

**PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN TGT BERBANTUAN MEDIA PUZZLE PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD**

Dewa Duta Mandala¹, Titis Setyabudi²
^{1,2}PPG FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta
¹dewaduta1@gmail.com, ²ts157@ums.ac.id

ABSTRACT

The problems faced in learning mathematics at SD Negeri Ngadirejo 4 are that students feel bored in learning, low interest in learning and low activity which results in low collaboration skills of students. Based on these problems, this research aims to improve students' collaboration skills, through the Teams Games Tournament learning model with the help of puzzle media. With stages: presentation of classes, teams, games, competitions and group awards. Classroom Action Research was carried out in two cycles, through the stages of observation, documentation and instrument testing. Collaboration instruments that will be improved include being able to contribute actively, work productively, show an attitude of responsibility, show flexibility and compromise and show an attitude of mutual respect. From the results of this research, it is proven that there is an increase with pre-action data, a value of 56.2% was obtained, an increase in cycle I with a score of 71% and an even greater increase in cycle II with a score of 79.6%. Thus, these results show that applying the Teams Games Tournament learning model assisted by puzzle media in the learning process can improve students' collaboration skills.

Keywords: Collaboration, TGT Learning Model, Puzzle

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di SD Negeri Ngadirejo 4 adalah peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya minat belajar dan rendahnya keaktifan yang mengakibatkan rendahnya keterampilan kolaborasi peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik, melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *puzzle*. Dengan tahapan: penyajian kelas, tim, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dua siklus, melalui tahapan observasi, dokumentasi dan tes instrument. Instrument kolaborasi yang akan ditingkatkan antara lain mampu berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan sikap tanggung jawab, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi serta menunjukkan sikap saling menghargai. Dari hasil penelitian ini dibuktikan adanya peningkatan dengan data pra tindakan diperoleh nilai 56,2% meningkat pada siklus I dengan perolehan nilai 71% dan lebih meningkat lagi pada siklus II dengan perolehan nilai 79,6%. Dengan demikian hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *puzzle* didalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Kata Kunci: Kolaborasi, Model Pembelajaran TGT, Puzzle

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu aspek kunci dalam pembangunan manusia yang berkualitas dan berpotensi. Melalui pendidikan, individu diberikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan pribadi, profesional, dan sosial (Lestari & Widayati, 2022). Di era globalisasi dan kompleksitas yang semakin meningkat, pendidikan memiliki peran yang semakin penting dalam membekali siswa dengan kemampuan untuk beradaptasi, berinovasi, dan berkolaborasi dalam menghadapi tantangan yang terus berkembang.

Salah satu keterampilan yang menjadi fokus utama dalam pendidikan era abad 21 adalah keterampilan kolaborasi. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain, berbagi ide, memecahkan masalah bersama, dan mencapai tujuan bersama (Erviani et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran, keterampilan kolaborasi memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa, memperluas pemahaman mereka, dan

mempersiapkan mereka untuk sukses dalam masyarakat yang semakin terhubung dan global (Hendra & Rahayu, 2020).

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung di kelas II SD Negeri Ngadirejo 04, dalam kegiatan pembelajaran guru masih cenderung mendominasi, untuk menunjang pembelajaran yang relevan guru tidak menggunakan media pembelajaran akan tetapi hanya sebatas memanfaatkan papan tulis, peserta didik yang aktif berpartisipasi belum diberi reward oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, guru belum mengembangkan berbagai keterampilan peserta didik yang berhubungan dengan interaksi sosial sesama teman atau biasa disebut keterampilan sosial, selain menerapkan metode ceramah guru juga menerapkan kegiatan pembelajaran berkelompok namun tidak sepenuhnya berhasil.

Apabila hal ini terjadi secara berkelanjutan akan berdampak peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya minat belajar, rendahnya tingkat kerjasama antar peserta didik, peserta didik cenderung bersifat individualis, peserta didik cenderung bergantung

pada temannya yang memiliki kemampuan lebih dan peserta didik kurang aktif saat kegiatan berdiskusi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, masalah yang harus segera diselesaikan adalah mengenai kemampuan peserta didik dalam hal keterampilan kolaborasi, karena abad 21 ini peserta didik harus memiliki keterampilan tersebut dalam pembelajaran kurikulum merdeka. Keterampilan ini sangat relevan untuk dikembangkan dalam implementasi kurikulum merdeka, agar kelak peserta didik menjadi manusia yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Putri et al., 2022).

