

Analisis Keterampilan Kolaborasi Melalui Model *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 5 Bumirejo**Naura Nadhifa, Murwani Dewi Wijayanti**

Universitas Sebelas Maret

naura.nadhifa@student.uns.ac.id

Article History

accepted 15/12/2025

approved 15/1/2026

published 15/2/2026

Abstract

Collaborative skills are one of the important skills to be developed by students in the 21st century. This study aims to analyze: (1) the application of the Teams Games Tournament model in the learning process (2) collaborative skills through the Teams Games Tournament model (3) obstacles and solutions in developing collaborative skills. This study is a qualitative case study. The subjects of this study were 32 fifth-grade teachers and students. The sampling technique used was purposive sampling, which is a sampling technique based on specific criteria. Data collection techniques included observation, interviews, and document study. The data analysis techniques in this study were data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study are as follows. First, learning in the fifth grade at SD Negeri 5 Bumirejo applied the Teams Games Tournament model to develop collaboration skills with the following syntax: class presentation, teams, games, tournament, and team recognition. Second, all aspects of collaboration skills appeared in learning with the Teams Games Tournament model and were interrelated. Third, the obstacles encountered were technical obstacles with the learning media, classroom conditions that were not conducive, student participation in discussions that was still lacking, and the relatively long time required. The solutions to overcome the obstacles that arose were the use of a blackboard as an alternative medium, firm instructions, direct assistance during discussions, and adjustments to the learning time.

Keywords: *collaboration skills, teams games tournament***Abstrak**

Keterampilan kolaborasi adalah salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan oleh peserta didik pada abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) penerapan model *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran (2) keterampilan kolaborasi melalui model *Teams Games Tournament* (3) kendala dan solusi dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif studi kasus. Subjek penelitian ini yaitu guru dan peserta didik kelas V sebanyak 32 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumen. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan sebagai berikut. *Pertama*, pembelajaran di kelas V SD Negeri 5 Bumirejo menerapkan model *Teams Games Tournament* untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dengan sintaksnya, yaitu: *class presentation, teams, games, tournament, dan team recognition*. *Kedua*, seluruh aspek keterampilan kolaborasi muncul dalam pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dan memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. *Ketiga*, kendala yang ditemui, yaitu: kendala teknis media pembelajaran, kondisi kelas yang kurang kondusif, partisipasi peserta didik yang masih kurang dalam diskusi, dan waktu yang relatif lama. Adapun solusi untuk mengatasi kendala yang muncul, yaitu: penggunaan papan tulis sebagai media alternatif, instruksi yang tegas, pendampingan langsung saat diskusi, dan penyesuaian waktu pembelajaran.

Kata kunci: *keterampilan kolaborasi, teams games tournament*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pada abad ke-21, kemajuan teknologi telah membawa perubahan dalam tatanan kehidupan bermasyarakat, termasuk bidang pendidikan. Pembelajaran pada abad ke-21 menekankan bahwa setiap peserta didik perlu memiliki berbagai keterampilan (Fauziyah et al, 2024). Keterampilan abad 21 meliputi *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), dan *creativity* (kreativitas), yang dikenal dengan istilah 4C (Sirait, 2023).

Salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan oleh peserta didik pada abad ke-21 adalah keterampilan kolaborasi. Kolaborasi merupakan bentuk interaksi sosial yang melibatkan kerja sama dua orang atau lebih yang memiliki tujuan yang sama untuk mencapai suatu target, masing-masing memiliki tanggung jawab dan peran, serta merupakan suatu proses sosial di mana kinerja dihargai dan diberi penghargaan (Fauziyah et al, 2024). Kolaborasi yang efektif memungkinkan terciptanya keputusan kelompok yang lebih baik dibandingkan jika dilakukan secara individu (Hairida, 2021).

Keterampilan kolaborasi juga berkaitan dengan cara berinteraksi peserta didik dengan teman sebayanya saat belajar dalam kelompok. Greenstein dalam Hairida (2021) menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan proses pembelajaran dalam membuat perencanaan dan bekerja dalam tim atau kelompok, menangani perbedaan pendapat dan berkontribusi dalam diskusi, seperti: memberikan masukan, menyimak dan mendukung pendapat orang lain. Peserta didik yang memiliki keterampilan kolaborasi cenderung lebih produktif dalam menyelesaikan tugas kelompok dan memiliki kemampuan untuk belajar dari satu sama lain (Wulandari, 2021). Keterampilan kolaborasi dapat diukur melalui indikator keterampilan kolaborasi. Menurut Greenstein (sebagaimana dikutip dalam Solikhah et al., 2024) indikator keterampilan kolaborasi meliputi berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan sikap tanggung jawab, menunjukkan sikap fleksibilitas dan kompromi, serta menunjukkan sikap saling menghargai.

