



Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dan Pemecahan Masalah melalui Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas IV SDN 5 Cakranegara

Eva Mulyati^{1*}, I Made Sujana¹, Irwan Taufiqurrahman¹

¹Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.923>

Article Info:

Received : 18 Juni 2025
Revised : 19 Juli 2025
Accepted : 05 Agustus 2025
Published : 18 Agustus 2025

Correspondence:

Eva Mulyati

Phone:

Abstract: This study aims to evaluate the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in improving students' problem-solving and collaboration skills. The research was motivated by classroom observations indicating low student engagement and suboptimal group cooperation, which in turn affected students' problem-solving abilities. The study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection phases. The results showed a significant improvement in students' problem-solving skills, with the average score increasing from 70 in the first cycle to 86.5 in the second cycle (a 23.6% increase). Collaboration skills also improved substantially, from 65% to 85.67% (a 31.8% increase). In addition, teacher activity levels rose from 78.5% (good) to 91.8% (very good). These improvements were attributed to more effective strategies in guiding tournaments and delivering materials interactively. In conclusion, the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model successfully enhanced students' problem-solving and collaboration skills while fostering more active teacher engagement in the learning process. This model provided students with opportunities to discuss, express opinions, and work together more effectively in completing learning tasks.

Keywords: Collaboration Skills, Problem-Solving, Cooperative Learning, Teams Games Tournament (TGT), Student Engagement, Active Learning, Classroom Action Research, Interactive Teaching Strategies, Group Work, Educational Innovation

Citation: Mulyati, E., Sujana, I. M., & Taufiqurrahman, I. (2025). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi dan Pemecahan Masalah melalui Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas IV SDN 5 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1768–1771. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.923>

Pendahuluan

Abad ke-21 ditandai dengan tuntutan kompetensi yang berbeda dari sebelumnya. Siswa perlu memiliki keterampilan yang relevan dengan tantangan global, termasuk keterampilan komunikasi, keterampilan kolaborasi, keterampilan pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kritis (Wahyudi, 2024). Di tingkat sekolah dasar, pentingnya keterampilan kolaborasi dan keterampilan pemecahan masalah semakin disadari sebagai bagian dari proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Kedua

keterampilan ini menjadi fondasi penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan akademik maupun sosial di masa depan. Namun, metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah seringkali didominasi oleh pendekatan ceramah yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman sebayanya dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah secara mandiri. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelompok dan kurangnya kemampuan berpikir kritis dalam

Email: evamulyati0299@gmail.com

menyelesaikan permasalahan akademik (Senjayani, 2024). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang inovatif yang dapat secara efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi dan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 5 Cakranegara, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, di antaranya rendahnya konsentrasi siswa selama kegiatan belajar, kurangnya kerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta ketidakyakinan siswa dalam mengungkapkan pendapat di kelas. Keterbatasan dalam berkolaborasi secara efektif dengan teman sebaya menyebabkan minimnya diskusi yang bermakna dalam kelompok, sehingga sebagian besar siswa hanya bergantung pada satu atau dua anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, rendahnya kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat menghambat interaksi di kelas, yang pada akhirnya berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Situasi ini mengindikasikan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif guna mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Model pembelajaran ini mengombinasikan prinsip kerja sama tim, kompetisi edukatif, dan aktivitas berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hidayati, 2014). Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keterampilan sosial siswa, serta pemahaman konsep siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk matematika dan ilmu pengetahuan alam (Yandari & Nailah, 2019; Arfaiza, Putri, & Suwangsih, 2024).

Marwati, (2023) menemukan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, sementara Handayani (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Selain itu, Al Firdaus dan Listiani (2023) membuktikan bahwa penggunaan papan turnamen dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan pemahaman konsep jual beli pada siswa sekolah dasar, dan Az-Zahra, Abdullah, dan Marini (2023) menekankan dampak positif model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

memperbaiki proses pembelajaran di kelas IV SDN 5 Cakranegara guna meningkatkan kemampuan kolaborasi dan pemecahan masalah siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap upaya peningkatan kualitas pendidikan dasar di Indonesia.

Metode

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan keterampilan pemecahan masalah siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 5 Cakranegara. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi dan meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan (Daryanto, 2014). Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif, mengacu pada siklus yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Sitorus, 2022).

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 5 Cakranegara yang berjumlah 28 orang. Prosedur penelitian mengikuti empat tahapan utama dalam setiap siklus Penelitian Tindakan Kelas: (1) Tahap Perencanaan, pada tahap ini guru merinci apa yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran, alasan mengapa kegiatan tersebut perlu dilakukan, waktu pelaksanaan, tempat pelaksanaan, siapa yang akan melaksanakan, dan bagaimana kegiatan tersebut akan dilaksanakan secara detail; (2) Tahap Pelaksanaan Tindakan, pada tahap ini model pembelajaran *Teams Games Tournament* diimplementasikan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya; (3) Tahap Pengamatan, pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap seluruh proses pembelajaran dan aktivitas siswa selama pelaksanaan tindakan; dan (4) Tahap Refleksi, pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil pengamatan dan analisis data untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan untuk merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, tes untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah tindakan, serta dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Sementara itu, analisis

kualitatif dilakukan dengan menganalisis lembar observasi dan catatan lapangan untuk memberikan gambaran yang mendalam tentang proses kolaborasi dan pemecahan masalah siswa selama proses pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan kolaborasi dan pemecahan masalah siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek pemecahan masalah dan kolaborasi. Skor kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan pada setiap kriteria yang diukur. Tabel 1 menyajikan data peningkatan skor pemecahan masalah siswa.

