. F., Mawardi, M., dan Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa 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>
- Suprapti. (2019). Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT). *Journal Of Classroom Action Research*, 1(1), 1-4. <https://doi.org/10.29303/jcar.v1i1.232>
- Tekad, T., dan Pebriana, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Team-Based Project terhadap Keterampilan Komunikasi dan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 7(2). <https://doi.org/10.18592/ptk.v7i2.5445>
- Teladaningsih, O., Mawardi, M., dan 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>

Yanti, Y. E., dan Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62-68.