

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIVE TIPE TEAM GAMES
TOURNAMET (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KOLABORASI SISWA KELAS V DI SDN 134
PANORAMA KOTA BANDUNG**

Lucia Christin Sembiring *

Universitas Pendidikan Indonesia

Christinalucya10@gmail.com

Sandi Budi Iriawan

Universitas Pendidikan Indonesia

Iriawan.sandi@upi.edu

Enung Nurlaela

SDN 134 Panorama kota Bandung

Enungnurlaela.en@gmail.com

Abstract

The learning process implemented so far shows a lack of collaboration skills among fifth-grade students, who tend to prefer working on tasks individually. This issue is caused by students' habitual use of smartphones and a lack of interaction with classmates. As a result, there is a lack of collaborative interaction among the students. This study aims to determine the improvement in collaboration among students during group discussions in the Pancasila Education subject in class V A at SDN 134 Panorama using the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model. This research is a Classroom Action Research involving 27 students from class V B during the second semester of the 2023/2024 academic year. The research process consists of two cycles. Data collection was conducted through observation sheets and documentation. The average percentage of student collaboration in group discussions increased from the first cycle (66.05%) to the second cycle (85.21%). Therefore, the study concludes that the use of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model successfully enhances student collaboration.

Keywords: Classroom Action Research, TGT Model, Collaboration

Abstrak

Proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini, masih kurangnya keterampilan siswa kelas V untuk berkolaborasi dalam kelompok dan cenderung lebih memilih untuk mengerjakan tugas sendiri. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan siswa yang terlalu sering menggunakan ponsel pintar (hp) dan kurangnya interaksi dengan teman sekelas. Dampak yang ditimbulkan dari pola pembelajaran ini adalah kurangnya interaksi kolaboratif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kolaborasi antar peserta didik dalam diskusi kelompok pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V A SDN 134 Panorama dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games*

Tournament (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Subjek penelitian melibatkan 27 peserta didik dari kelas V AB pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Proses penelitian terdiri dari dua siklus. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui lembar observasi dan dokumentasi. Hasil rata-rata persentase kolaborasi antar peserta didik dalam diskusi kelompok menunjukkan peningkatan dari siklus pertama (66,05%) menjadi siklus kedua (85,21%). Dengan demikian, hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berhasil meningkatkan kolaborasi antar peserta didik.

Kata Kunci : Penelitian Tindakan Kelas, Model TGT, Kolaborasi

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang diakui oleh semua orang atau suatu bangsa sebagai upaya untuk memperluas usaha dan menciptakan masa depan yang lebih baik. Bangsa Indonesia memiliki harapan besar terhadap pendidikan karena dari situlah generasi penerus dibentuk. Pendidikan akan berhasil maksimal jika semua elemen pendidikan berpegang teguh pada tujuan nasional. Tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan generasi yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan masa depan. UU.No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa: “tujuan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional. Dimana setiap siswa diharapkan untuk meningkatkan pemahamannya melalui pendidikan di sekolah. Setiap anak berhak memperoleh pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman yang kian berkembang menimbulkan beberapa tuntutan-tuntutan pada pendidikan di Indonesia di abad 21 ini. Salah satu tuntutan pendidikan abad 21 yaitu kemampuan collaboration atau kemampuan kerjasama. Agar dapat memenuhi kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan abad 21, peserta didik tidak hanya mempunyai kemampuan mengembangkan kompetensi pembelajaran tetapi juga kompetensi lainnya, salah satunya adalah kemampuan kerja sama. Hal ini dikarenakan adanya tuntutan zaman untuk siswa dapat bersosialisasi dan berperan di dunia luar. Kemampuan kerja sama diperlukan agar siswa dapat bertukar pendapat dan berbagi informasi.

