

# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN *COOPERTATIVE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* KELAS IV MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS DAN KETERAMPILAN KOLABORASI DI SD N 3 NGAMBAKREJO

Erina Aszari<sup>1)</sup>, Duwi Nuvitalia<sup>2)</sup>, Filia Prima Artharina<sup>3)</sup>

DOI : 10.26877/wp.v4i1.16588

<sup>123</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi siswa. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *cooperative tipe teams games tournament (TGT)* kelas IV materi “Wujud Zat dan Perubahannya” terhadap hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental research*) dengan Nonequivalent Control Group Design. Hasil uji t nilai post test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan  $t_{hitung} = 2,238 > t_{tabel} = 2,028094$  dengan signifikansi  $0,029$  dan  $0,033 < 0,05$ . Jadi,  $H_0$  ditolak sedangkan  $H_a$  diterima. Hal ini juga dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 72,5 sedangkan rata-rata hasil belajar kelompok kontrol adalah 59,44. Berdasarkan data angket respon siswa pembelajaran *TGT* memperoleh persentase sebesar 90,38 respon yang menyatakan positif. Penggunaan model pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran IPAS kelas 4 SD N 3 Ngambakrejo dapat meningkatkan kolaborasi antar siswa. Hal ini dapat dilihat dari kolaborasi antar siswa dari rata-rata persentase pada kelas kontrol sebesar 72,05%, sedangkan rata-rata persentase pada kelompok eksperimen sebesar 84%.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Keterampilan Kolaborasi, *Team Games Tournament*

### History Article

Received 10 Agustus 2023

Approved 15 Agustus 2023

Published 12 Februari 2024

### How to Cite

Aszari, E., Nuvitalia, D. & Artharina, F (2024). Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Kelas IV Materi “Wujud Zat dan Perubahannya” terhadap Hasil Belajar IPAS dan Keterampilan Kolaborasi di SD N 3 Ngambakrejo. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 32-42.

### Coressponding Author:

Desa Kaliwenang RT02/RW03, Grobogan, Indonesia.

E-mail: <sup>1</sup> [erina080601@gmail.com](mailto:erina080601@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan berarti usaha sadar mengembangkan potensi manusia baik jasmani dan ruhani agar mampu mewujudkan tujuan hidup dan kehidupannya menjadi terarah. Yahya, Mohammad. (2020). Sedangkan menurut (Rani, 2022) bahwa pendidikan bertujuan sebagai sarana untuk meningkatkan/mengembangkan potensi, bakat maupun minat siswa guna terwujudnya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas perlu diwujudkan melalui implementasi yang terarah pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Salah satunya yaitu melalui jenjang Sekolah Dasar.

Realita dunia pendidikan, bisa dikatakan kurikulum menjadi inti dari sistem pendidikan. Dewasa ini, pemerintah merancang sebuah kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum ini merupakan sebuah inovasi yang dirancang dengan tujuan menghasilkan peserta didik yang nantinya menjadi lulusan unggul mampu menghadapi tantangan masa depan yang kompleks. Inti dari Merdeka Belajar adalah jika dilihat dari judulnya ada kata “merdeka” berarti dalam hal ini yaitu kemerdekaan berpikir bagi pendidik dan peserta didik. Menurut pendapat Nadiem Makarim, konsep utama merdeka belajar ialah merdeka dalam berfikir. Izza et al (2020) mengemukakan bahwa guru memiliki kebebasan secara mandiri untuk menterjemahkan kurikulum sebelum dijabarkan kepada para siswa sehingga guru mampu menjawab setiap kebutuhan siswa pada saat proses pembelajaran. Merdeka belajar juga melibatkan kondisi yang merdeka dalam memenuhi tujuan, metode, materi dan evaluasi pembelajaran baik guru maupun siswa. Maksudnya yaitu dalam kegiatan pembelajaran, pendidik dan peserta didik dapat dengan leluasa mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan. Jadi, kurikulum merdeka belajar lebih menekankan pada kebutuhan siswa (*student-center*) bukan berpusat kepada guru atau pendidik. Seperti pada era sekarang ini, dunia pendidikan memiliki tantangan dan sekaligus juga mempunyai peluang. Agar dapat maju dan berkembang dunia pendidikan dituntut memiliki daya inovasi dan mampu berkolaborasi.