Pengembangan keterampilan kolaborasi memerlukan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong terjadinya keterampilan kolaborasi pada peserta didik adalah model *Teams Games Tournament*. Model *Teams Games Tournament* adalah model kooperatif yang melibatkan semua peserta didik tanpa adanya perbedaan sosial dan mengandung unsur bermain serta penguatan (Damayanti, 2024). Berdasarkan penelitian Sari (2023) model *Teams Games Tournament* dapat menciptakan suasana belajar di dalam kelas yang lebih interaktif dan secara signifikan dapat mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi peserta didik. Menurut Slavin (2015) model ini terdiri atas lima sintaks, yaitu (1) *class presentation*, (2) *teams*, (3) *games*, (4) *tournament*, dan (5) *team recognition*. *Class presentation* atau diskusi kelas adalah penyajian materi oleh guru. *Teams* atau kelompok terdiri dari beberapa peserta didik yang mewakili latar belakang kelas dalam hal kinerja akademis, jenis kelamin, serta ras. *Games* berisi pertanyaan-pertanyaan konten atau materi yang disusun untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diperoleh. *Tournament* adalah tempat permainan berlangsung. Terakhir, *team recognition* adalah pemberian penghargaan kepada kelompok yang skor rata-ratanya memenuhi kriteria tertentu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 5 Bumirejo, diketahui bahwa meskipun guru telah menerapkan model pembelajaran kooperatif seperti *Teams Games Tournament*, keterampilan kolaborasi yang ditunjukkan oleh peserta didik kelas V belum sepenuhnya maksimal. Sekitar 30% peserta didik kurang berkontribusi secara aktif. Peserta didik yang kemampuannya lebih tinggi cenderung mendominasi selama kegiatan kerja kelompok. Selain itu, terdapat peserta didik atau kelompok yang tidak memperhatikan instruksi yang telah diberikan oleh guru dan

melampaui batas waktu yang telah diberikan dalam menyelesaikan tugas kelompoknya.

Kurangnya keterampilan kolaborasi dapat menghambat efektivitas kerja kelompok, menyebabkan terjadinya ketimpangan kontribusi dan dapat mengurangi kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta kemampuan dalam menyelesaikan masalah (Solikhah, 2024). Penelitian ini memiliki fokus pada analisis keterampilan kolaborasi peserta didik yang pada proses pembelajarannya telah diterapkan model *Teams Games Tournament*. Penelitian ini tidak hanya mengkaji efektivitas model pembelajaran tetapi juga menganalisis kendala-kendala dan faktor-faktor penyebab rendahnya keterampilan kolaborasi meskipun model *Teams Games Tournament* telah digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk: (1) menganalisis penerapan model *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran materi luas bangun datar di kelas V SD Negeri 5 Bumirejo, (2) menganalisis keterampilan kolaborasi peserta didik melalui model *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran materi luas bangun datar di kelas V SD Negeri 5 Bumirejo, dan (3) menganalisis kendala dan solusi dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada proses pembelajaran materi luas bangun datar di kelas V SD Negeri 5 Bumirejo.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian dilakukan di kelas V SD Negeri 5 Bumirejo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek dalam penelitian ini adalah wali kelas dan peserta didik kelas V berjumlah 32. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Observasi dilakukan secara partisipatif pasif terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik selama pembelajaran model *Teams Games Tournament*. Wawancara terstruktur dilakukan kepada wali kelas dan peserta didik untuk menggali informasi terkait lima aspek keterampilan kolaborasi, yaitu: berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan sikap tanggung jawab, fleksibilitas dan kompromi, serta sikap saling menghargai. Studi dokumen digunakan untuk menelaah perangkat pembelajaran. Uji validitas data dilakukan dengan triangulasi teknik dan sumber. Teknik analisis data dari Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Teams Games Tournament* Pada Proses Pembelajaran di Kelas V SD Negeri 5 Bumirejo

Berdasarkan hasil penelitian, proses pembelajaran yang dilakukan guru kelas V menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran matematika materi luas bangun datar. Fokus penelitian ini untuk mengetahui penerapan model *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran materi luas bangun datar di kelas V SD Negeri 5 Bumirejo. Data hasil penelitian, dikelompokkan dalam 5 aspek, yaitu aspek *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*.