Dari hasil kajian yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Karena model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini ialah salah satu model pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik untuk berkelompok serta merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan komunikatif yang sangat memungkinkan peserta didik terlibat

aktif dalam kegiatan pembelajaran (Aszari et al., 2024).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Risma & Mawardi (2023) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi. Selaras dengan Sakundari & Rizqi (2024) memaparkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *wordwall* terhadap keterampilan kolaborasi dan kemampuan berhitung peserta didik. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Matitaputty et al. (2023) bahwa dampak model pembelajaran *Teams Games Tournament* keterampilan kolaborasi peserta didik menjadi meningkat. Selain itu, relevan dengan penelitian Ayu Wulandari et al. (2021) yang mengemukakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik. Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Maharani et al. (2020) bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan

komunikasi dan kolaborasi peserta didik. Sehingga penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan media *puzzle* dirasa tepat untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas II.

Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian kependidikan yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD”. Dengan menerapkan model pembelajaran ini, diharapkan dapat mengubah peserta didik yang cenderung pasif dalam berkelompok menjadi lebih aktif dan berkolaborasi, baik dalam hal pengembangan diri, interaksi dengan guru, teman maupun lingkungan belajar.

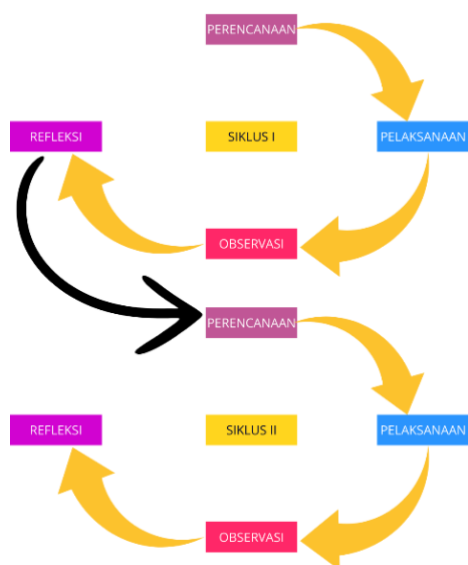
Focus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kolaborasi peserta didik yang terjadi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada kelas II mata Pelajaran matematika SD Negeri Ngadirejo 4. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kolaborasi antar peserta didik kelas II

SD Negeri Ngadirejo 4 melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan berbantuan media *puzzle*.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Classroom Action Research* atau dikenal dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) tahun 2017, penelitian tindakan kelas (PTK) adalah bentuk penelitian yang dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian tindakan kelas berfokus pada kelas atau proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Miroh et al., 2019). Tempat penelitian ini dilakukan di SD Negeri Ngadirejo 4 Kartasura. Waktu penelitian dilakukan pada semester 2 bulan Januari sampai dengan bulan Maret tahun 2024. Siswa kelas 2 sebagai subjek penerima tindakan. Siswa kelas 2 berjumlah 20, laki-laki 8 dan perempuan 12. Prosedur penelitian tindakan kelas menurut (Slameto, 2015) yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan

refleksi. Prosedur penelitian tindakan kelas dapat divisualisasikan pada gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus di kelas II SD Negeri Ngadirejo 4. Sumber data dari penelitian ini yakni peserta didik untuk mendapatkan data tentang kemampuan kolaborasi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar serta guru pamong untuk melihat tingkat keberhasilan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *puzzle* dan kemampuan kolaborasi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup lembar observasi. Lembar ini nantinya digunakan untuk mendapatkan data