Pembelajaran di abad 21 ini memiliki karakteristik setiap peserta didik harus memiliki keterampilan 6C yaitu keterampilan *character* (karakter), *citizenship* (kewarganegaraan), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi). Keterampilan yang telah dipaparkan tersebut terdapat harapan agar terjadinya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Suatu pembelajaran yang baik tentunya harus disiapkan secara matang sebelum pembelajaran itu dimulai. Disebabkan demikian guru harus menyiapkan desain

pembelajaran yang menyenangkan sehingga bermakna bagi siswa (Oktapiani & Hamdu, 2020). Kualitas pendidikan yang baik tentunya harus didukung oleh faktor internal dan eksternal. Salah satu solusi yang bisa dilakukan agar meningkatkan kualitas pendidikan adalah bergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. dalam pendidikan di Indonesia yaitu “untuk meningkatkan kualitas manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, disiplin, kerja keras, cerdas dan terampil serta sehat jasmani dan rohani” Pada hakikatnya, kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam satuan pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Untuk mengatasi problematika tersebut, guru harus bisa melakukan inovasi agar kegiatan belajar- mengajar berjalan secara efektif, tidak membosankan dan menyenangkan serta mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah perubahan perilaku siswa baik perubahan perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik

Siswa kelas V SDN 134 Panorama berjumlah 27 orang, peneliti mengamati kurangnya keterampilan siswa kelas 5 B untuk berkolaborasi dalam kelompok dan cenderung lebih memilih untuk mengerjakan tugas sendiri. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan siswa yang terlalu sering menggunakan ponsel pintar (hp) dan kurangnya interaksi dengan teman sekelas. Kebiasaan ini membuat mereka merasa bahwa mengerjakan tugas sendiri lebih efektif dari pada bekerja dalam kelompok.

Melalui pembahasan diatas bahwa hal ini menjadi masalah ketika tugas yang diberikan seharusnya diselesaikan secara berkelompok, namun siswa cenderung tidak aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok dan lebih memilih untuk bekerja sendiri. Hal ini terjadi ketika tugas dibagi menjadi 5 kelompok dengan masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang, namun hanya satu orang yang aktif bekerja dalam kelompok. Siswa lainnya lebih fokus pada diri sendiri dan tidak membantu teman-temannya dalam mengerjakan tugas.

Kerja sama merupakan bentuk proses sosial yang memiliki aktivitas tertentu yang ditunjuk untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami terhadap aktivitas masing-masing. Kerja sama berarti bekerja dengan bersama-sama untuk mencapai tujuan. Kerasama melibatkan pembagian tugas sehingga setiap orang mengerjakan setiap pekerjaan sesuai pembagian tugas yang merupakan tanggung jawabnya demi mencapai tujuan bersama. Menurut Redhana (2019) keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan bekerja bersama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat kepada anggota tim yang beragam yang mencakup beberapa pandangan individu, menyelesaikan masalah dan menemukan ide-ide dalam menyelesaikan tujuan, dan melatih kelancaran sertakemauan dalam membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan

bersama. Menurut (Meilinawati, 2018), indikator kolaborasi peserta didik mencakup saling ketergantungan yang positif, interaksi tatap muka, akuntabilitas dan tanggung jawab personal individu, keterampilan komunikasi, dan keterampilan bekerja dalam kelompok. Peserta didik yang memiliki kemampuan kolaborasi diharapkan mampu memenuhi semua indikator ini, dan oleh karena itu penting bagi guru untuk memahami bagaimana merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan kolaborasi antar peserta didik dalam diskusi kelompok.

