

Action Learning: Peningkatan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPAS melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Ludo

Nabila Sabha Qoirina, Ratna Hidayah

Universitas Sebelas Maret
nabilasabha_04@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/6/2026

approved 1/7/2026

published 17/8/2026

Abstract

Collaboration skills play a crucial role in equipping students to face educational challenges in the 21st century, especially in social and natural science for elementary school. The Teams Games Tournament (TGT) using Ludo emphasizes learning that supports active student involvement through competition and teamwork. The study aimed to enhance student's collaboration skills in social and natural science. It was collaborative Classroom Action Research conducted in three cycles. The subjects were a teacher and 13 students of fifth grade at SD Negeri 1 Kalibagor. The data were quantitative and qualitative. The results indicated that The Teams Games Tournament (TGT) using Ludo was effective in creating a collaborative learning environment that integrates productivity, responsibility, contribution, and mutual respect since the results in the first to the third cycle were 70.19%, 84.70%, and 92.15%. It concludes that the Teams Games Tournament (TGT) using Ludo is an innovative approach in in social and natural science to enhance elementary students' collaboration skills.

Keywords: *collaboration, social and natural science, Teams Games Tournament (TGT), Ludo*

Abstrak

Keterampilan kolaborasi berperan penting dalam membekali siswa untuk menghadapi tantangan pendidikan di abad 21, khususnya dalam mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Model *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa melalui kompetisi dan kerja sama tim. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPAS menggunakan model TGT dengan media ludo. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru dan subjek penelitian terdiri atas 13 siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor yang dilaksanakan selama tiga siklus. Data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan model *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar kolaboratif yang mampu memfasilitasi siswa untuk bekerja secara produktif, tanggung jawab, kontribusi, dan sikap menghargai. Terbukti dengan hasil siklus I-III yaitu 70,19%, 84,70%, 92,15%. Dengan demikian, model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo dapat direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran IPAS untuk peningkatan keterampilan kolaboratif pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *kolaborasi, pembelajaran IPAS, Teams Games Tournament (TGT), media ludo*



PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan sebagai salah satu usaha peningkatan kualitas pendidikan. Menurut Anton & Trisoni (2022) menerangkan bahwa setiap orang wajib memiliki kompetensi abad 21 yaitu kemampuan komunikasi (*Communication*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), kreativitas (*Creativity*) dan kolaborasi (*Collaboration*). Salah satu kompetensi yang harus dimiliki siswa yaitu kolaborasi. Pengembangan keterampilan kolaborasi menjadi hal yang krusial untuk peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif mereka. Hal tersebut disebabkan karena kolaborasi melibatkan kemampuan untuk bekerja dengan efektif serta menghormati perbedaan anggota tim, fleksibel dan berkompromi demi tujuan bersama, serta bertanggung jawab dalam kerja kelompok dan menghargai setiap kontribusi anggota tim (Redhana, 2019).

Kolaborasi adalah proses kerja sama dan interaksi sosial antarindividu. Kolaborasi juga dapat diartikan sebagai kegiatan bekerja sama antara dua individu atau lebih demi mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan bersama (Sipahutar, 2022). Menurut Nisa', dkk., (2024) menjelaskan terdapat lima aspek keterampilan kolaborasi yang mencakup: (1) bekerja secara produktif, (2) tanggung jawab, (3) kontribusi, (4) sikap menghargai antar anggota kelompok. Keempat aspek tersebut dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai keterampilan kolaborasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Keterampilan kolaborasi hendaknya diimplikasikan dalam suatu pelajaran pada mata pelajaran yang tepat. Salah satu mata pelajaran tingkat SD/MI yang berpotensi dalam mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS hendaknya dapat mendukung dan mengoptimalkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Proses pembelajaran ideal merupakan proses belajar yang berorientasi pada siswa dan hal ini juga disampaikan pada penelitian Muna, dkk., (2023) bahwa pembelajaran IPAS yang baik hendaknya diajarkan menggunakan metode pembelajaran aktif dan dilaksanakan secara berkelompok menggunakan metode diskusi dan penelitian lapangan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V SD Negeri 1 Kalibagor, didapatkan informasi bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran kelompok masih tergolong rendah dengan persentase capaian sebesar 56,73%. Kondisi tersebut tercermin dari beberapa temuan di antaranya: (1) pada saat kegiatan diskusi kelompok masih terdapat siswa yang pasif dan cenderung mengikuti siswa lain. Hal ini tampak pada aspek kontribusi hanya mencapai 54,49% siswa belum memberikan kontribusi dalam kelompok, (2) terdapat 7 dari 13 siswa atau sekitar 58,97% belum menunjukkan sikap saling menghargai pendapat setiap anggota kelompok, (3) guru belum optimal dalam memanfaatkan model dan media pembelajaran yang bervariasi, (4) guru masih menggunakan model dan media pembelajaran yang kurang mendorong keterampilan kolaborasi siswa.