yang diisi oleh observer ketika pembelajaran sedang berlangsung. Dalam lembar observasi terdapat 4 skala disetiap indikatornya. Disetiap indikator sudah tercantum kriteria masing-masing penilaian dari rentang 4 memiliki skor paling tinggi hingga skala 1 yang memiliki bobot skor paling rendah. Dalam menemukan hasil presentase tiap indikator, peneliti menggunakan rumus yang sudah dikembangkan oleh (Nur Agustiani et al., 2023) sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru kelas II, terungkap bahwa selama proses pembelajaran, terutama saat kegiatan kerja kelompok terdapat kendala dalam kolaborasi antar peserta didik di dalam kelompoknya. Terlihat bahwa tingkat kerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh guru terbilang rendah, bahkan beberapa peserta didik terlihat lebih focus bermain dan memisahkan diri dari kelompoknya. Selain itu, peserta didik juga kurang cekatan dalam menyelesaikan masalah yang terkait dengan pembelajaran. Oleh karena itu perlu mendapat perhatian

dengan melakukan perubahan pada model pembelajaran dikelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) serta menggunakan media *puzzle*.

Observasi pra-tindakan dilaksanakan guna menilai kondisi awal terkait kolaborasi antar peserta didik dalam kerja kelompok. Berdasarkan pemahaman terhadap kondisi awal tersebut, dapat ditetapkan target yang harus dicapai sebagai penanda keberhasilan penelitian. Penentuan target untuk indikator keberhasilan penelitian dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas. Dan disajikan dalam table 1.

Table 1. Hasil Observasi Pra Tindakan

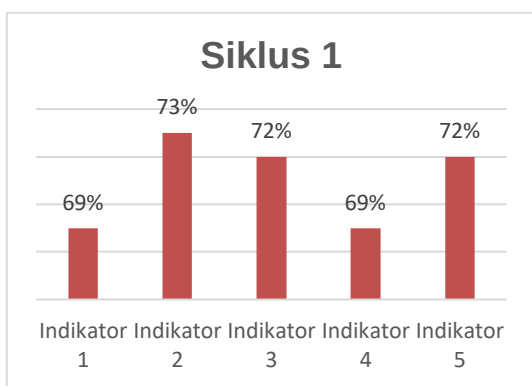
Indicator	Capaian	Target
Berkontribusi secara aktif	56%	75%
Bekerja secara produktif	54%	73%
Menunjukkan sikap tanggung jawab	57%	78%
Menunjukkan fleksibilitas dan kompromi	56%	71%
Menunjukkan sikap saling menghargai	58%	77%

Dari table tersebut, indikator pertama berkontribusi secara aktif memiliki target 75%. Indikator kedua bekerja secara produktif memiliki target 73%. Indikator ketiga menunjukkan sikap tanggung jawab

memiliki target 78%. Indikator keempat menunjukkan fleksibilitas dan kompromi memiliki target 71%. Indikator kelima menunjukkan sikap saling menghargai memiliki target 77%. Hasil yang diperoleh dari pra-tindakan masih jauh dari target yang ada, maka peneliti memberikan tindak lanjut berupa perlakuan siklus I dengan harapan kemampuan kolaborasi peserta didik dapat meningkat.

Pelaksanaan siklus I dimulai dengan merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan hingga tahap refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengakibatkan peserta didik menjadi aktif (Fitriasari, 2019). Pada siklus pertama menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang meningkat dalam berdiskusi kelompok dengan menerapkan model pembelajaran dan media *puzzle* yang diberikan oleh guru. Kemampuan kolaborasi peserta didik belum sepenuhnya terlihat, kemungkinan disebabkan oleh ketidakbiasaan mereka dalam menjalani pembelajaran dengan model pembelajaran yang diterapkan dan penggunaan media pembelajaran

puzzle serta kesulitan beradaptasi dengan anggota kelompok baru yang dibentuk. Peserta didik umumnya membentuk kelompok berdasarkan lingkaran pergaulan mereka, sehingga ketika kelompok baru terbentuk, mereka menunjukkan ketidaknyamanan dan ketidakmampuan untuk berbaur. Data hasil pengamatan yang dikumpulkan oleh peneliti dan observer terdokumentasikan pada grafik 1.