Model pembelajaran turnamen permainan tim yakni model pembelajaran yang dibuat oleh Johns Hopkins. Awalnya diciptakan oleh David DeVries serta Keith Edwards. Menurut DeVries (1976) "dalam TGT siswa bekerja secara berkelompok, untuk setiap tim memiliki empat anggota dengan kemampuan akademik dan latar belakang berbeda, seperti ras dan jenis kelamin. Rekan tim ditugaskan berdiskusi dan saling membantu. Setiap tim mendapatkan skor sesuai dari hasil penjumlahan nilai rekan tim individu pada turnamen". Kedua, yaitu games. Games pada TGT dapat memunculkan rasa gembira yang membangun minat belajar siswa. Metode pembelajaran ini menggunakan kuis, skor kemajuan yang dipersonalisasi, dan kompetisi akademik. Pengalaman belajar di kelas masih dianggap sebagai hal yang menantang, membosankan dan terkadang menakutkan. (Yunita, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran TGT memperkenalkan suatu rangkaian yang mencakup pembelajaran kelompok dan permainan yang dikaitkan dengan pembelajaran atau gaya belajar siswa, kepentingan dan segala manfaat terhadap belajar.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan (Wardani, K. W.2019). dengan menggunakan model pembelajaran TGT (Teams games Tournament) untuk meningkatkan kerampilan kolaborasi siswa kelas 4 SD Negeri Gendongan 03 Salatiga, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajran TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa

METODE PENELITIAN

Penelitian ini tergolong penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian ini berlangsung selama 2 siklus yang mana dalam siklus tersebut terdapat tahapan utama yang di gunakan yaitu, Perencanaan, Tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahapan tahapan tersebut di lakukan pada setiap siklus PTK. Langkah-langkah tersebut dapat di lihat pada gambar di bawah ini



GAMBAR 1. Tahapan Siklus I dan II Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik non tes, yang menggunakan lembar observasi kelas sebagai instrument penelitian. Pada proses pengerjaannya siswa tetap menerapkan model kooperatif learning tipe Teams Games Tournament (TGT). Indikator kolaborasi pada penelitian ini menggunakan pendapat Meilinawati sebagai berikut: 1) Akuntabilitas dan Tanggung Jawab Personal Individu, (2) Interaksi Tatap Muka dan Keterampilan Komunikasi, (3) Saling Ketergantungan yang Positif, (4) Keterampilan Bekerja dalam Kelompok. Dalam mengukur kolaborasi peserta didik peneliti membagikan peserta didik menjadi 4 kelompok, disini setiap kelompok akan bekerja sama satu sama lain dalam menjawab soal yang sudah disiapkan peneliti, dalam tahap inilah peserta didik saling bekerja sama sehingga di akhir permainan yang paling banya menjawab benar pertanyaan, akan diberikan hadiah/reward.

Data yang terhimpun selanjutnya dianalisis menggunakan teknik komparatif, yakni dengan cara membandingkan hasil antar siklus (Sutama et al., 2022). Sehingga dapat diketahui besaran peningkatan rata-rata persentase kolaborasi dari peserta didik kelas VB dalam melakukan tournament dengan menjawab soal yang diberikan peneliti.

TABEL 1. Kategori Tingkat Kolaborasi Peserta Didik

| TABEL 1. Kategori Tingkat Kolaborasi Peserta Didik | |
|--|---------------|
| Capaian | Kriteria |
| 75%-100% | Tinggi |
| 51%-74% | Sedang |
| 25%-50% | Rendah |
| 0%-24% | Sangat Rendah |

Sumber : (C.O.Y. Sari, 2023)

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), analisis data dimulai sejak awal penelitian. Data yang dikumpulkan mencakup hasil observasi dan studi dokumentasi, yang dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif dengan persentase. Analisis data juga melibatkan refleksi di akhir setiap siklus untuk merumuskan perbaikan yang akan diimplementasikan pada siklus berikutnya. Dalam menganalisis hasil observasi kolaborasi antar peserta didik dalam diskusi kelompok, skor dari lima indikator dihitung dan dibagi dengan nilai maksimum yang mungkin dicapai. Dalam konteks ini, rumus untuk menghitung data persentase kolaborasi peserta didik dalam diskusi kelompok menurut (Aries & Haryono, 2012) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria merujuk pada standar yang digunakan untuk menilai keberhasilan suatu kegiatan atau program. Keberhasilan diukur dengan membandingkan pencapaian terhadap kriteria yang telah ditetapkan. Dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kesuksesan dapat dilihat dari perkembangan pembahasan menuju perbaikan, baik dalam peran guru maupun peserta didik. Evaluasi keberhasilan penelitian tindakan dilakukan dengan membandingkan hasil sebelum tindakan dengan hasil setelah tindakan. Penelitian ini mengikuti tahapan siklus pertama dan seterusnya, dan akan dihentikan ketika target yang ditetapkan telah tercapai. Perbandingan dilakukan untuk menilai pencapaian setelah tindakan. Kriteria keberhasilan dalam konteks ini mencakup:

1. Kesuksesan PTK dapat dinyatakan tercapai apabila tingkat kolaborasi antar peserta didik dalam diskusi kelompok meningkat dari kondisi awal menjadi 70% berada dalam kategori baik. 2. Indikator kinerja penelitian terlihat dari peningkatan kemampuan kolaborasi antar peserta didik dalam menjawab pertanyaan dari tournament yang dibuat oleh peneliti yang diukur melalui peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua menggunakan teknik pembagian kelompok secara heterogen. Apabila hasil tindakan memenuhi standar minimal yang ditetapkan, maka tindakan dianggap berhasil. Namun, jika hasil tindakan tidak memenuhi standar minimal, maka langkah selanjutnya adalah melanjutkan dengan siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Siklus 1

Kondisi awal dari keterampilan berkolaborasi siswa dalam proses belajar tidak begitu tinggi, hal tersebut dilakukan di kelas VB SD Negeri Panorama 134 Bandung yang mana sekolah tersebut dijadikan tempat penelitian oleh peneliti pada tahun ajaran 2023/2024. Hal tersebut terlihat ketika siswa pembelajaran di kelas kurang bekerja sama dan lebih memilih mengerjakan sendiri tugas kelompok dan kurang semangat dalam memperhatikan pembelajaran di kelas dengan melakukan observasi. Hasil Penelitian Tindakan kelas memperlihatkan berupa adanya berkolaborasi siswa pada kelas V SD Negeri Panorama 134 Bandung selama proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dilakukan dengan menggunakan model kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan II. Berikut tabel perbandingan kolaborasi siswa kelas V B SD pada tabel 2.

TABEL 2. *Data Hasil Observasi Kolaborasi Peserta Didik Siklus 1*

| No | Aspek Pengamatan | Jumlah Skor |
|----|------------------|----------------|
|----|------------------|----------------|

| | | % |
|----|--|--------|
| 1. | Akuntabilitas dan tanggung jawab | 64,03% |
| 2. | Interaksi tatap muka dan Keterampilan komunikasi | 66,63% |
| 3. | Saling ketergantungan positif | 66,24% |
| 4. | Keterampilan bekerja dalam kelompok | 67,30% |
| | Persentase (%) | 66,05% |
| | Kategori | Sedang |

Pada tahap siklus pertama, terlihat adanya peningkatan hasil dari pertemuan pertama dan kedua. Hal ini dapat dijelaskan oleh pemahaman yang lebih baik dari peserta didik terkait peran dan tugasnya dalam kelompok. Walaupun masih ada beberapa kendala pada pertemuan sebelumnya yang belum sepenuhnya dapat diatasi, perkembangan positif telah terlihat. Peserta didik tampaknya telah beradaptasi dan mulai aktif dalam diskusi kelompok dengan penggunaan permainan *team games tournament*, dengan pemilihan anggota dalam kelompok secara heterogen peserta didik cenderung lebih bersemangat dan aktif dalam membantu satu sama lain untuk menyelesaikan *tournament* yang berjumlah 5 soal yang diberikan oleh peneliti.

