

**UPAYA MENINGKATKAN KOLABORASI AKTIVITAS MATERI FAKTA DAN
OPINI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT YANG DIPERKUAT MEDIA
BINGO PADA MURID KELAS 5 SDN KARANGBESUKI 1**

Cindi Desintasari¹, Arnelia Dwi Yasa²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

[¹cindidesintasari@gmail.com](mailto:cindidesintasari@gmail.com) , [²arnelia@unikama.ac.id](mailto:arnelia@unikama.ac.id),

ABSTRACT

This study aimed to improve the collaboration skills of fifth-grade students at SDN Karangbesuki 1 on fact and opinion material through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by bingo media. This research used Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 28 fifth-grade students in the second semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation based on collaboration indicators, including active contribution, productive work, responsibility, compromise, and mutual respect. The results showed that students' collaboration skills improved in each cycle. In the first cycle, the average collaboration ability reached 63.6% and was categorized as good. After improvements were made in the second cycle through the implementation of the TGT model assisted by bingo media, the average collaboration ability increased to 82.8% with a very good category. The improvement was reflected in students' participation in discussions, teamwork, expressing opinions, and respecting group members during the learning process. Therefore, the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by bingo media was proven effective in improving students' collaboration skills on fact and opinion material.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), bingo media, collaboration, fact and opinions

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi murid kelas V SDN Karangbesuki 1 pada materi fakta dan opini melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media bingo. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 28 murid kelas V

semester genap ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi berdasarkan indikator kolaborasi yaitu, yaitu aktif berkontribusi, bekerja secara produktif, sikap tanggung jawab, sikap berkompromi, dan saling menghargai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi murid mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, rata-rata kemampuan kolaborasi murid mencapai 63,6% dengan kategori baik. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II melalui penerapan model TGT berbantuan media bingo, rata-rata kemampuan kolaborasi meningkat menjadi 82,8% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut terlihat dari keaktifan murid dalam berdiskusi, bekerja sama, menyampaikan pendapat, serta menghargai anggota kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media bingo efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi murid pada materi fakta dan opini

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), media bingo, kolaborasi, fakta dan opini.

A. Pendahuluan

Pembelajaran di sekolah dasar menjadi dasar penting dalam pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik murid. Pada jenjang ini, murid dituntut untuk menguasai berbagai keterampilan dasar, termasuk berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut (Kebudayaan, 2016), pembelajaran perlu dilaksanakan secara interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong keaktifan murid. Namun, pada pelaksanaannya, murid masih

terlihat pasif meskipun guru sudah mendorong keaktifan mereka dengan berbagai model pembelajaran. Inovasi gabungan dari model pembelajaran dan media pembelajaran sangat diperlukan agar murid dapat bersemangat kembali dalam berkolaborasi bersama kelompok dan berperan aktif dalam pembelajaran.

Kolaborasi adalah suatu kegiatan belajar yang melibatkan kerja sama murid untuk menyelaraskan perbedaan ide dan pengetahuan. Dalam proses ini, murid berperan aktif

melalui diskusi, saling bertukar pendapat, serta memberikan dukungan satu sama lain. Semakin banyak kesempatan yang diberikan kepada murid untuk belajar bersama, maka proses belajar akan berlangsung lebih efektif (Sakundari & Rizqi, 2024). Murid dikatakan dapat berkolaborasi dengan baik jika memenuhi indikator-indikator kolaborasi. Indikator kolaborasi murid diantaranya adalah aktif berkontribusi, bekerja secara produktif, sikap tanggung jawab, sikap berkompromi, dan saling menghargai (Fiorentina & Budhi, 2025).

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat mendukung pengembangan kemampuan kolaborasi tersebut. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerja sama dalam kelompok heterogen melalui kegiatan diskusi, permainan edukatif, serta turnamen akademik, kegiatan permainan dan turnamen akademik mendorong murid untuk aktif berpartisipasi, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, serta

menjalin kerja sama yang baik antar anggota (Shalahudin & Wati, 2021). Agar dalam pembelajaran kolaborasi antar murid lebih optimal, media bingo dapat menjadi gabungan dari model pembelajaran TGT. (Setiyawan, 2018), media Bingo merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang menggunakan tabel bernomor dengan beberapa baris dan kolom tertentu. Setiap angka pada tabel tersebut berkaitan dengan soal yang harus dijawab oleh murid. Apabila murid mampu menjawab dengan benar dan membentuk urutan secara vertikal, horizontal, atau diagonal, maka murid tersebut harus meneriakkan kata “bingo” dan memperoleh poin.

