

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI MURID KELAS IV SD

Reginsa Oktaviana¹, Indah Yunitasari², Angga Setiawan³

^{1,2,3} PGSD STKIP PGRI Trenggalek

1oktavianaregina@gmail.com, 2indah120694@gmail.com,

3anggasetiawan25.as@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the collaboration skills of fourth grade students in IPAS learning. The background of this study was the low collaboration skills of students during the learning process, where students were still passive in group discussions. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental design and Nonequivalent Control Group Design. The research was conducted at SDN 1 Ngulankulon and SDN 2 Ngulankulon in the 2025/2026 academic year. Data collection techniques included tests, observations, and documentation. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, Independent Sample t-test, and N-Gain tests. The results showed that the TGT learning model had a significant effect on students' collaboration skills with a significance value of $0.023 < 0.05$. The average posttest score of the experimental class was higher than the control class, namely 93 and 89. The N-Gain results also indicated that the TGT model was sufficiently effective in improving students' collaboration skills. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) learning model can be used as an alternative learning model to improve collaboration skills in elementary school students.

Keywords: Collaboration skills, Teams Games Tournament (TGT), IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi murid kelas IV pada pembelajaran IPAS. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterampilan kolaborasi murid dalam proses pembelajaran, di mana murid masih pasif dalam diskusi kelompok. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design* menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Ngulankulon dan SDN 2 Ngulankulon pada tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, *Independent Sample t-test*, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi murid dengan nilai signifikansi sebesar $0,023 < 0,05$. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 93 dan 89. Hasil uji N-Gain juga menunjukkan bahwa model TGT cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi murid. Dengan demikian, model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi murid sekolah dasar.

Kata Kunci: Keterampilan kolaborasi , *Teams Games Tournament* (TGT), Pembelajaran IPAS

A. Pendahuluan

Pada abad ke-21, murid dituntut memiliki kemampuan untuk bersaing di tingkat global. Oleh karena itu, mereka perlu menguasai empat keterampilan utama yang dikenal sebagai 4C, yaitu kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), berkomunikasi (*communication*), dan bekerja sama atau berkolaborasi (*collaboration*) (Aini, dkk., 2022)

Salah satu keterampilan yang penting dikembangkan adalah keterampilan kolaborasi. Keterampilan ini penting dikembangkan sejak sekolah dasar karena tidak hanya berkaitan dengan kemampuan bekerja sama, tetapi juga kemampuan menghargai pendapat, bertanggung jawab, dan berpartisipasi aktif dalam mencapai tujuan bersama. Keterampilan kolaborasi berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna (Virza & Lestari, 2023).

Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS),

keterampilan kolaborasi sangat diperlukan karena pembelajaran menekankan kegiatan diskusi, pengamatan, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari (Rofiq & Ibda, 2020). Namun, proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering didominasi metode ceramah sehingga murid cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan kelompok.

Hasil studi pendahuluan di SDN 2 Ngulankulon menunjukkan bahwa aktivitas kolaboratif murid masih rendah. Hasil observasi menunjukkan bahwa partisipasi murid dalam diskusi kelompok belum merata karena hanya sebagian kecil murid yang berperan aktif, sementara anggota lainnya cenderung pasif dan bergantung pada teman yang lebih dominan. Hasil tes awal juga menunjukkan rata-rata nilai murid sebesar 54,2. Sementara itu, di SDN 1 Ngulankulon, pembelajaran kolaboratif melalui model Jigsaw dan *Team Games Tournament* (TGT) telah diterapkan, tetapi partisipasi murid belum merata. Sebagian murid

masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat meskipun nilai rata-rata mencapai 70.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi murid belum berkembang secara optimal sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh murid secara aktif. Menurut Setiawan (2021), Model pembelajaran pada dasarnya memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk atau rancangan yang menggambarkan proses pembelajaran secara nyata sehingga dapat mendorong individu maupun kelompok untuk melakukan aktivitas belajar sesuai dengan model yang diterapkan. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif ini mengombinasikan kerja kelompok dengan permainan dan turnamen akademik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kerja sama murid (Sari & Agustia, 2024).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa model TGT efektif meningkatkan hasil belajar dan keaktifan murid (Adiputra & Heryadi, 2021). Namun, penelitian mengenai pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar masih terbatas, khususnya pada materi “Lingkungan Kita Sedang Terancam”. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi murid kelas IV pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih aktif, kolaboratif, dan sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono (2023), penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis melalui analisis data statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*

yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Ngulankulon pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh murid kelas IV. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2019), *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Kelas IV SDN 2 Ngulankulon digunakan sebagai kelas eksperimen terdiri dari 26 murid, sedangkan kelas IV SDN 1 Ngulankulon sebagai kelas control terdiri dari 27 murid.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan variabel terikatnya Adalah keterampilan kolaborasi murid. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen tes yang digunakan berupa soal yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian. Sementara itu, lembar observasi keterampilan kolaborasi disusun berdasarkan indikator keterampilan kolaborasi yang meliputi kemampuan bekerja sama, tanggung jawab terhadap tugas

kelompok, partisipasi aktif dalam diskusi, serta kemampuan menghargai pendapat anggota kelompok. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung oleh observer yang telah memahami indikator penilaian yang digunakan.

Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi murid. Selain itu, uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi murid setelah perlakuan diberikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

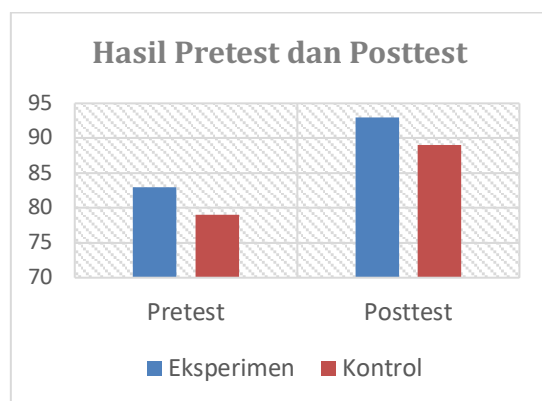
Pengolahan data dilakukan menggunakan data hasil tes dan observasi keterampilan kolaborasi murid yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setiap kelas diberikan pretest sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal

keterampilan kolaborasi murid. Setelah dilakukan pretest, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan keterampilan kolaborasi murid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 83 dan meningkat menjadi 93 pada posttest. Sementara itu, kelas kontrol memiliki rata-rata pretest sebesar 79 dan meningkat menjadi 89 pada posttest.

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest Keterampilan Kolaborasi Murid

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen	83	93
Kontrol	79	89



Grafik 1 Peningkatan Hasil Pretest dan Posttest Keterampilan Kolaborasi

Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi murid secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap data penelitian. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$, sedangkan uji homogenitas menunjukkan bahwa data bersifat homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test*

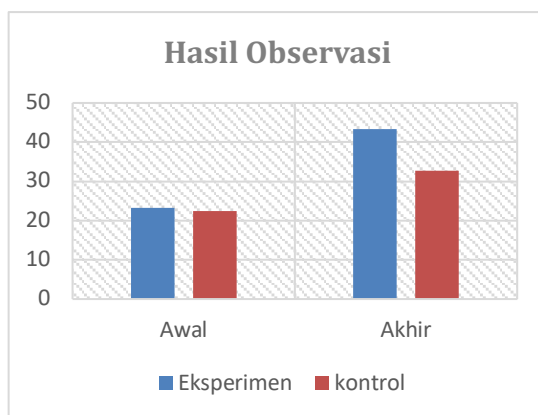
Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,023 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap

keterampilan kolaborasi murid kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

Selain hasil tes, peningkatan kolaborasi murid juga terlihat dari hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Rata-rata hasil observasi kelas eksperimen sebesar 43,3, sedangkan kelas kontrol sebesar 32,7.

**Tabel 2 Hasil Observasi
Keterampilan Kolaborasi Murid**

Kelas	Observasi Awal	Observasi Akhir
Eksperimen	23,3	43,3
Kontrol	22,5	32,7



**Grafik 2 Peningkatan Hasil Observasi
Keterampilan Kolaborasi**

Berdasarkan data observasi, kelas eksperimen mengalami peningkatan keterampilan kolaborasi yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Murid menjadi lebih aktif

berdiskusi, bekerja sama, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, dan saling menghargai pendapat teman selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terjadi karena model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada murid untuk belajar dalam kelompok heterogen melalui diskusi, permainan akademik, dan turnamen kelompok.

Peningkatan keterampilan kolaborasi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa karakteristik utama model *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu kerja kelompok, permainan akademik, dan turnamen, mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif seluruh murid. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru, model TGT memberikan kesempatan yang sama kepada setiap murid untuk berkontribusi dalam kelompok. Kondisi ini menyebabkan interaksi sosial antarmurid meningkat sehingga kemampuan bekerja sama, menghargai pendapat, dan tanggung jawab kelompok berkembang secara lebih optimal.