Siklus 2

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan selama proses pembelajaran di siklus pertama, perencanaan tindakan dilakukan untuk siklus kedua dengan tujuan untuk mengimplementasikan pembelajaran dalam kelompok dengan anggota kelompok berjumlah 5-6 orang. Pengaturan anggota kelompok dilakukan secara heterogeny namun peneliti mengganti anggota yang sebelumnya menjadi kelompok baru. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok dan mulai melakukan *tournament*, sehingga kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menjawab soal akan memenangkan *tournament* dan berhak mendapatkan reward. Pada tahap pengamatan, dilakukan observasi terhadap kolaborasi antar peserta didik dalam diskusi kelompok berdasarkan lembar observasi. Data observasi pada siklus kedua menunjukkan bahwa indikator pertama mengenai akuntabilitas dan tanggung jawab personal individu memiliki persentase sebesar 85,67%, indikator kedua mengenai interaksi tatap muka dan keterampilan komunikasi memiliki persentase sebesar 85,25%, indikator ketiga mengenai ketergantungan yang positif memiliki persentase sebesar 82,88%, indikator keempat mengenai keterampilan bekerja sama dalam kelompok memiliki persentase sebesar 87,01%, Hasil observasi pada siklus kedua ini dijelaskan dalam tabel berikut

TABEL 3. Data Hasil Observasi Kolaborasi Peserta Didik Siklus 2

| No | Aspek Pengamatan | Jumlah Skor % |
|----|--|---------------|
| 1. | Akuntabilitas dan tanggung jawab | 85,67% |
| 2. | Interaksi titip muka dan Keterampilan komunikasi | 85,28% |
| 3. | Saling ketergantungan positif | 82,88% |
| 4. | Keterampilan bekerja dalam kelompok | 87,01% |
| | Persentase (%) | 85,21% |
| | Kategori | Tinggi |

Kolaborasi antar peserta didik dalam kelompok pada siklus kedua mengalami peningkatan yang signifikan. Proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan lebih efektif dan kondusif. Para peserta didik sudah memiliki pemahaman yang lebih jelas tentang peran dan tanggung jawabnya dalam diskusi kelompok. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya jumlah peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta mayoritas dari peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi. Pengamatan hasil pada siklus kedua menunjukkan bahwa kolaborasi antar peserta didik dalam diskusi kelompok telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya. Implementasi permainan *game teams tournament* semakin baik dalam memfasilitasi kegiatan belajar. Peserta didik terlihat bekerja sama dengan baik dan menunjukkan tanggung jawab dalam tugas-tugas kelompok. Selain itu, suasana selama proses diskusi kelompok juga semakin kondusif dibandingkan dengan siklus pertama.

b. Pembahasan

Informasi mengenai kolaborasi antar peserta didik dalam diskusi kelompok diperoleh melalui penggunaan lembar observasi yang dirancang untuk menilai kolaborasi antar peserta didik. Pengamatan ini dilakukan dalam setiap siklus penelitian. Dibawah ini terdapat tabel rekapitulasi data hasil observasi mengenai kolaborasi antar peserta didik dalam diskusi kelompok:

TABEL 4. Rekapitulasi Persentase Kolaborasi Peserta Didik

| No | Aspek Pengamatan | Siklus 1 % | Siklus 2 % |
|----|--|------------|------------|
| 1. | Akuntabilitas dan tanggung jawab | 64,03% | 85,67% |
| 2. | Interaksi titip muka dan Keterampilan komunikasi | 66,63% | 85,28% |
| 3. | Saling ketergantungan positif | 66,24% | 82,88% |
| 4. | Keterampilan bekerja dalam kelompok | 67,30% | 87,01% |
| | Persentase (%) | 66,05% | 85,21% |
| | Kategori | Sedang | Tinggi |

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase kolaborasi antar peserta didik dalam diskusi kelompok pada setiap indikator kolaborasi yang diobservasi. Terdapat kenaikan sebesar 19% dalam persentase kolaborasi antar peserta didik dalam melakukan tournament. Rata-rata persentase kolaborasi antar peserta didik dalam diskusi kelompok meningkat dari 66,05% pada siklus pertama berada dalam kategori sedang, menjadi 85,21 % pada siklus kedua berada dalam kategori tinggi.