Kurikulum Merdeka Belajar memiliki tujuan yang sejalan dengan keterampilan abad 21. Menurut pendapat Putriani & Hudaidah (2021) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka Belajar hadir sebagai jawaban atas ketatnya persaingan sumber daya manusia secara global di abad ke-21. Keterampilan abad 21 meliputi keterampilan 4C yaitu *Creative Thinking* (berpikir kreatif), *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Communicative* (komunikasi) dan *Collaborative* (kolaborasi). Fokus penelitian ini yaitu pada peningkatan keterampilan kolaborasi siswa. Keterampilan kolaborasi merupakan kegiatan yang dilakukan dua orang atau lebih dengan tujuan yang sama (Widodo & Wardani, 2020). Keterampilan kolaborasi akan membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran serta lebih menarik perhatian siswa. Siswa dapat leluasa berdiskusi, bertukar pendapat serta menyampaikan ide-idenya dan siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Jadi, keterampilan kolaborasi dapat dijadikan inovasi dalam menangani permasalahan pendidikan sekaligus sebagai jawaban dari tantangan abad 21 yang diimplementasikan melalui kurikulum merdeka belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 di SD Negeri 03 Ngambakrejo, khususnya pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, terkadang guru masih menemukan masalah dimana kurangnya minat siswa dalam mempelajari pelajaran IPAS. Selama ini siswa masih kesulitan mencerna dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Hal ini dibuktikan berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, dimana permasalahan tersebut dikarenakan guru atau tenaga pendidik tersebut masih menggunakan metode pembelajaran yang lama yaitu metode ceramah dan tanya jawab. Metode ini merupakan metode dengan pendekatan teacher centre dimana pembelajaran hanya mengaktifkan guru bukan siswa. Dalam observasi tersebut, peneliti juga mengamati masalah lain yang terjadi saat pembelajaran yaitu siswa mengalami kesulitan didalam melakukan kegiatan kelompok (kolaborasi), siswa kurang memiliki tanggungjawab di dalam kelompoknya, partisipasi siswa dalam kegiatan berkelompok masih rendah. Permasalahan tersebut dikarenakan guru belum memfasilitasi siswa untuk bekerja secara kolaboratif. Maka, peneliti tertarik untuk meneliti keterampilan kolaborasi siswa. Permasalahan yang terjadi disebabkan oleh variasi pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat. Kemungkinan yang dapat terjadi apabila variasi pembelajaran tersebut terus digunakan adalah proses belajar mengajar terasa membosankan dan hasil belajar menjadi rendah, potensi yang dimiliki siswa menjadi tidak berkembang salah satunya yaitu keterampilan kolaborasi siswa.

Alternatif pemecahan masalah yang dapat digunakan sebagai solusi dari permasalahan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat pasti akan mempengaruhi perkembangan potensi yang terdapat pada diri siswa. Model pembelajaran dalam penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran *team games tournamen (TGT)*. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan membangkitkan keaktifan belajar siswa hingga hasil belajarnya maksimal. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, bukan merasakan pembelajaran sebagai beban.