Beberapa penelitian sebelumnya telah melakukan penelitian dengan jenis yang serupa diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Jalia, Didin Ardin, dan Suardin pada tahun 2023 dengan judul “ Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar mendapatkan hasil bahwa ketuntasan belajar meningkat dan murid lebih aktif dalam pembelajaran (Jalia et al.,

2023), kemudian penelitian yang dilakukan oleh Supurwoko dan Dimas David Suryakusuma pada tahun 2026 dengan judul “Pendampingan Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis Permainan Bingo untuk meningkatkan Hasil Belajar dan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama” mendapatkan hasil bahwa partisipasi dan kerjasama siswa meningkat, siswa lebih aktif berdiskusi, dan terjadi peningkatan rasa percaya diri dan kolaborasi (Supurwoko & Suryakusuma, 2026). Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dea Sinta Maharani, Junaidi Indrawati, dan Ulil Amri pada tahun 2021 dengan judul Penggunaan Model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SDN 13 Kapalo Koto Kota Padang yang mendapatkan hasil bahwa aktivitas belajar siswa meningkat dan model TGT membuat siswa lebih terlibat dalam kelompok (Maharani et al., 2021). Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi

serta keaktifan murid dalam pembelajaran, meskipun belum ditemukan penelitian yang spesifik mengatakan bahwa Model pembelajaran TGT yang diperkuat dengan permainan Bingo dapat meningkatkan kolaborasi aktivitas murid dalam materi fakta dan opini pada kelas V. Maka, penelitian yang akan dilakukan ini dengan judul “Upaya Meningkatkan Kolaborasi Aktivitas Materi Fakta dan Opini Melalui Model Pembelajaran TGT yang Diperkuat Media Bingo pada Murid Kelas 5 SDN Karangbesuki 1 akan menjadi fokus utama dalam penelitian. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kolaborasi murid di kelas 5 pada materi fakta dan opini dengan model pembelajaran TGT yang diperkuat dengan media bingo di SDN Karangbesuki 1.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara berkelanjutan. . Subjek penelitian yang diambil adalah murid kelas V SDN Karangbesuki 1 dengan jumlah 28 murid pada

semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus Penelitian Tindakan Kelas yang diterapkan berlandaskan pada Kemmis dan McTaggart yang di kutip oleh (Machali, 2022) yang meliputi empat tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti akan menentukan Langkah-langkah Tindakan yang akan diterapkan, kemudian, observasi juga akan dilaksanakan selama proses Tindakan berlangsung dan hasil observasi tersebut kemudian akan dianalisis pada tahap berikutnya. Setelah tahap pelaksanaan dan observasi selesai, siklus I diakhiri dengan kegiatan refleksi. Refleksi pada siklus I dilakukan dengan menganalisis hasil observasi untuk mengetahui perkembangan kolaborasi murid kelas V dan menilai apakah tujuan penelitian telah tercapai. Hasil refleksi pada siklus I kemudian dijadikan dasar dalam merencanakan Tindakan pada siklus II. Pada siklus II, setelah kegiatan dan observasi selesai, kembali dilakukan tahap refleksi dengan menganalisis hasil observasi yang diperoleh selama proses

pembelajaran. Melalui refleksi tersebut, tujuan penelitian diharapkan dapat tercapai pada akhir siklus (Ivana et al., 2024).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Teknik observasi, Teknik observasi dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan dengan berdasar kepada indikator-indikator kolaborasi yaitu sebagai berikut (A'yun, 2021).

Tabel 1. Indikator Kolaborasi

No	Indikator	Uraian
1	Aktif Berkontribusi	Berpartisipasi dalam berdiskusi untuk menemukan solusi dalam memecahkan masalah
2	Bekerja Secara Produktif	Bertukar pikiran untuk menyelesaikan persoalan secara efektif
3	Sikap Tanggung jawab	Menunjukkan rasa tanggung jawab pada tugas yang sudah diberikan dan berusaha menyelesaikan tugas tersebut

No	Indikator	Uraian	Persentase (%)	Kriteria
4	Sikap Berkompromi	Menerima saran dan koreksi, berdiskusi tentang perbedaan pendapat serta menjalankan tugas yang diberi	0-20	Sangat Kurang
5	Saling Menghargai	Menunjukkan rasa menghargai pendapat dari anggota lainnya, tidak menolaj pendapat yang berbeda dan menjalankan keputusan yang telah disepakati		

Penilaian terhadap setiap indikator kemampuan kolaborasi yang akan disajikan dalam bentuk persentase yang diperoleh dari hasil perhitungan berikut :

Tabel 2. Tabel Persentase Kemampuan Kolaborasi

Persentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila terdapat 75% murid menunjukkan peningkatan kolaborasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi fakta dan opini dari siklus I ke siklus II.

A. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning dengan bantuan PPT pada materi fakta dan opini di kelas V SDN Karangbesuki 1. Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dilaksanakan sesuai dengan tahapan Discovery Learning yang meliputi stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalitation (Munajah et al., 2021). Penelitian dilaksanakan untuk melihat peningkatan kemampuan kolaborasi murid selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap stimulation, guru memberikan beberapa contoh

kalimat fakta dan opini yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari murid. Guru juga memberika pertanyaan pemantik agar murid mampu mengidentifikasi perbedaan antara fakta dan opini seperti seperti “ buku ini sangat panjang atau panjang buku ini 20 cm”. Pada tahap problem statement, murid dibagi menjadi 6-7 kelompok untuk mendiskusikan LKPD yang diberikan oleh guru terkait pengelompokan kalimat fakta dan opini. Selanjutnya pada tahap data collection dan data processing, murid mulai berdiskusi bersama anggota kelompok untuk mengumpulkan informasi dan menentukan jawaban yang tepat. Di dalam kelompok terdapat sebagian murid yang aktif menyampaikan pendapat dan bekerja sama dalam mengerjakan tugas, tetapi masih terdapat beberapa murid yang kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya dan tidak ikut dalam pengerjaan serta cenderung bergantung pada teman yang dianggap lebih mampu. Pada tahap verification, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan kelompok lain wajib memberikan tanggapan atau saran terhadap hasil yang disampaikan, kegiatan ini membantu murid untuk

belajar menghargai pendapat teman dengan mendengarkan presentasi dan melatih kerja sama dalam kelompok meskipun dalam kelompok hanya 1-2 anak yang aktif dan beberapa anak juga masih rame saat kelompok lain presentasi. Selanjutnya pada tahap generalization, guru bersama murid menyimpulkan materi mengenai fakta dan opini berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan siklus 1, kemampuan kolaborasi murid belum mencapai indikator keberhasilan penelitian secara maksimal. Hasil observasi kemampuan kolaborasi murid pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. hasil observasi kemampuan kolaborasi siklus I

No	Indikator Kolaborasi	Persentase	Kriteria
1	Aktif Berkontribusi	68%	Baik
2	Bekerja Secara Produktif	65%	Baik
3	Sikap Tanggung Jawab	62%	Cukup
4	Sikap Berkompromi	63%	Baik
5	Sikap Menghargai	60%	Cukup

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media bingo pada materi fakta dan opini di kelas V SDN Karangbesuki 1. Tindakan pada siklus II dilaksanakan sebagai upaya perbaikan dari hasil refleksi siklus I agar kemampuan kolaborasi murid dapat meningkat secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada siklus II, sebanyak 28 murid dibagi menjadi 7 kelompok heterogen yang masing-masing terdiri atas 4 murid. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan sintaks model Teams Games Tournament (TGT) yang meliputi tahap presentasi kelas, teams, games, tournament, dan penghargaan kelompok (Fazhari & Yuniawatika, 2025). Pada tahap presentasi kelas, guru menjelaskan materi fakta dan opini serta memberikan contoh-contoh kalimat fakta dan opini yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari murid. Guru juga menjelaskan aturan permainan bingo dan tata cara pelaksanaan

tournament agar murid memahami langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Selanjutnya pada tahap teams, murid berdiskusi bersama anggota kelompok untuk memahami materi dan menyelesaikan soal yang diberikan guru. Dalam kegiatan ini, setiap anggota kelompok saling membantu memahami perbedaan antara fakta dan opini agar seluruh anggota kelompok siap mengikuti permainan dan tournament. Pada tahap games, guru membagikan kartu bingo yang berisi soal-soal materi fakta dan opini kepada setiap kelompok. Murid secara bergantian menjawab soal bersama anggota kelompoknya. Apabila jawaban yang diberikan benar, murid diperbolehkan menempelkan tanda pada papan bingo yang telah disediakan guru di papan tulis. Kelompok yang berhasil membentuk garis vertikal, horizontal, maupun diagonal memperoleh poin. Kegiatan permainan bingo membuat murid terlihat lebih aktif, antusias, dan bekerja sama dalam menentukan jawaban yang tepat agar kelompoknya memperoleh poin terbanyak. Setelah kegiatan games selesai, pembelajaran dilanjutkan

pada tahap tournament. Pada tahap ini, setiap kelompok memilih satu orang perwakilan untuk menjawab kuis yang diberikan guru secara bergantian. Kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar memperoleh tambahan poin. Kegiatan tournament membuat murid lebih percaya diri dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya karena setiap anggota memiliki kesempatan untuk menjadi perwakilan kelompok.