a. Aspek *Class Presentation*

Hasil observasi dan studi dokumen menunjukkan pada tahap *class presentation* guru menggali pengetahuan awal peserta didik dengan pertanyaan tentang pengertian dan ciri-ciri bangun datar, lalu menjelaskan materi secara runtut mulai dari pengertian, macam, ciri-ciri, hingga rumus luas bangun datar. Peserta didik juga diajak menggambarkan contoh bangun datar di papan tulis yang kemudian dijadikan dasar untuk penjelasan lebih lanjut. Guru juga

menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami, memberikan contoh soal, serta melibatkan peserta didik melalui pertanyaan terbuka maupun individu. Menurut Hidayat (2024), keterlibatan aktif peserta didik merupakan salah satu unsur dasar bagi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik berpartisipasi aktif selama pembelajaran, maka dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Sebagian besar peserta didik dapat memperhatikan dengan baik, meski ada yang mudah terganggu atau ragu untuk menjawab. Namun, situasi tersebut berhasil ditangani oleh guru sehingga pembelajaran tetap berjalan aktif dan interaktif.

b. Aspek Teams

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada tahap ini guru membagi peserta didik ke dalam enam kelompok heterogen dengan cara berhitung, menegaskan aturan pembagian kelompok, serta menjelaskan *layout* tempat duduk masing-masing kelompok. Menurut Slavin (2015), interaksi langsung antara peserta didik dalam kelompok kecil membantu mereka untuk saling berbagi ide, diskusi, dan membangun pemahaman bersama tentang materi pelajaran. Meskipun suasana kelas sempat kurang kondusif saat peserta didik berpindah tempat, secara umum mereka dapat mengikuti arahan dengan baik, hanya sebagian kecil yang kurang memperhatikan. Guru menjelaskan kegiatan dan teknik pengerjaan LKPD secara rinci, memberi waktu 15 menit, serta menyarankan pembagian tugas agar seluruh anggota kelompok berpartisipasi. Selama diskusi, guru memantau setiap kelompok untuk memastikan keterlibatan aktif semua peserta didik. Sementara itu, hasil studi dokumen menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran telah merinci tahap *teams* dengan jelas, termasuk pembagian kelompok, penggunaan LKPD yang mendorong diskusi dan pembagian tugas, serta langkah-langkah pembelajaran yang mencakup kerja kelompok, pemantauan guru, hingga presentasi hasil diskusi. Menurut Suseno (2023), kelompok terdiri dari beberapa peserta didik yang mewakili berbagai bagian kelas dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras. Fungsi utama kelompok heterogen tersebut adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar.

c. Aspek Games

Hasil observasi pada tahap *games* menunjukkan guru memperkenalkan permainan, menjelaskan aturan, serta mengarahkan peserta didik untuk membagi peran sesuai ketentuan. Soal kuis yang digunakan berkaitan dengan materi luas bangun datar, dengan waktu pelaksanaan 15 menit. Guru memastikan seluruh kelompok memahami aturan dan peran masing-masing sebelum pertandingan dimulai. Sementara itu, hasil studi dokumen memperlihatkan bahwa perangkat pembelajaran telah memuat tahap *games* secara rinci, mulai dari aturan permainan, waktu pelaksanaan, pembagian peran anggota kelompok, hingga ketentuan poin. Hal ini menunjukkan guru telah merancang pembelajaran kooperatif yang menyenangkan sekaligus mendorong interaksi aktif antar peserta didik. Menurut Nasution (2021), tahap *games* pada model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama kelompok, dan konsentrasi peserta didik saat belajar. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Dewi & Lestari (2024) yang menyebutkan bahwa *games* pada model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama kelompok, dan konsentrasi peserta didik saat belajar.

d. Aspek Tournament

Hasil observasi pada tahap *tournament* menunjukkan setiap kelompok bertanding dengan mengirimkan perwakilan untuk mengambil soal kuis materi luas bangun datar, kemudian berdiskusi menyelesaikannya, dan menempelkan jawaban di papan tulis. Setelah waktu pertandingan berakhir, guru bersama

peserta didik mengecek jawaban dan menghitung poin tiap kelompok. *Tournament* biasanya diadakan pada akhir pekan atau suatu unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan kelompok-kelompok telah menyelesaikan tugas (Suseno, 2023). Sementara itu, hasil studi dokumen menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran telah merinci tahap *tournament* secara sistematis, mulai dari langkah pertandingan, pengecekan jawaban, hingga perhitungan skor kelompok. Hal ini menunjukkan perangkat pembelajaran disusun dengan jelas sehingga memudahkan peserta didik memahami alur kegiatan sekaligus meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi aktif. Menurut Slavin (2015), *tournament* dalam model *Teams Games Tournament* merupakan bentuk evaluasi formatif berbasis kelompok yang menuntut tanggung jawab dari setiap anggota, keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi semua anggotanya.