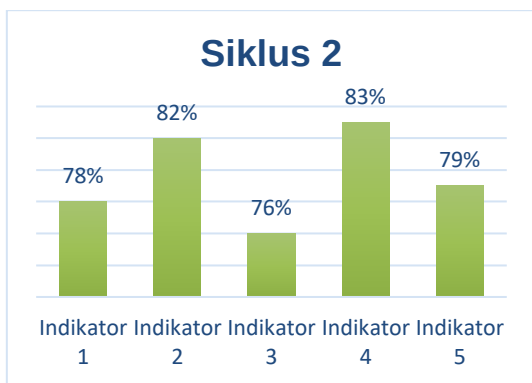
Grafik 1. Peningkatan Kolaborasi Siklus I

Dari grafik diatas, indicator pertama berkontribusi secara aktif diperoleh presentase rata-rata sebesar 69%. Indicator kedua bekerja secara produktif diperoleh presentase rata-rata sebesar 73%. Indicator ketiga menunjukkan sikap tanggung jawab diperoleh presentase rata-rata sebesar 72%. Indicator keempat menunjukkan fleksibilitas dan kompromi diperoleh presentase rata-rata sebesar 69%. Indicator kelima menunjukkan sikap saling menghargai

diperoleh presentase rata-rata sebesar 72%.

Setelah data observasi dianalisis dan merefleksikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, hasil menunjukkan bahwa presentase keterampilan kolaborasi peserta didik mencapai 71%. Dimana termasuk ke dalam kriteria baik namun belum memenuhi target yang ada. Berdasarkan temuan ini, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini memerlukan kelanjutan pada siklus II.

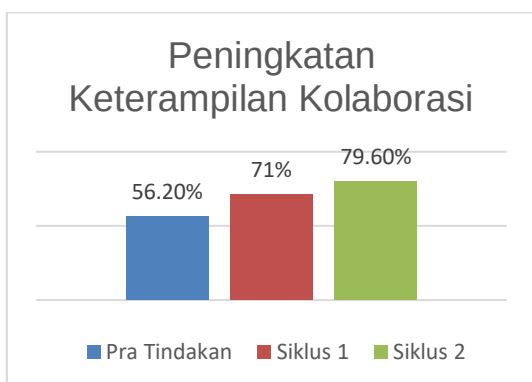
Proses pelaksanaan pada perlakuan siklus II ini hampir sama dengan siklus I, hanya saja terdapat perbedaan dalam metode permainan yang digunakan dan berlanjutnya materi yang dipelajari, yakni menjumlahkan bilangan lebih dari 100. Terlihat tingkat antusias peserta didik semakin meningkat dan peserta didik sudah terbiasa serta terlihat lebih aktif dalam berkolaborasi dengan teman lainnya dibandingkan pada perlakuan siklus I. sehingga didapatkan hasil seperti grafik 2.



Grafik 2. Peningkatan Kolaborasi Siklus II

Dilihat dari grafik tersebut, bahwa hasil observasi terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik menunjukkan presentase yang cukup memuaskan, yaitu melebihi 75% pada setiap indikatornya. Selama proses pembelajaran siklus II, pada diri peserta didik sudah mulai tumbuh rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok dan mulai terbiasa dengan teman kelompoknya.

Peningkatan dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II secara berturut-turut dapat diketahui seperti dalam grafik 3.



Grafik 3. Peningkatan Keterampilan Kolaborasi

Secara keseluruhan indikator hasil analisis observasi menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus II mencapai presentase sebesar 79,6%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 8,6% dari siklus I yang sebelumnya mencapai 71%. Selain itu, jika dibandingkan dengan kondisi pra-tindakan, terdapat peningkatan signifikan sebesar 23,4% dengan angka kenaikan dari 56,2% menjadi 79,6%.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mencakup 5 tahapan (Ummah, 2021). Tahapan yang pertama adalah penyajian kelas, pada tahap ini guru memaparkan materi di awal pembelajaran dengan berdiskusi yang dipimpin oleh guru melalui pengajaran langsung atau ceramah (Dewi & I Dewa Putu, 2023). Guru dapat memastikan peserta didik memerhatikan betul penjelasan guru dan memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena dapat membantu peserta didik bekerja lebih baik atau maksimal saat kerja kelompok dalam permainan (Sudirman et al., 2023). Hal ini dikarenakan skor game menentukan skor kelompok. Tahapan sintaks *Teams Games Tournament* (TGT)