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peran penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari desain pembelajaran IPAS yang digunakan sebagai acuan bagi guru, khususnya sekolah dasar, dalam merencanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi siswa. Pada pendidikan IPAS SD, tujuan utama yang ingin dicapai yaitu kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki, jadi bukan fokus pada seberapa banyak materi yang dapat diserap oleh peserta didik. IPAS merupakan gabungan dari mapel IPA dan IPS yang kemudian disederhanakan menjadi satu. Karakteristik anak usia SD/MI masih dalam tahap berpikir konkrit/sederhana. Jadi, IPAS ini memberikan peluang kepada peserta didik agar dapat bereksplorasi dengan lingkungan di sekitarnya.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan di SD N 3 Ngambakrejo dan SD N 2 Sugihmanik. Waktu yang digunakan penelitian pada semester genap tahun 2022/2023. Penelitian ini menggunakan jenis

penelitian kuasi eksperimen dengan design penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1 “Nonequivalent Control Group Design”**

Grup	Pretest	Variabel Bebas	Posttest
Kelompok Eksperimen	$O_1$	$X_1$	$O_2$
Kelompok Kontrol	$O_3$	$X_2$	$O_4$

Terdapat empat data dalam penelitian ini, yaitu pretest kelompok eksperimen ( $O_1$ ), posttest kelompok eksperimen ( $O_2$ ), pretest kelompok kontrol ( $O_3$ ), dan posttest kelompok kontrol ( $O_4$ ). Desain penelitian eksperimen semu *Nonequivalent Control Group Design* di atas dapat diperjelas melalui keterangan berikut:

- $X_1$  : Perlakuan 1 (Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*)  
 $X_2$  : Perlakuan 2 (Pembelajaran menggunakan model konvensional)  
 $O_1$  : Hasil pretest kelompok eksperimen  
 $O_2$  : Hasil posttest kelompok eksperimen  
 $O_3$  : Hasil posttest kelompok kontrol

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament*. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar dan keterampilan kolaborasi peserta didik mengenai materi wujud zat dan perubahannya Model ini diterapkan pada materi wujud zat dan perubahannya sebanyak tiga kali pertemuan.

Populasi pada penelitian ini adalah kelas 4 SD Negeri 3 Ngambakrejo dan SD N 4 Sugihmanik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling* dengan jenis sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan bagian dari teknik *Nonprobability Sampling* yang menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel. Jenis sampel ini memiliki generalisasi kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2011, h. 124-125).

Data Penelitian ini dilakukan di SD N 3 Ngambakrejo dan SD N 2 Sugihmanik. Waktu yang digunakan penelitian pada bulan Juni semester genap tahun 2022/2023. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi siswa kelas 4. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini untuk mengukur hasil belajar adalah teknik tes. Tes adalah prosedur sistematis yang mendorong setiap individu yang di tes untuk direpresentasikan dengan satu set stimuli jawaban mereka yang dapat diubah ke dalam angka. Bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda pada *pretest* dan *posttest*. Sebelum instrument digunakan pada *pretest* dan *posttest*, maka perlu dilakukan uji kelayakan. Tahapan yang dilakukan oleh peneliti sehingga menghasilkan instrument yang siap digunakan untuk pengumpulan data, yaitu: 1) penyusunan kisi-kisi soal, 2) uji coba instrument soal, 3) uji validitas, 4) uji reliabilitas, dan 5) uji tingkat kesukaran soal, Uji coba instrument soal dilaksanakan bukan di SD yang digunakan sebagai subyek penelitian, namun di kelas 5 SD Negeri 5 SDN 3 Ngambakrejo. Teknik analisis data hasil belajar pada penelitian ini terdiri atas Uji Prasyarat dan Uji Hipotesis. Uji prasyarat terdiri atas uji normalitas dan homogenitas.