e. Aspek Team Recognition

Hasil observasi pada tahap *team recognition* menunjukkan guru mengumumkan kelompok dengan poin tertinggi sebagai pemenang, mengarahkan mereka maju ke depan kelas, serta memberikan *reward*. Kelompok lain diminta memberi tepuk wow sebagai bentuk penghargaan, dan suasana kelas tetap kondusif tanpa adanya protes dari peserta didik. Kelompok akan menerima sertifikat atau bentuk penghargaan lain jika rata-rata nilai kelompoknya memenuhi kriteria tertentu (Suseno, 2023). Sementara itu, hasil studi dokumen menunjukkan perangkat pembelajaran telah memuat tahap *team recognition* secara rinci, yaitu langkah pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi sebagai bentuk apresiasi terhadap kerja sama dan usaha peserta didik. Menurut Slavin (2015), penghargaan kelompok dalam model *Teams Games Tournament* berfungsi sebagai penguat positif yang mendorong anggota kelompok untuk saling mendukung dan bekerja keras demi keberhasilan kelompok. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Sudirman et al (2023), yang menyatakan bahwa pemberian penghargaan dalam pembelajaran berkelompok dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat hubungan sosial, serta dapat mempengaruhi perilaku positif dalam kehidupan peserta didik.

2. Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Model Teams Games Tournament Pada Proses Pembelajaran di Kelas V SD Negeri 5 Bumirejo

Pada penelitian ini, aspek-aspek keterampilan kolaborasi diamati dan dianalisis menggunakan aspek-aspek keterampilan kolaborasi yang dikembangkan oleh Greenstein, meliputi: berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan sikap tanggung jawab, fleksibilitas dan kompromi, serta sikap saling menghargai.

a. Aspek Berkontribusi Secara Aktif

Aspek ini memuat beberapa indikator, antara lain (1) Memberikan ide, saran, atau solusi dalam diskusi, (2) Berpartisipasi aktif dalam diskusi dari awal sampai akhir, (3) Bertanya dan meminta bantuan pada teman atau guru saat menemukan kesulitan, dan (4) Lancar berkomunikasi dalam diskusi. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan peserta didik mampu memberikan ide, saran, atau solusi dalam diskusi, terutama saat membahas strategi untuk menyelesaikan soal pada LKPD dan kuis pertandingan *games*. Peserta didik kelas V SD Negeri 5 Bumirejo mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dari awal sampai akhir. Sebagian besar peserta didik tampak terlibat dan saling menanggapi. Dari total 32 peserta didik, ada sekitar 7 anak yang terlihat kurang aktif dalam diskusi mengerjakan LKPD. Sedangkan, pada saat kegiatan pertandingan *games* hampir seluruh peserta didik terlihat aktif dan hanya ada 1-2 anak yang masih kurang aktif berpartisipasi. Analisis proses pembelajaran juga terlihat bahwa peserta didik sudah aktif bertanya dan meminta bantuan saat

mengalami kesulitan, baik kepada teman kelompok maupun kepada guru. Hal tersebut tampak ketika ada beberapa kelompok yang bertanya kepada guru ketika kesulitan memahami soal pada LKPD. Menurut Pang (2018) kemampuan akademik yang dimiliki oleh setiap peserta didik berbeda-beda, sehingga tidak semua anggota dapat memberikan kontribusi untuk menyelesaikan sebuah permasalahan atau tugas. Selain itu, peserta didik secara umum menunjukkan kelancaran dalam berkomunikasi selama diskusi berlangsung, bila dipandang dari segi komunikasi.

b. Aspek Bekerja Secara Produktif

Aspek ini memuat beberapa indikator, antara lain (1) Menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien, (2) Melakukan pembagian tugas secara adil dengan kelompoknya, dan (3) Fokus berdiskusi dalam mencari solusi atau menyelesaikan tugas. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan peserta didik mampu menyelesaikan tugas secara efektif dan efisien. Dalam diskusi kelompok, peserta didik membagi tugas kepada setiap anggota kelompoknya untuk dikerjakan secara mandiri agar tugas dapat selesai secara efektif dan efisien (tepat waktu). Menurut Arifah (2025) pembagian peran dalam diskusi kelompok kecil dapat meningkatkan efisiensi dan kolaborasi. Hanya ada satu kelompok yang pada awalnya tidak melakukan pembagian tugas dan baru melakukan pembagian tugas ketika waktu mengerjakan kurang beberapa menit. Pada kegiatan pertandingan *games*, pembagian tugas sudah sepenuhnya terlihat. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar peserta didik juga terlihat fokus berdiskusi dalam mencari solusi atau menyelesaikan tugas. Hanya ada 1-7 peserta didik yang kurang fokus dalam diskusi, seperti bercanda dan bermain sendiri hingga menimbulkan suara yang cukup keras. Menurut Wiraman (2023) yang menyatakan bahwa tingginya fokus atau konsentrasi dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Aspek Menunjukkan Sikap Tanggung Jawab