Indikator pertama yang diamati adalah akuntabilitas dan tanggung jawab personal individu. Pada tahap pelaksanaan siklus pertama, persentase akuntabilitas dan tanggung jawab personal individu mencapai 64,03%. Pada pertemuan ini, sebagian besar peserta didik masih menunjukkan tingkat Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan, Vol. 29, No 2 (September 2023): 258-270 266 akuntabilitas dan tanggung jawab personal individu yang rendah, karena terdapat beberapa peserta didik yang belum sepenuhnya bertanggung jawab terhadap tugas-tugas individu. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan pada indikator pertama ini dengan persentase mencapai 85,67%. Adanya peningkatan dalam indikator pertama ini dapat dilihat dari perubahan persentase, yakni dari 64,03% pada siklus pertama menjadi 85,67% pada siklus kedua. Menurut (Aninda et al., 2020), perkembangan karakter tanggung jawab memerlukan waktu dan upaya yang kontinu dari guru melalui proses pendidikan.

Indikator kedua yang diamati adalah interaksi tatap muka dan keterampilan komunikasi. Pada tahap pelaksanaan siklus pertama, persentase interaksi tatap muka dan keterampilan komunikasi menunjukkan kategori sedang, yakni sebesar 66,63%. Karena masih terdapat beberapa peserta didik yang menjauh dari kelompoknya, dan beberapa peserta didik terlihat fokus pada aktivitas mereka sendiri seperti bermain. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan persentase hingga mencapai 85,28%. Peningkatan ini terjadi karena pada siklus pertama, beberapa anggota kelompok memisahkan diri atau tidak berinteraksi dengan kelompoknya, sehingga peneliti mengubah anggota kelompok sehingga dalam siklus kedua terjadi peningkatan. Menurut (Buda et al., 2022), kerja dalam kelompok memberikan manfaat bagi peserta didik karena memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan peserta didik lainnya, bertukar pendapat, dan mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang muncul dalam diskusi. Keterampilan berkomunikasi ini dapat diperoleh melalui latihan dan rangsangan yang terkait dengan pemecahan masalah (V. P. Dewi, 2018).

Indikator ketiga yang diamati adalah saling ketergantungan yang bersifat positif. Pada tahap pelaksanaan siklus pertama, persentase peserta didik yang menunjukkan saling ketergantungan positif mencapai 66,24%. Saling ketergantungan yang bersifat positif pada tahap ini masih dalam tahap awal, sebab pemahaman tentang pentingnya pendekatan yang melibatkan pembagian tugas menjadi sub tugas kepada seluruh anggota kelompok belum sepenuhnya terserap. Pada siklus kedua, terdapat

peningkatan pada indikator keempat hingga mencapai 82,88%. Terlihat bahwa indikator ketiga mengalami peningkatan, yang dapat dilihat dari persentase pada siklus pertama mencapai 66,24%, kemudian meningkat menjadi 82,88% pada siklus kedua. Sesuai dengan pandangan (Lee et al., 2015) Konsep interaksi sosial dan mekanisme pembelajaran tertentu, yang dikenal sebagai kolaborasi, melibatkan partisipasi aktif dan konstruktif dari semua anggota kelompok dalam menghadapi masalah. (Rahayu et al., 2019) Kolaborasi diartikan sebagai suatu bentuk ketergantungan yang menekankan pada kebutuhan saling melengkapi dan bergantung kepada rekan kerja.

Indikator keempat yang diamati adalah keterampilan bekerja dalam kelompok. Pada siklus pertama, persentase hasil observasi untuk indikator ini tercatat pada angka 67,30%. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan pada indikator ini hingga mencapai 87,01 %. Dalam rangka meningkatkan keterampilan bekerja dalam kelompok, peneliti mengubah Kembali anggota kelompok pada siklus pertama, sehingga peningkatan dalam siklus kedua dan juga peneliti memberikan acuan semangat kepada setiap kelompok untuk aktif supaya kelompok yang menang akan mendapatkan reward. Menurut (B. P. Sari & Hadijah, 2017), penting bagi guru dan sekolah untuk memberikan perhatian khusus terhadap pembinaan disiplin peserta didik, termasuk dalam manajemen kelas dengan menetapkan aturan yang disepakati bersama oleh peserta didik dan guru pada awal semester serta memberlakukan hukuman yang konsisten untuk mendorong kedisiplinan. Konsep ini juga dijelaskan oleh (Sabirin, 2016), yang mengatakan bahwa kolaborasi berpusat pada peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan membangun pemahaman sendiri melalui pengalaman berkelompok. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan kemampuan kerja kelompok yang efektif agar anggota kelompok dapat mencari solusi bersama atas masalah yang dihadapi. Pendekatan ini juga mampu membangun kepercayaan antara anggota kelompok, yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan pandangan yang lebih toleran di antara peserta didik.