Setelah melalui uji prasyarat, selanjutnya dilaksanakan uji beda rata-rata sebagai acuan untuk menguji hipotesis. Penerapan model *team games tournament* berpengaruh signifikan atau berpengaruh tidak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dilakukan uji-t menggunakan aplikasi *Statistical Program for Social Science (SPSS)* versi 26 melalui uji *independent-test sample*.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini untuk mengukur keterampilan kolaborasi yaitu dengan observasi dan angket. Observasi dilakukan ketika pembelajaran berlangsung, sedangkan angket diberikan setelah pembelajaran. Angket dan observasi penelitian ini berbentuk skala *likert* dalam bentuk daftar cek (*checklist*). Analisis yang digunakan dalam proses penelitian adalah analisis deskriptif kuantitatif. Berdasarkan data hasil observasi dan angket, nilai kolaborasi masing-masing siswa pada tiap-tiap indikator diolah dengan menjumlah skor yang diperoleh untuk mengetahui nilai total perolehan kolaborasi pada setiap indikator pada siswa. Setelah diperoleh nilai total kolaborasi tiap indikator dari tiap siswa, langkah selanjutnya membandingkan dengan jumlah skor maksimal dengan yang diharapkan kemudian dikonversikan ke dalam kriteria berikut ini pada tabel 2.

**Tabel 2 “Interpretasi Skala Likert”**

No	Kriteria	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi	81-100
2	Tinggi	61-80
3	Sedang	41-60
4	Rendah	21-40
5	Sangat rendah	0-20

(Sumber: Riduwan, 2013: 89)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian di kelas IV SD Negeri 2 Sugihmanik sebagai kelas kontrol dan kelas IV SD Negeri 3 Ngambakrejo sebagai kelas eksperimen mengajarkan materi yang sama yaitu wujud zat dan perubahannya. Kemampuan belajar siswa kedua kelas berdasarkan hasil *pretest* memiliki rata-rata yang hampir sama. Keadaan dua kelompok yang dikondisikan sama ini diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelompok eksperimen guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sedangkan pada kelompok kontrol guru menggunakan model pembelajaran konvensional

Penerapan Model *TGT* yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD N 3 Ngambakrejo yaitu pada tahap belajar dalam kelompok. Kegiatan kelompok yang dilakukan akan melatih siswa untuk dapat bersosialisasi dengan temannya karena dalam model pembelajaran ini pembentukan kelompoknya bersifat heterogen. Pada tahap ini guru memberikan LKPD yang digunakan peserta didik selama proses pembelajaran agar mereka aktif berdiskusi dalam menyusun pengetahuan mereka sehingga terjalin komunikasi yang baik. Mereka akan saling bertukar pikiran untuk menemukan solusi yang harus dipecahkan dari sebuah masalah yang terdapat dalam LKPD sehingga akan timbul keterampilan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah

pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan sehingga siswa akan tertarik dengan kegiatan belajar mengajar. Pada dasarnya pola dari metode ini adalah memberikan materi terhadap siswa sesuai dengan rencana pembelajaran lalu mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen dan memberikan permainan terhadap siswa. Permainan yang ada dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* akan menjadikan pelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa akan termotivasi untuk mengikuti pelajaran dengan perasaan senang sedangkan tournament akan menjadikan siswa lebih aktif karena memiliki tujuan yaitu peserta didik ingin lebih unggul dari tim atau peserta didik lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2010:54) bahwa motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya. Hal ini selaras dengan Yudianto, dkk. (2014) menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar ini terjadi karena pada penerapan model pembelajaran kooperatif siswa harus bertanggung jawab menguasai materi agar dapat bersaing pada turnamen akademik. Hal ini sejalan dengan Irviana (2016) yang mengatakan bahwa tournament dilakukan untuk membantu memotivasi peserta didik dalam belajarnya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang terjadi pada kelompok eksperimen, dimana sistem pembelajarannya dapat mendorong motivasi belajar siswa. Suasana belajar yang mendorong motivasi siswa inilah yang membuat siswa begitu menikmati proses pembelajaran yang dirancang oleh guru sehingga hasil belajar meningkat.