Aspek ini memuat empat indikator, antara lain (1) Menerima dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan dengan tepat waktu, (2) Menjalankan tugas sesuai dengan peran yang diberikan dalam kelompok, dan (3) Mematuhi atau mengikuti instruksi yang telah diberikan. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan peserta didik mampu menyelesaikan tugas secara tepat waktu. Saat diskusi mengerjakan LKPD, hanya ada satu kelompok yang terlambat menyelesaikan tugas. Sedangkan, saat melakukan pertandingan *games*, hanya ada satu kelompok yang tidak dapat menyelesaikan kuis dalam waktu yang telah ditentukan. Sisanya mampu menyelesaikan tugas secara tepat waktu. Peserta didik terlihat mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan sesuai dengan pembagian peran dalam kelompok masing-masing. Selain itu, peserta didik secara umum mematuhi dan mengikuti instruksi yang telah diberikan oleh guru. Hanya ada 4-5 peserta didik yang sempat kurang memperhatikan saat instruksi disampaikan, ada yang mengobrol dengan teman kelompoknya, bermain sendiri, atau melamun. Menurut Greenstein (sebagaimana dikutip dalam Solikhah et al, 2024), sikap saling menghargai merupakan salah satu fondasi dari kolaborasi yang sehat, karena rasa hormat terhadap kontribusi dan keberadaan anggota lain akan memperkuat rasa kebersamaan dalam kelompok.

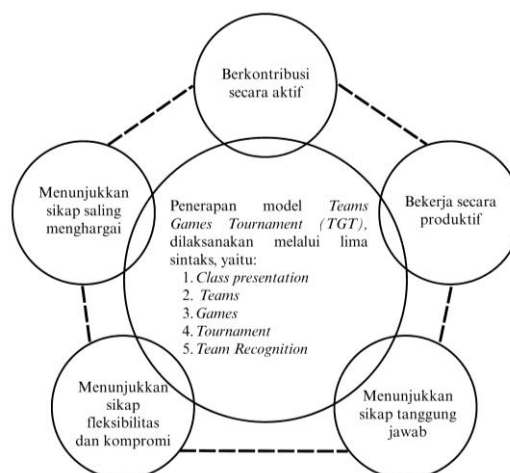
d. Aspek Menunjukkan Sikap Fleksibilitas dan Kompromi

Fleksibilitas adalah sikap penyesuaian diri, yaitu bagaimana peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan perubahan situasi dalam kelompok (Balqist, 2019, hlm. 108). Sedangkan, kompromi adalah bentuk kerja sama yang fleksibel serta mau mencari jalan tengah ketika ada perbedaan pendapat (Pratama, 2024, hlm. 929). Aspek ini memuat beberapa indikator, antara lain (1) Menerima kritik

dan saran, (3) Mendiskusikan perbedaan pendapat, dan (2) Mampu bekerja sama dengan baik meskipun terdapat perbedaan dan situasi yang berubah. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan peserta didik tampak terbuka terhadap masukan dari teman sekelompoknya. Peserta didik tidak hanya mendengarkan saran yang diberikan tetapi juga menanggapi dengan sikap positif tanpa menunjukkan perasaan tersinggung. Selanjutnya, dalam sebuah diskusi kelompok, perbedaan pendapat muncul secara alami ketika kelompok mendiskusikan jawaban dari lembar kerja peserta didik ataupun soal kuis. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik dapat menyepakati jawaban akhir melalui diskusi. Meskipun demikian, beberapa kelompok terlihat didominasi oleh 1-2 anggota yang lebih percaya diri. Peserta didik juga mampu menunjukkan kemampuan untuk tetap bekerja sama meskipun terdapat perbedaan cara pandang dalam kelompok.