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pembelajaran IPAS karena materi IPAS tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, model TGT dapat menjadi alternatif pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya keterampilan kolaborasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Slavin yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama kelompok dan tanggung jawab individu dalam mencapai tujuan belajar bersama. Dalam model *Teams Games Tournament* (TGT), setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya sehingga mendorong murid untuk aktif bekerja sama, saling membantu, dan berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, murid dilatih untuk berinteraksi secara positif dengan teman sekelompoknya dalam menyelesaikan tugas maupun

memecahkan permasalahan pembelajaran.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Murid tidak hanya berfokus pada pencapaian individu, tetapi juga memiliki rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Kondisi tersebut mendorong murid untuk saling memberikan dukungan, berbagi informasi, serta membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, adanya unsur permainan dan turnamen dalam model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar murid sehingga mereka lebih antusias dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, teori konstruktivisme sosial Vygotsky juga mendukung hasil penelitian ini. Vygotsky menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila terjadi interaksi sosial antarindividu dalam proses belajar. Melalui kegiatan diskusi dan turnamen dalam model *Teams Games Tournament* (TGT), murid dapat bertukar pendapat, menyelesaikan

masalah bersama, dan membangun pemahaman secara kolaboratif sehingga keterampilan kolaborasi murid berkembang dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh pendapat Mawarsari & Ratnawati (2025), yang menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki hubungan yang kuat dengan pengembangan keterampilan kolaborasi karena mampu mendorong murid untuk bekerja sama, beradaptasi, dan berkontribusi aktif dalam kelompok.

Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi murid setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Nilai rata-rata N-Gain data tes sebesar 0,6471 termasuk kategori sedang, sedangkan hasil observasi memperoleh skor sebesar 76,99 dengan kategori tinggi.

Tabel 3 Hasil Uji N-Gain

Data	Skor N-Gain	kategori
Tes	0,6471	Sedang
Observasi	76,99	Tinggi

Berdasarkan tabel 3, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) cukup efektif

dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi murid. Peningkatan tersebut terlihat baik dari segi aspek hasil tes maupun hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sunbanu, dkk. (2019) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi murid melalui peningkatan keterlibatan murid dalam kerja kelompok. Selain itu, penelitian Erviani, dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Penelitian Rosyida, dkk. (2023) turut memperkuat hasil penelitian ini karena menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki tingkat kolaborasi lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh

signifikan terhadap keterampilan kolaborasi murid kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Model ini mampu meningkatkan partisipasi aktif murid, menumbuhkan sikap saling menghargai, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga relevan diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi murid kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,023 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 93 pada kelas eksperimen dan 89 pada kelas kontrol. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa murid pada kelas eksperimen lebih aktif bekerja sama, berdiskusi, bertanggung jawab, dan menghargai pendapat teman selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa penerapan model *Teams*

Games Tournament (TGT) cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi murid dengan kategori sedang pada data tes dan kategori tinggi pada data observasi. Dengan demikian, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi murid sekolah dasar.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya keterampilan kolaborasi pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Melalui aktivitas diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen, murid memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk berinteraksi, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara optimal dan kreatif agar seluruh murid dapat

terlibat aktif dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi, jenjang pendidikan, atau keterampilan abad ke-21 lainnya sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111.
- Aini, M., Ridianingsih, D. S., & Yunitasari, I. (2022). Efektivitas model pembelajaran project based learning (PjBL) berbasis STEM terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(4), 247–253.
- 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.
- Mawarsari, L. C., & Ratnawati, N. (2025). Implementasi model TGT berbantuan media Tabok Lebah pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 9(2), 75–83.
- Rofiq, M. A., & Ibda, H. (2020). *Konsep dasar ilmu pengetahuan sosial berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk pendidikan sekolah dasar (PGSD)*. CV. Pilar Nusantara.
- Rosyida, B., Astutik, S., Kurnianto, F. A., Pangastuti, E. I., & Mujib, M. A. (2023). Pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran geografi SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 132.
- Sari, N. I., & Agustia, N. R. (2024). Penerapan model pembelajaran berbasis kooperatif sebagai upaya dalam pembentukan karakter siswa kelas XI Madrasah Aliyah Swasta Miftahussalam Medan. *JIM Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(4), 2006–2015.
- Setiawan, A. (2021). Efektivitas penggunaan model pembelajaran *probing-prompting* terhadap hasil belajar siswa tema lingkungan sahabat kita di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 1–16.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Alfabeta.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunbanu, H. F., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan keterampilan kolaborasi siswa menggunakan model pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037–2041.

Virza, R., & Lestari, A. (2023). Penerapan 4C (communication, collaboration, critical thinking, creativity) pada Kurikulum Merdeka di tingkat SMA. *Journal of Indonesian Language Research*, 0435, 15–26..