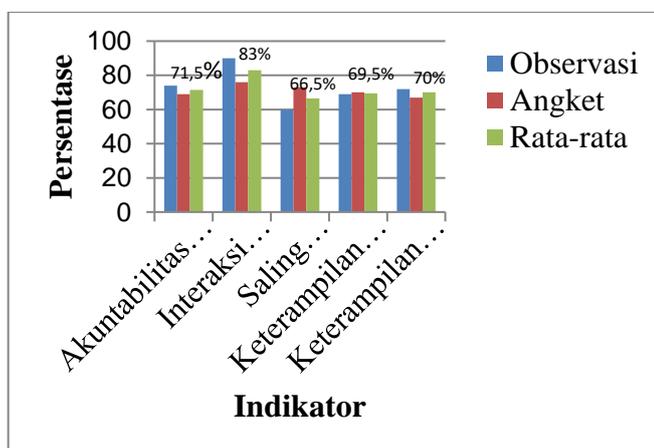
Berdasarkan analisis nilai *pretest* di peroleh nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 63,42 dan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 59,75. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Dapat juga dikatakan bahwa kedua kelompok berada dalam keadaan yang sama atau homogen. Berdasarkan hal tersebut maka dipilih kelas IV SD N 3 Ngambakrejo sebagai kelas eksperimen dan SD N 2 Sugihmanik sebagai kelas kontrol. Kemudian kedua kelas diberi perlakuan berbeda, kelas eksperimen diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* sedangkan kelas kontrol diajar dengan metode konvensional. Setelah diberikan perlakuan, kemudian diberikan tes hasil belajar/*posttest*. Dari data *posttest* tersebut diperoleh nilai rata-rata kelas kontrol adalah 70,75 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 75,53 Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa data kedua kelas adalah berdistribusi normal. Begitu pula pada uji homogenitas diketahui bahwa kedua kelas memiliki varians yang homogen. Pada uji hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 980$  dan  $t_{tabel} = 2.028094$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hasil akhir penghitungan angket respon siswa model pembelajaran *TGT*, 84,21% merupakan skor terendah dan 94,73% merupakan skor tertinggi yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan metode konvensional (ceramah).

Sedangkan pada untuk mengukur keterampilan kolaborasi siswa diperoleh melalui lembar observasi kolaborasi antar siswa dan angket kolaborasi antar siswa. Berikut data hasil

rata-rata observasi dan angket keterampilan kolaborasi peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 3 Data Hasil Observasi dan Angket Kolaborasi Kelas Kontrol**

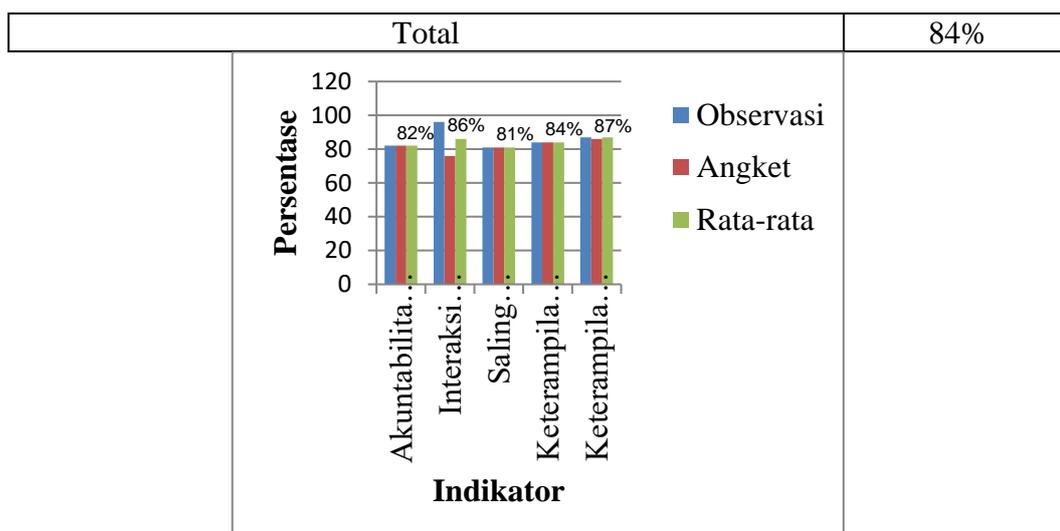
No	Indikator	Kelas Kontrol		Rata-rata
		Observasi	Angket	
1.	Akuntabilitas dan tanggung jawab personal individu	74%	69%	71,5%
2.	Interaksi tatap muka	90%	76%	83%
3.	Saling ketergantungan yang positif	60%	73%	66,5%
4.	Keterampilan komunikasi	69%	70%	69,5%
5.	Keterampilan bekerja dalam kelompok	72%	67%	70%
<b>Total</b>				72,05%