e. Aspek Menunjukkan Sikap Saling Menghargai

Aspek ini memuat tiga indikator, antara lain (1) Tidak memilih-milih teman saat berkelompok, (2) Menghargai dan menghormati pendapat teman dalam kelompok, dan (3) Tidak mengganggu teman saat kegiatan kelompok. Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan peserta didik mampu berkelompok sesuai dengan arahan guru dan tidak ada peserta didik yang mengajukan keberatan terhadap pembagian kelompok. Saat melakukan aktivitas kelompok sebagian besar peserta didik tidak terlihat mengganggu temannya saat diskusi berlangsung. Hanya 1-3 peserta didik saja yang terlihat sering mengganggu temannya. Peserta didik juga menunjukkan rasa hormat dan menghargai pendapat teman dalam kelompoknya, seperti tidak memotong pembicaraan teman yang dapat menimbulkan konflik kelompok, mendengarkan teman kelompoknya atau luar kelompok yang sedang menyampaikan pendapat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ilma, et al (2021) yang menyatakan bahwa ditemukan hanya satu sampai tiga orang dari seluruh anggota kelompok yang terlihat sangat aktif berdiskusi dalam kelompok, karena satu orang tersebut adalah peserta didik yang dapat mengkoordinasikan teman kelompoknya untuk menyelesaikan suatu tugas. Temuan tersebut wajar terjadi karena tidak semua anggota kelompok dapat memberikan kontribusi untuk menyelesaikan suatu tugas atau permasalahan. Alasannya adalah kemampuan akademik yang dimiliki setiap peserta didik berbeda antara satu dengan lainnya (Pang, 2018).



Gambar 1. Skema Keterampilan Kolaborasi Melalui Model Teams Games Tournament

Berdasarkan Gambar 1 lima aspek keterampilan kolaborasi muncul dalam kegiatan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*. Aspek-aspek tersebut memiliki keterkaitan satu dengan lainnya dan mendukung kemunculan aspek lain. Pada aspek berkontribusi secara aktif yang terjadi di kelas V, hasilnya seluruh indikator dapat menunjukkan adanya keterampilan kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang aktif berkontribusi dalam diskusi kelompok akan mendorong terciptanya produktivitas kerja. Hal ini sejalan dengan pendapat Ilma et al (2021) yang menyatakan bahwa peserta didik secara produktivitas dalam belajar dapat dikembangkan dengan baik jika difasilitasi dengan pembelajaran kolaboratif. Kontribusi aktif hanya dapat berjalan efektif apabila setiap anggota kelompok juga menunjukkan sikap tanggung jawab. Dalam dinamika kerja kelompok, perbedaan pendapat dan kondisi yang tidak terduga adalah hal yang wajar terjadi. Oleh karena itu, peserta didik dituntut memiliki sikap fleksibel dan mampu berkompromi untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan maupun pendapat yang berbeda, sehingga kerja sama tetap dapat terjalin tanpa konflik yang merugikan. Agar proses tersebut berlangsung secara harmonis, perlu adanya sikap saling menghargai. Dengan kata lain, keberhasilan kolaborasi bukan hanya ditentukan oleh satu aspek saja, melainkan melalui keterpaduan semua aspek tersebut. Ketika satu aspek berkembang, maka aspek lainnya pun cenderung ikut terbentuk dan saling menguatkan, membentuk lingkungan belajar yang kolaboratif, sehat, dan produktif.

Dari skema penjelasan di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa suatu tugas harus dikerjakan secara bersama-sama. Untuk menyelesaikan suatu tugas, peserta didik harus berkontribusi secara aktif dalam kegiatan kelompok, dengan cara menyampaikan ide, bertanya dan meminta bantuan apabila menemukan kesulitan, serta lancar berkomunikasi dengan anggota kelompoknya. Kontribusi tersebut tidak akan optimal tanpa adanya kemampuan untuk bekerja secara produktif, yaitu menyelesaikan tugas secara efisien, membagi tugas, dan fokus dalam berdiskusi. Agar setiap anggota dapat menjalankan perannya dengan baik, diperlukan sikap tanggung jawab, baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan maupun dalam menjaga komitmen terhadap kelompok. Di tengah dinamika diskusi, peserta didik juga harus mampu menunjukkan fleksibilitas dan kompromi dalam menghadapi perbedaan pendapat maupun situasi yang berubah. Keseluruhan proses tersebut tidak akan berjalan lancar tanpa adanya sikap saling menghargai, yang ditunjukkan dengan menerima perbedaan, tidak mengganggu jalannya diskusi dan pembelajaran, serta menghormati pendapat orang lain. Dengan demikian, kelima aspek keterampilan kolaborasi tersebut tidak dapat berdiri sendiri tetapi saling melengkapi dan saling menguatkan dalam menciptakan pembelajaran yang kolaboratif, efektif, dan harmonis.