yang kedua yakni membagi kelompok (*Teams*). Pada tahap ini peserta didik dibagi kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik secara random. Bertujuan agar peserta didik lebih mendalami dan memahami materi bersama teman sekelompoknya. Pembagian kelompok ini juga dapat mempersiapkan semua anggota kelompok lebih bekerja secara optimal. Dalam tahapan ini pada siklus I peserta didik nampak kesulitan dalam berinteraksi, karena pembagian kelompok tidak berdasarkan lingkaran pertemanan mereka. Hal ini terlihat peserta didik belum maksimal bekerja secara produktif, bertanggung jawab akan tugas yang diberikan, fleksibilitas dan kompromi serta saling menghargai antar anggota kelompok. Setelah dilakukan refleksi terhadap siklus I, pada siklus II peneliti mengubah metode permainan. Sehingga terlihat peserta didik sudah menunjukkan tingkat kolaborasi dengan sangat baik melebihi target yang sudah ditentukan yaitu memperoleh skor rata-rata sebesar 79,6%. Tahapan yang ketiga adalah permainan (*Games*) yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan peserta didik setelah pemaparan materi yang dijelaskan

oleh guru. Pada siklus I dan siklus II dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan menyusun *puzzle*. Setiap pertanyaan mendapatkan skor sehingga setiap kelompok harus bisa menyusun dan mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya. Skor tersebut yang nantinya akan dikumpulkan sebagai turnamen pada akhir pertemuan di setiap siklus. Tahapan yang keempat adalah *Tournament*, pada tahap ini masing-masing kelompok berkompetisi untuk mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya dan kecepatannya dalam mengumpulkan skor. Skor ini nantinya akan diakumulasi diakhir pertemuan pada setiap siklus. Tahapan sintaks yang kelima yakni penghargaan kelompok (*teams recognize*), guru mengumumkan kelompok yang menang yang mendapatkan skor tertinggi. Guru juga memberikan *reward* atau penghargaan kepada masing-masing tim sesuai kriteria yang ditentukan. *Reward* ini berupa sertifikat penghargaan aktivitas untuk menambah motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam belajar.

Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan

gambaran penerapan mata pelajaran matematika materi penjumlahan yang memberikan kesan berbeda. Suasana belajar yang menyenangkan dan tumbuhnya semangat belajar peserta didik karena adanya kegiatan permainan dan pertandingan memicu peserta didik dalam bersaing dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh peneliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Karmila & Mawardi (2020) bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengimplementasikan turnamen akademik, peserta didik akan berkompetisi untuk memenangkan pertandingan dan semua peserta didik ikut berperan aktif dalam turnamen. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik dalam berkelompok.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok (Nariswari & Suniasih, 2023). Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh (Suryani, 2022) bahwa dengan model pembelajaran yang mengandung unsur kerjasama dalam berkelompok, dapat

meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik. Penelitian yang sejalan dengan model pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Wahida & Setiawan, 2023) dengan hasil penelitiannya model pembelajaran *Teams Games* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, hasil belajar merupakan dampak dari keberhasilan meningkatnya keterampilan kolaboratif.

Dari uraian diatas maka dapat diperoleh hasil penelitian yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi. Rata-rata hasil keterampilan kolaborasi melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *puzzle* pada siklus I diperoleh 71% dan mengalami peningkatan menjadi 79,6% pada siklus II. Sehingga diperoleh persentase peningkatan keterampilan kolaborasi dari siklus I ke siklus II sebesar 8,6%. Hasil tersebut dapat dikategorikan sebagai sangat baik dan dengan demikian, penelitian dianggap selesai setelah siklus II.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) selama dua siklus di kelas II SD Negeri Ngadirejo 4, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *puzzle* mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Hal ini terbukti dari peningkatan presentase hasil observasi antara siklus I yang mencapai 71% dan siklus II yang meningkat sebesar 8,6% menjadi 79,6%. Pada siklus II peserta didik telah menunjukkan kemampuan berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan sikap tanggungjawab, menunjukkan fleksibilitas kompromi dan mampu menunjukkan sikap saling menghargai selama kegiatan pembelajaran. Untuk para guru maupun calon guru agar dapat terbiasa menerapkan suatu model pembelajaran dan media pembelajaran dalam kelas agar peserta didik mendapat berbagai variasi dalam pembelajaran peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga keterampilan kolaborasi pembelajaran peserta didik dapat meningkat. Untuk kepala sekolah hendaknya memberikan