**Gambar 1 Diagram Diagram Hasil Observasi dan Angket Kolaborasi Kelas Kontrol**

**Tabel 4 Data Hasil Observasi dan Angket Kolaborasi Kelas Eksperimen**

No	Indikator	Kelas Eksperimen		Rata-rata
		Observasi	Angket	
1.	Akuntabilitas dan tanggung jawab personal individu	82%	82%	82%
2.	Interaksi tatap muka	96%	76%	86%
3.	Saling ketergantungan yang positif	81%	81%	81%
4.	Keterampilan komunikasi	84%	84%	84%
5.	Keterampilan bekerja dalam kelompok	87%	86%	87%



**Gambar 2 Diagram Hasil Observasi dan Angket Kolaborasi Kelas Eksperimen**

**Tabel 5 Rekapitulasi Rata-rata Persentase Keterampilan Kolaborasi Kelas Kontrol dan Eksperimen**

No	Indikator	Kontrol	Eskperimen
1.	Akuntabilitas dan tanggung jawab personal individu	71,5%	82%
2.	Interaksi tatap muka	83%	86%
3.	Saling ketergantungan yang positif	66,5%	81%
4.	Keterampilan komunikasi	69,5%	84%
5.	Keterampilan bekerja dalam kelompok	70%	87%
Rata-rata Keterampilan kolaborasi siswa		72,05%	84%

Berdasarkan tabel 5, rata-rata persentase kolaborasi siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen terjadi peningkatan pada setiap indikator kolaborasi antar siswa yang diamati. Rata-rata kolaborasi antar siswa kelas kontrol mencapai 72,05% dan pada kelas eksperimen yaitu 84%.

Keterampilan kolaborasi terlihat pada beberapa tahap proses pembelajaran dengan menggunakan tipe *TGT* peserta didik terlihat termotivasi pada saat *game*/turnamen berlangsung. Dengan adanya *game*/turnamen di dalam kelas dimana pemenang turnamen ini akan diberikan suatu penghargaan, maka peserta didik terpacu untuk menjadi yang terbaik bagi tim/kelompoknya. Selain itu, *game*/turnamen dapat menciptakan suasana persaingan sehat, dapat memotivasi peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Handayani (2010) saat proses pembelajaran dengan menggunakan model *TGT* peserta didik saling berdiskusi dan dapat membantu peserta didik yang memiliki kesulitan belajar untuk mencapai suatu tingkat pemahaman materi tentang konsep sebuah tim. Dengan demikian, mereka saling bekerjasama untuk menjadikan

semua anggota timnya mendapatkan prestasi yang lebih baik. Berdasarkan hasil penelitian bahwa nilai keterampilan kolaborasi meningkat seiring dengan meningkatnya hasil belajar.

Penerapan *teams games tournament* dalam pembelajaran diawali dengan penyajian materi dengan metode *jigsaw*. Menurut penelitian (Nopiani, 2022), *jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran kolaborasi atau sering diartikan sebagai model pembelajaran yang mengandalkan kelompok ahli. Metode *jigsaw* digunakan agar meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sehingga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditegaskan oleh (Bahri & Mustajab, 2020) model pembelajaran cooperative learning tipe *jigsaw* dapat diterapkan untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Setelah penyajian materi, dilanjutkan dengan kegiatan diskusi, guru akan membagikan tugas yang harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok. Pada tahap ini, siswa akan berkolaborasi, bertukar pikiran dan bertanggungjawab terhadap selesainya tugas yang diberikan. Kemudian pembelajaran dilanjutkan dengan permainan/tournamen akademik.