Tabel 1. Skor Pemecahan Masalah Siswa

Kriteria	Siklus 1 (Rata-rata)	Siklus 2 (Rata-rata)	Peningkatan
Perencanaan Solusi	68	85	25%
Pelaksanaan Solusi	72	88	22.2 %
Total Skor	70	86.5	23.6 %

Berdasarkan data yang tertera di tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor perencanaan solusi meningkat dari 68 pada siklus 1 menjadi 85 pada siklus 2, yang mencerminkan peningkatan sebesar 25 %. Pelaksanaan solusi juga mengalami peningkatan dari 72 menjadi 88, dengan peningkatan sebesar 22.2%. Secara keseluruhan, total skor kemampuan pemecahan masalah meningkat dari 70 menjadi 86.5, yang menunjukkan peningkatan sebesar 23.6 %. Selain itu, keterampilan kolaborasi siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dapat dilihat di tabel 2 berikut.

Tabel 2. Skor Kolaborasi Siswa

Aspek Kolaborasi	Siklus 1 (%)	Siklus 2 (%)	Peningkatan (%)
Komunikasi Efektif	65	85	30
Kerja Sama dalam Kelompok	70	88	25.7
Keterlibatan dalam Diskusi	60	84	40
Total Skor	65	85.67	31.8

Berdasarkan data pada tabel 2 menunjukkan bahwa skor komunikasi efektif meningkat dari 65% pada siklus 1 menjadi 85% pada siklus 2, yang

mencerminkan peningkatan sebesar 30%. Kerja sama dalam kelompok meningkat dari 70 % menjadi 88 %, atau sebesar 25.7 % peningkatan. Keterlibatan dalam diskusi juga meningkat dari 60% menjadi 84 %, yang merupakan peningkatan sebesar 40%. Secara total, skor keterampilan kolaborasi siswa meningkat dari 65% menjadi 85.67 %. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan masalah dan berkolaborasi dengan lebih efektif. Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dalam kelompok, sehingga mereka lebih aktif dalam mengutarakan pendapat serta bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Selain peningkatan keterampilan siswa, penelitian ini juga menemukan adanya peningkatan signifikan dalam aktivitas guru selama proses pembelajaran. Adapun hasil peningkatannya dapat dilihat di tabel 3 berikut.

Tabel 3. Peningkatan Aktivitas Guru Selama Pembelajaran

Siklus	Aktivitas Guru (%)	Kategori
Siklus 1	78,5	Baik
Siklus 2	91,8	Sangat Baik

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut pada siklus pertama, aktivitas guru tercatat sebesar 78,5%, yang dikategorikan sebagai baik. Meskipun sudah cukup baik, terdapat beberapa kendala seperti kurang optimalnya pengelolaan waktu dalam turnamen serta perlunya strategi yang lebih menarik dalam menjelaskan aturan permainan. Pada siklus kedua, aktivitas guru meningkat menjadi 91,8%, yang dikategorikan sebagai sangat baik. Peningkatan ini disebabkan oleh strategi yang lebih efektif dalam membimbing jalannya turnamen, serta adanya perbaikan dalam penyampaian materi agar lebih interaktif. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan guru dalam mengelola kelas dan mendukung interaksi siswa secara lebih efektif. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus pertama umumnya berada pada kisaran 69,5%, kemudian meningkat menjadi 94% pada siklus kedua (Marwati et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT tidak hanya berdampak positif pada keterampilan siswa, tetapi juga meningkatkan efektivitas strategi pengajaran yang diterapkan oleh guru

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* secara efektif meningkatkan keterampilan kolaborasi dan keterampilan pemecahan masalah siswa

kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 5 Cakranegara. Oleh karena itu, model pembelajaran Teams Games Tournament dapat direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada orang tua yang selalu memberikan doa dan motivasi tanpa henti. Peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan, guru pamong, serta pihak sekolah yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian ini. Tak lupa, apresiasi yang tulus diberikan kepada sahabat dan teman-teman yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan selama proses penelitian berlangsung.

Daftar Pustaka

- Al Firdaus, A. A., & Listiani, I. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Papan Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Jual Beli SDN 1 Tranjang. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 223-230.
- Arfaiza, S. A., Putri, H. E., & Suwangsih, E. (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Ludo Magnet Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 1815-1836.
- Az-Zahra, A., Abdullah, V., & Marini, A. (2023). Studi Literatur: Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(8), 985-996.
- Daryanto. (2014). *Implementasi Pembelajaran Tematik Terpadu*. Gava Media.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100-107.
- Hidayati, N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Di Tinjau dari Kemampuan Awal Siswa SMA Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Agrisains*, 5(2).
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Ariyanti, P. B. Y. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2601-2607.
- Sitorus, S. (2022). Penelitian tindakan kelas berbasis kolaborasi (Analisis prosedur, implementasi dan penulisan laporan). *AUD Cendekia*, 1(3), 200-213.
- Sulastri Ana Ma'rufah, Ermawati Zulikhatin Nuroh (2021). PENGARUH MODEL TEAM GAMES-TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR.
- Wahyudi, W. (2024). Implementasi Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(01), 88-97.
- Yandari, I. A. V., & Nailah, N. (2019). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 11(1), 57-68.