KESIMPULAN

Melihat hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VB SD Negeri 134 Panorama Kota Bandung, maka di buat kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) dengan telah di susunnya rancangan pembelajaran dapat keterampilan berkolaborasi siswa. Hal tersebut terlihat adanya peningkatan pada tindakan siklus I dan di lanjutkan dengan siklus II pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sehingga model pembelajaran Kooperatif dapat menjadi alternatif solusi apabila terdapat permasalahan dalam mengajar khususnya permasalahan keterampilan kolaborasi siswa kelas VB jenjang sekolah dasar yang mana peneliti menerapkannya di SD Negeri 134 Panorama. Namun hal tersebut di padukan dengan membuat permainan tournament secara kelompok dan menarik, memanfaatkan fasilitas kelas dalam

penyampaikan materi contohnya dengan membuat slide Power Point dengan desain yang menarik agar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran lebih aktif dan bersemangat. pada awal pembelajaran siswa dan guru sebaiknya membuat sebuah kesepakatan agar terdapat aturan-aturan di dalam kelas yang dapat di patuhi oleh guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut mengacu pada keterampilan berkolaborasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aninda, A., Permanasari, A., & Ardianto, D. (2020). Implementasi pembelajaran berbasis proyek pada materi pencemaran lingkungan untuk meningkatkan literasi stem siswa sma. *JSEP (Journal of Science Education and Practice)*, 3(2), 1-16.
2. Aries, E. F., & Haryono, A. D. (2012). Penelitian Tindakan Kelas. Aditya Media Publishing
3. Buda, C. H., Wardani, N. S., & Prasetyo, A. K. (2022). Pengembangan Problem and Project Based Learning Pasca Covid-19 terhadap Kolaborasi Peserta Didik. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4(3), 90-105.
4. Dewi, V. P. (2018). Meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal pada siswa yang memiliki kecenderungan adiksi situs jejaring sosial. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2).
5. Lee, D., Huh, Y., & Reigeluth, C. M. (2015). Collaboration, intragroup conflict, and social skills in project-based learning. *Instructional science*, 43, 561-590.
6. Meilinawati, M. (2018). Penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan kolaborasi siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *S1 thesis, Fakultas Teknik*.
7. Rahayu, S., Pramiasih, E. E., & Sritumini, B. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap peningkatan kemampuan kolaborasi siswa dalam mata pelajaran ekonomi bisnis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 132-143.
8. Sabirin, F. (2016). Peningkatan Kreativitas dan Kolaborasi Mahasiswa melalui Pembelajaran Berbasis Proyek pada Mata Kuliah Pemrograman di Politeknik Negeri Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 5(2), 195-211.
9. Sari, B. P., & Hadijah, H. S. (2017). Meningkatkan disiplin belajar siswa melalui manajemen kelas. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 122.
10. Sari, C. O. Y. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Cooperative Script pada Muatan IPS Kelas V SD Negeri 134/I Merbau [Skripsi]*. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
11. Utama, Hidayati, Y. M., & Novitasari, M. (2022). Metode Penelitian Pendidikan. Muhammadiyah University Press.

12. Wardani, K. W. (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>
13. Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Improving Collaboration Skills and Learning Outcomes Using Teams Games Tournament Learning Models. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1-11. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>
14. Yunita, A. , J. R. , & K. S. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Siswa . Mosharafah : *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23–34.