Pada tahap penghargaan kelompok, guru menghitung jumlah poin yang diperoleh masing-masing kelompok dari kegiatan games dan tournament. Kelompok dengan jumlah poin tertinggi ditetapkan sebagai pemenang dan memperoleh penghargaan berupa stiker dari guru. Pemberian penghargaan tersebut membuat murid semakin termotivasi untuk aktif bekerja sama dalam kelompok (Mustika et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan pada siklus II, kemampuan kolaborasi murid mengalami peningkatan dibandingkan pada siklus I. Murid terlihat lebih aktif berdiskusi, saling membantu antaranggota kelompok, serta lebih

berani dalam menyampaikan pendapat maupun jawaban selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi kemampuan kolaborasi murid pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. hasil observasi kemampuan kolaborasi siklus II

No	Indikator Kolaborasi	Persentase	Kriteria
1	Aktif Berkontribusi	84%	Sangat Baik
2	Bekerja Secara Produktif	86%	Sangat Baik
3	Sikap Tanggung Jawab	79%	Baik
4	Sikap Berkompromi	82%	Sangat Baik
5	Sikap Menghargai	84%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh rata-rata kemampuan kolaborasi murid sebesar 83,0% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai karena lebih dari 75% murid mengalami peningkatan kemampuan kolaborasi dalam pembelajaran. Selama pelaksanaan tindakan pada siklus II, sebanyak 24 murid menunjukkan keaktifan dalam

pembelajaran, seperti aktif berdiskusi, menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Sementara itu, terdapat 4 murid yang masih kurang aktif, namun sudah mulai menunjukkan keberanian untuk terlibat dalam kegiatan kelompok dibandingkan pada siklus I

Pembahasan

Penerapan model discovery learning

Pembelajaran pada siklus memberikan dampak positif terhadap kemampuan kolaborasi murid kelas V SDN Karangbesuki 1 pada materi fakta dan opini. Melalui tahapan pembelajaran yang menuntut murid menemukan konsep secara mandiri, mereka menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran serta terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok. Pada tahap pengumpulan dan pengolahan data, murid didorong untuk bertukar ide, berdiskusi, dan menyepakati jawaban bersama anggota kelompok. Aktivitas tersebut membantu mengembangkan kemampuan kolaborasi, seperti berpartisipasi aktif, bekerja secara produktif, dan

mencapai kesepakatan dalam menyelesaikan tugas kelompok (Khofiyah & Santoso, 2019)

Meskipun demikian, hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi murid belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu sebesar 75%. Beberapa kendala masih ditemukan selama proses pembelajaran. Sebagian murid masih bersikap pasif ketika berdiskusi dan cenderung bergantung pada satu atau dua anggota kelompok dalam menyelesaikan LKPD. Selain itu, terdapat murid yang belum percaya diri untuk menyampaikan pendapat, serta masih ada murid yang kurang memperhatikan saat kelompok lain melakukan presentasi sehingga sikap saling menghargai belum berkembang secara optimal.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi tidak hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran, tetapi juga memerlukan pembiasaan, bimbingan, dan pengelolaan kelas yang efektif. Oleh karena itu, guru perlu memberikan arahan yang lebih jelas mengenai pembagian

peran setiap anggota kelompok agar seluruh murid memperoleh kesempatan yang sama untuk berkontribusi (Agustina, 2020).

Di samping itu, guru perlu memberikan motivasi, pendampingan, dan penguatan kepada murid yang masih pasif agar lebih percaya diri dalam menyampaikan ide maupun tanggapan selama kegiatan pembelajaran (Wulandari et al., 2021).

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media bingo. Perbaikan yang dilakukan meliputi pemberian petunjuk yang lebih terstruktur dalam kegiatan diskusi, pendampingan yang lebih intensif kepada murid yang kurang aktif, pemerataan kesempatan bagi setiap anggota kelompok untuk berpendapat, serta pengelolaan kelas yang lebih optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan model TGT berbantuan media bingo pada siklus II terbukti mampu

meningkatkan kemampuan kolaborasi murid secara lebih optimal dibandingkan siklus sebelumnya. Tahapan dalam model TGT, yaitu penyajian materi, pembentukan tim (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*), memberikan kesempatan kepada setiap murid untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pada tahap *teams* dan *games*, murid bekerja sama dalam memahami materi, berdiskusi, serta saling membantu menemukan jawaban yang benar. Kegiatan tersebut mendorong meningkatnya interaksi antarmurid sehingga kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab dalam kelompok berkembang dengan lebih baik (Hermawan & Rahayu, 2020).