3. Kendala dan Solusi Dalam Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Proses Pembelajaran di Kelas V SD Negeri 5 Bumirejo

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemui beberapa kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui model *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 5 Bumirejo selama proses pembelajaran berlangsung. Kendala-kendala tersebut perlu diatasi agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif, dan keterampilan kolaborasi peserta didik dapat berkembang dengan baik. Kendala dan solusi tersebut disajikan dalam uraian dibawah ini.

a. Kendala Teknis dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Sesuai dengan perangkat pembelajaran yang telah dibuat, guru telah merencanakan penggunaan media *power point* dan video pembelajaran untuk

membantu menjelaskan materi luas bangun datar pada tahap *class presentation*. Namun, saat pembelajaran berlangsung, LCD proyektor bermasalah, sehingga media yang telah disiapkan tidak dapat digunakan. Solusi untuk mengatasi kendala tersebut, guru menjelaskan materi secara verbal dan mengambil inisiatif dengan meminta peserta didik untuk menggambar bentuk bangun datar di papan tulis. Pendekatan ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

b. Kendala dalam Mengkondisikan Kelas

Suasana kelas kurang kondusif pada beberapa tahap pembelajaran, khususnya saat peserta didik berpindah tempat dan mulai berdiskusi dengan kelompoknya. Terdapat beberapa peserta didik yang menimbulkan suara keras, bercanda dengan temannya, bermain sendiri, dan kurang fokus terhadap instruksi yang disampaikan oleh guru. Solusi untuk mengatasi masalah ini, guru memberikan instruksi yang jelas dan tegas sebelum kegiatan dimulai, serta menegaskan konsekuensi bagi peserta didik yang tidak memperhatikan. Strategi ini didukung oleh hasil penelitian Fitriana, et al (2024), yang menunjukkan bahwa pemberian instruksi yang jelas, pengawasan waktu, dan pengaturan ruang kelas yang nyaman secara signifikan meningkatkan kedisiplinan dan motivasi peserta didik. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Mangarin (2024), pendekatan proaktif seperti menetapkan rutinitas dan instruksi yang jelas dapat mencegah timbulnya perilaku mengganggu sebelum berkembang menjadi masalah serius. Dengan penerapan strategi tersebut, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih tertib dan terarah.

c. Kendala Partisipasi Peserta Didik dalam Diskusi Kelompok

Meskipun sebagian besar peserta didik sudah aktif dalam diskusi dan menyelesaikan tugas, masih ditemukan beberapa peserta didik yang cenderung pasif atau tidak terlibat secara maksimal. Ada peserta didik yang hanya mengikuti teman kelompoknya tanpa memberikan pendapat, merasa ragu dan malu-malu dalam menyampaikan pendapatnya, serta membiarkan temannya yang lebih dominan mengerjakan tugas. Guru berusaha meningkatkan partisipasi semua anggota kelompok dengan memberikan arahan agar peserta didik melakukan pembagian tugas secara adil. Menurut Gillies (2022), pembagian tugas yang adil dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Guru juga aktif berkeliling ke setiap kelompok untuk memantau aktivitas diskusi dan memberikan pertanyaan pancingan kepada peserta didik yang terlihat pasif, sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi.

d. Kendala dalam Pengelolaan Waktu

Pada beberapa tahap pembelajaran seperti diskusi kelompok (teams) dan pertandingan games membutuhkan waktu yang cukup panjang. Namun, pada pelaksanaannya, alokasi waktu yang direncanakan tidak selalu sesuai dengan kondisi di lapangan. Sebagai contoh, waktu pengerjaan LKPD harus diperpanjang karena terdapat kelompok yang membutuhkan waktu lebih untuk menyelesaikan tugas. Dalam hal ini, guru melakukan penyesuaian waktu secara fleksibel, memberikan tambahan waktu bagi kelompok yang membutuhkan. Menurut Marlett (2025), guru yang secara proaktif dan fleksibel menyesuaikan jadwal pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa (1) Proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 5 Bumirejo menerapkan model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran matematika materi luas bangun datar untuk mengembangkan keterampilan abad 21, yaitu kolaborasi.