rekomendasi para guru agar dapat menggunakan beberapa model pembelajaran terutama model *Teams Games Tournament* berbantuan *puzzle*. Bagi peserta didik diharapkan lebih aktif dan mampu mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aszari, E., Nuvitalia, D., & Artharina, F. P. (2024). 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. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(1), 32–42. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16588>
- Ayu Wulandari, C., Rahmaniati, R., & Hikmah Kartini, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>
- Dewi, P. D. K. P., & I Dewa Putu, J. (2023). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran IPAS Kelas II Dapat Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan*

- Sains, 12(2), 121–133.
<https://doi.org/10.59672/emasains.v12i2.2790>
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38.
<https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Fitriasari, F. (2019). Cooperative Learning Using Team Game Tournament Method To Improve Students Learning Participation And Comprehension. *DIALEKTIKA: Jurnal Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 4(1), 65–84.
<https://doi.org/10.36636/dialektika.v4i1.286>
- Hendra, Y., & Rahayu, T. (2020). The Effectiveness Of Teams Games Tournament (TGT) Learning Model And Make A Match Against Collaboration Ability On Science Content At Fifth Grade Elementary School-Meta Analysis. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 510–518.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>
- Karmila, B., & Mawardi, M. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) Dan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa SD. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 24–35.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v4i4.1495>
- Lestari, W., & Widayati, A. (2022). Implementation Of Teams Games Tournament To Improve Student's Learning Activity And Learning Outcome: Classroom Action Research. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 5587–5598.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1329>
- Maharani, S. A., Nurjanah, N., & Wahyuni, W. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam E-Learning Schoology Terhadap Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi Siswa. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1), 1–10.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/36515>
- Matitaputty, J. K., Susanto, N., Fadli, M. R., Ramadhan, I., & Manuputty, C. J. (2023). The Effect Of Team Games Tournament (TGT) In Social Science Learning To Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 374–388.
<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v10i2.15037>
- Miroh, Patonah, S., & Kaltsum, U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games

- Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa di SMP N 5 Ungaran. *Prosiding Seminar Nasional The 5 Th Lontar Physics Forum*, 114–120.
- Nariswari, R., & Suniasih. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V SD Gugus Kapten Kompyang Sujana. *Jurnal Pendidikan*, 94–102.
- Nur Agustiani, T., Suryadi, & Anggia Rahman, G. (2023). Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Peserta Didik Menggunakan Rancangan Understanding By Design (UbD) Pada Mata Pelajaran PKn Di Kelas IV SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 549–559. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.673>
- Putri, H. K., Pargito, & Sudarmi. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kolaborasi Antar TGT Dan Make A Match Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Penelitian Sosial*, 8(1), 165–175. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Risma, F. V., & Mawardi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mojenu “Monopoli Jelajah Nusantara” Menggunakan Kartu QR-Code Pada Mata Pelajaran IPS Terintegrasi Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 4714–4727. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7612>
- Sakundari, K. I., & Rizqi, H. Y. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Monopoli Terhadap Kemampuan Berhitung dan Kolaborasi Siswa Kelas 2 SD. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6995> ISSN
- Slameto, S. (2015). Implementasi Penelitian Tindakan Kelas. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5, 47–58. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p47-58>
- Sudirman, S., Leuwol, F. S., & Albert, A. (2023). Analysis Of The Influence Of Cooperative Learning With The Teams Games Tournament Model on Students Learning Outcomes. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5, 425–430. <https://doi.org/https://doi.org/10.55352/mudir>
- Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Jurnal Wahana Didaktika*,

20(1), 68–81.

Ummah, I. W. (2021). The Effect of the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model on the Collaborative Skills of Class VI Students on the Theme of Unity in Difference. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* , 4(6), 837–842. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

Wahida, S. Y. Al, & Setiawan, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD. *Jurnal Alhadharah*, 4(1), 88–98.