Penggunaan media bingo juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kolaborasi murid karena menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui permainan bingo, murid terdorong untuk berdiskusi secara aktif sebelum menentukan

jawaban yang akan dipilih. Aktivitas tersebut membuat seluruh anggota kelompok terlibat dalam proses pengambilan keputusan sehingga tidak hanya bergantung pada satu orang anggota.

Selain itu, tahap *tournament* memberikan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan rasa percaya diri murid. Setiap kelompok harus memilih perwakilan untuk menjawab pertanyaan sehingga seluruh anggota saling membantu memahami materi agar kelompoknya memperoleh hasil terbaik. Pemberian penghargaan berupa stiker kepada kelompok dengan perolehan poin tertinggi juga menjadi motivasi bagi murid untuk berpartisipasi aktif, bertanggung jawab terhadap tugas kelompok, dan menjaga kerja sama antarsesama anggota.

Peningkatan kemampuan kolaborasi pada siklus II terlihat dari semakin aktifnya murid dalam berdiskusi, meningkatnya kemampuan bekerja sama, tumbuhnya rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok, serta berkembangnya sikap saling

menghargai ketika anggota kelompok maupun kelompok lain menyampaikan pendapat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media bingo lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi murid dibandingkan penerapan Discovery Learning pada siklus I. Dengan demikian, penerapan TGT berbantuan media bingo terbukti mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi murid kelas V SDN Karangbesuki 1 pada materi fakta dan opini hingga mencapai indikator keberhasilan penelitian.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tindakan kelas yang telah dilakukan selama dua siklus, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media bingo dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi murid kelas V SDN Karangbesuki 1 pada materi fakta

dan opini. Peningkatan kemampuan kolaborasi terlihat dari kemampuan murid yang semakin aktif dalam berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, mampu berkompromi, serta menghargai pendapat teman selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Rata-rata kemampuan kolaborasi murid meningkat dari 63,6% pada siklus I dengan kategori baik menjadi 82,8% pada siklus II dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media bingo efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi murid.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q. (2021). *Analisis Tingkat Literasi Digital Dan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Kelas Vii Secara Daring* Qurro ta A 'yun Abstrak A . *Pendahuluan Di tengah pandemi Covid-19 ini , penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TI.* 5(1), 271–290. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.286>
- Agustina, H. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Roundtable Berbantuan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Sekolah Dasar Hamelia Agustina.* 5(1), 78–90.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi revisi).* Jakarta : Bumi Aksara.
- Fazhari, B. A., & Yuniawatika. (2025). *Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas V Sd Dalam Kegiatan Diskusi Kelompok.* 3(2). <https://doi.org/10.17977/um084v3i22025p317-324>
- Fiorentina, L., & Budhi, H. S. (2025). *Model PBL-STEM pada Materi Ekosistem: Pengaruhnya terhadap Kolaborasi Siswa.* 13.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). *Penerapan Pendekatan Saintifik Dan Model Team Games Tournament Terhadap.* 4(52), 467–475.
- Ivana, L., Hutasoit, M., Azis, Z., & Sitorus, H. (2024). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan*

- Media Interaktif Google Sites Efforts to Improve Student Learning Outcomes Using Google Sites Interactive Media.* 10(2), 433–438.
- Jalia, Adri, D., & Suardin. (2023). *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* 303–309.
- Kebudayaan, K. P. dan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.*
- Khofiyah, H. N., & Santoso, A. (2019). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Benda Nyata terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA.* 61–67.
- Machali, I. (2022). *Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru ?* 1(2).
- Maharani, D. S., Indrawadi, J., & Amri, U. (2021). *Penggunaan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Sdn 13 Kapalo Koto Kota Padang.* 10(4), 1069–1078.
- Munajah, R., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). *Jurnal basicedu.* 5(3), 1183–1190.
- Mustika, R., Karyadi, B., & Singkam, A. R. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Lingkungan.* 3(November), 174–184.
- Sakundari, K. I., & Rizqi, H. Y. (2024). *Jurnal basicedu.* 8(1), 601–614.
- Setiyawan, H. (2018). *Metode Permainan Bingo Matematik Pada.* 6(2), 101–110.
- Shalahudin, & Wati, W. (2021). *Penggunaan Metode Team Games Tournament pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa.* 1(2), 108–118.
- Supurwoko, & Suryakusuma, D. D. (2026). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Rasa Percaya Diri Siswa Sekolah Menengah Pertama.* 1(1), 20–26.
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan*

Menggunakan Model
Pembelajaran Teams Games
Tournament. 16(2), 1–11