Adapun sintaks model *Teams Games Tournament*, yaitu: *class presentation*, *teams*, *games*, *tournament*, dan *team recognition*. Pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara sistematis serta mendukung keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. (2) Keterampilan kolaborasi peserta didik melalui model *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 5 Bumirejo dibuktikan dengan hasil penelitian yang didasarkan pada lima aspek keterampilan kolaborasi menurut Greenstein yaitu: berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan sikap tanggung jawab, sikap fleksibilitas dan kompromi, serta sikap saling menghargai. Kelima aspek keterampilan kolaborasi tersebut memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya dan saling melengkapi dalam proses pembelajaran. (3) Kendala yang ditemui dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui model *Teams Games Tournament* pada proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 5 Bumirejo, yaitu: (a) kendala teknis media pembelajaran, (b) kondisi kelas yang kurang kondusif, (c) partisipasi beberapa peserta didik yang masih kurang dalam diskusi, dan (d) kendala terkait waktu yang relatif lama. Adapun solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang muncul, yaitu: (a) penggunaan papan tulis sebagai media alternatif, (b) pemberian instruksi yang tegas selama proses pembelajaran, (c) pendampingan langsung saat diskusi, dan (d) penyesuaian waktu pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, D., Nur, K., & Amaliah. (2025). Strategi Efektif Membimbing Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Kolaborasi Siswa. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 213–220. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1059>
- Balqist, A., Jalmo, T., & Yolida, B. (2019). Penggunaan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Bioterdidik*, 7(2), 103–111. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JBT>
- Damayanti, L. N. R., & Miswanto, M. M. (2024). The Influence of Teams Games Tournament Learning Model on Middle School Students' Mathematics Interest and Learning Outcomes. *International Journal on Teaching and Learning Mathematics*, 5(2), 103–112. <https://doi.org/10.18860/ijtlm.v5i2.24235>
- Dewi, I. S., & Lestari, A. (2024). Implementation of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model to Improve Learning Outcomes. *Journal of Science Education and Applications*, 6(1), 53–60. <https://doi.org/10.30736/seaj.v6i1.1019>
- Fauziyah, F., Amin, S., & Maulidiah, L. (2024). Analysis of 21st-Century Skills: Student Collaboration Through Discovery Learning In History Subjects. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v6i1.7803>
- Fitriana, A. N., Aisah, M. N., Rianto, E. I., & Widakdo, R. (2024). Optimalisasi Pengelolaan Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi dan Kedisiplinan Siswa. *Jurnal Madinasika*, 5(2), 97–105. <http://dx.doi.org/10.31949.v5i2.8267>
- Fransisca, D. P., Kusumawati, N., & Sari, M. K. (2020). Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament disertai Media Permainan Jenga Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Patihan Kota Madiun. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 157–164.
- Gillies, R. M. (2022). Promoting Collaborative Learning in The Classroom. *SAGE Publications*.
- Hairida, Marmawi, M., & Kartono, K. (2021). An Analysis of Students' Collaboration Skills in Science Learning Through Inquiry and Project-Based Learning. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 6(2), 219–228. <https://doi.org/10.24042/tadris.v6i2.9320>
- Hidayat, A. N., Febriana, A. P. A., Nurcahyani, A. A., & Rawanoko, E. S. (2024). Peran Guru dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Kelas. *Garuda: Jurnal*

- Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 2(4), 114–129.
<https://doi.org/10.59581/garuda.v2i4.4375>
- Ilma, S., Al-Muhdhar, M. H. I., Rohman, F., & Saptasari, M. (2022). Students Collaboration Skills in Science Learning. *Proceedings of The 2nd International Conference on Innovation in Education and Pedagogy (ICIEP)*, 619, 204–208.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211219.037>
- Mangarin, R. A. & Comilang, K. G. D. (2024). Strategies in Managing Disruptive Behavior: A Review of Research Studies. *IJRIAS: International Journal of Research and Innovation in Applied Science*, 9(10), 407–414.
<https://doi.org/10.51584/IJRIAS.2024.910036>
- Marlett, S.G., Bol, L., & Hill, C. (2025). Teachers' Perceptions of Their Self-Regulated Learning Practices in Elementary. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1464350>
- Pang, C., Lau, J., Seah, C. P., Cheong, L., & Low, A. (2018). *Socially Challenged Collaborative Learning of Secondary School Students in Singapore*. *Education Sciences*, 8(1). <https://doi.org/10.3390/educsci8010024>
- Pratama, H. R., Naila, I., & Faradita, M. N. (2024). Analisis Keterampilan Kolaborasi Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Diorama Pada Pembelajaran Materi Ekosistem. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 927–937
- Sari, A. L. N., Yulia, L., & Abadi, M. (2023). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament melalui Media Puzzle terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 01 Ngadirenggo. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 3(2), 197–203.
<https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1193>
- Sirait, J. V., & Amnie, E. (2023). Analysis of Students' Collaboration Skills Through Project-Based Learning Model. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 4(1), 43–50.
<https://doi.org/10.30870/gpi.v4i1.19836>
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning in Schools. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*, 4, 881–886.
<https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92028-2>
- Solikhah, L. A., Hidayati, & Nurwinanti, D. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Model Coperative Learning Tipe TGT di SMP Negeri 15 Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1), 877–884.
- Sudirman, Kasmawati, & Jauhar, S. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 198 Cinennung Kecamatan Cina Bone. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(1), 16–25.
<https://doi.org/10.46368/bjpd.v4i1.985>
- Suseno, B., Setiawan, I., & Pratiwi, R. T. (2023). The Influence of the Cooperative Learning Model Type of Teams Games Tournaments (TGT) with the Tournament Table Game on Students' Critical Thinking Abilities. *International Journal of Management and Business Intelligence*, 1(2), 87–106.
<https://doi.org/10.59890/ijmbi.v1i2.204>
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (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>