Sumber : Dokumentasi Erina

Saat tournament berlangsung, kolaborasi akan meningkat karena siswa akan berlomba menjadi yang terbaik dalam timnya, dan tim terbaik akan mendapat penghargaan dari guru sehingga peserta didik akan termotivasi dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Jadi, indikator dalam keterampilan kolaborasi dapat dicapai melalui pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Hal ini sejalan dengan teori Thobroni (2013: 307) bahwa karakteristik kemampuan kolaborasi belajar siswa yaitu siswa belajar dalam satu kelompok dan memiliki rasa ketergantungan dalam proses belajar, penyelesaian tugas kelompok mengharuskan semua anggota bekerja bersama dan adanya bertukar pengetahuan dan interaksi antara guru dan siswa atau siswa dan siswa. Sejalan dengan teori tersebut, maka pembelajaran IPAS dengan model pembelajaran *TGT* efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* efektif terhadap hasil belajar IPAS dan keterampilan kolaborasi kelas IV SD N 3 Ngambakrejo. Hal ini ditunjukkan dengan hasil *Independent Samples Test* yang menunjukkan bahwa terjadi perbedaan rata-rata antara hasil belajar IPAS pada kelompok kontrol sebesar 70,75% dan kelompok eksperimen sebesar 75,53%. Angka signifikansi hasil belajar IPAS kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

adalah  $0,333 > 0,05$  serta  $t_{hitung} = 980$  dan  $977 > t_{tabel} = 2,028094$ . Berdasarkan data angket respon siswa pembelajaran *TGT* memperoleh persentase sebesar 90,38. Sedangkan rata-rata hasil observasi dan angket keterampilan kolaborasi kelas kontrol sebesar 72,05% dan kelompok eksperimen sebesar 84%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Ie. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Bahri, S., & Mustajab, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 126-134.
- Handayani, Fitri. 2010. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (Tgt)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Smp Negeri Purwodadi Kabupaten Pasuruan Pada Materi keragaman Bentuk Muka Bumi. *Jurnal Penelitian Kependidikan*.TH. 20, NO. 2,2010. SMA Negeri 1 Serui Papua.
- Irviana, I (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Joernal of EST. Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar*.(Volume. 2, Nomor. 1, Hal 56-70)
- Izza, A.Z., Falah, M. & Susilawati, S. 2020. Studi Literatur: Problematika Evaluasi Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Era Merdeka Belajar. *Konferensi Ilmiah Pendidikan 2020*. 1(1):10–15.
- Nopiani, S., Nuvitalia, D., & Setianingsih, E. S. (2022). KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III TEMA 5 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 5 DI SDN 4 KLAMBU KABUPATEN GROBOGAN. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 12(1), 22.
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830-838.
- Rani, D. E. (2022). Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6068–6077.
- Riduwan, 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rusmiati, R., & Nugroho, A. S. (2019). Pengaruh model pembelajaran *TGT* dengan media *Pop Up* terhadap hasil belajar kelas IV tema 6 cita-citaku subtema 3. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 241-248.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.

Muhammad Throbroni & Arif Mustofa. (2013). Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.

Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). Mengajarkan keterampilan abad 21 4C (*communication, collaboration, critical thinking and problem solving, creativity and innovation*) di sekolah dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 185-197.

Yahya, M. (2020). Ilmu Pendidikan.

Yudianto, W.D. dkk., (2014). Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*. Universitas Pendidikan Indonesia. Volume 1, No.2.

Yusuf, M., & Arfiansyah, W. (2021). Konsep “Merdeka Belajar” dalam Pandangan Filsafat Konstruktivisme. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 120-133.