Menurut penelitian Nurmayasari dkk., (2022) bahwa penyebab rendahnya keterampilan kolaborasi pada peserta didik yaitu ketidakefektifan metode mengajar yang diterapkan dan proses belajar masih berpusat pada guru. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang tepat. Penelitian terdahulu yang berhasil menerapkan strategi pembelajaran menggunakan model tipe kooperatif antara lain model *Jigsaw* (Widia & Sudiyanto, 2024), *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) (Setyawan, 2023) serta *Teams Games Tournament* (TGT) (Desky, dkk., 2022). Model pembelajaran ini dirancang untuk mendukung pengembangan kolaborasi siswa melalui elemen permainan dan kompetisi akademik. Pemilihan model pembelajaran ini didasarkan pada karakteristiknya yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui kompetisi dan kerja sama tim (Faudy Akbar dkk., 2024).

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) di dalam proses pembelajaran memerlukan media agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal. Beberapa penelitian yang telah menunjukkan keefektifan dari model TGT dengan menggunakan berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi antara lain ludo (Juniar & Siahaan, 2025), *puzzle* (Sari dkk., 2023), *wordwall* (Sukmawati dkk., 2025) dan sebagainya. Penerapan model *Teams Games Tournament* perlu adanya media pembelajaran salah satunya yaitu ludo. Ludo memiliki karakteristik dapat mengembangkan jiwa kompetisi melalui permainan yang menyenangkan sehingga ludo dapat menunjang model *Teams Games Tournament* (TGT). Sejalan dengan pendapat Sabina & Febriani (2025) yang menyatakan kelebihan dari media ludo yaitu untuk menumbuhkan jiwa kompetitif peserta didik melalui upaya meraih kemenangan. Adapun langkah pembelajaran model TGT dengan media ludo meliputi penyajian materi, pembentukan kelompok menggunakan papan warna ludo, pelaksanaan permainan ludo, pelaksanaan turnamen dengan ludo, dan pemberian penghargaan tim.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo yang telah dimodifikasi sesuai materi IPAS. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya menerapkan model TGT melalui lembar soal, penelitian ini memanfaatkan media ludo sebagai media yang terintegrasi pada tahapan model TGT. Media ludo dirancang untuk mendukung model TGT sebagai sarana permainan yang memuat tantangan dan turnamen kolaboratif sehingga mendorong interaksi aktif dan kolaborasi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah dari penelitian ini yaitu apakah model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo pada pembelajaran IPAS dapat meningkatkan kolaborasi siswa kelas V dan bagaimana langkah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kolaborasi siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor Tahun Ajaran 2025/2026?

Adapun tujuan penelitian ini yaitu, mendeskripsikan langkah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kolaborasi siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2025/2026 dan meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor tahun ajaran 2025/2026 melalui penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo pada pembelajaran IPAS. Diharapkan hasil penelitian ini memberikan referensi dan strategi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kolaborasi siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas V SD Negeri 1 Kalibagor. Penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang dilakukan oleh guru untuk menilai tingkat pemahaman siswa dengan menggunakan metode atau teknik pembelajaran (Utomo, dkk., 2024). Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Januari-Februari 2026 dengan pelaksanaan siklus pertama dan kedua terdiri dari dua pertemuan dan siklus ketiga terdiri dari satu pertemuan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor dengan jumlah siswa 13 orang. Menurut Arikunto, dkk. (2015), penelitian tindakan kelas mencakup empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi dalam bentuk deskriptif yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian keterampilan kolaborasi siswa. Teknik pengumpulan data

dalam penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar penilaian keterampilan kolaborasi. Instrumen tersebut dikembangkan berdasarkan langkah-langkah model TGT dengan media ludo serta aspek keterampilan kolaborasi yang mengacu pada kajian teori. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2024), proses analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah tindakan penelitian dilaksanakan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis dari hasil penelitian. Penelitian ini menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa yang dilakukan selama tiga siklus. Berikut merupakan data observasi terhadap guru dan siswa yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Data Observasi Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Ludo Terhadap Guru dan Siswa

No	Langkah-langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
1	Penyajian materi	77,34	75,78	86,72	84,38	93,75	92,19
2	Pembentukan kelompok dengan papan warna ludo	79,69	76,56	87,50	86,72	93,75	93,75
3	Pelaksanaan permainan ludo	78,91	78,13	86,72	85,94	92,19	95,31
4	Pelaksanaan turnamen dengan ludo	75,78	74,22	85,94	84,38	93,75	92,19
5	Pemberian penghargaan tim	77,34	76,56	86,72	85,94	95,31	96,88
	Rata-rata	77,81	76,25	86,72	85,47	93,75	94,06

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa hasil dari observasi penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo terhadap guru dan siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hasil observasi siklus I pada guru sebesar 77,81%, siklus II sebesar 86,72%, dan siklus III sebesar 93,75%. Sedangkan hasil observasi terhadap siswa siklus I memperoleh sebesar 76,25%, siklus II sebesar 85,47%, dan pada siklus III memperoleh sebesar 94,06%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo berjalan secara optimal pada setiap siklus. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari pelaksanaan langkah-langkah model TGT dengan media ludo yang meliputi lima langkah, yakni: (1) penyajian materi, (2) pembentukan kelompok dengan papan warna ludo, (3) pelaksanaan permainan ludo, (4) pelaksanaan turnamen dengan ludo, (5) pemberian penghargaan tim.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, pada langkah pertama yaitu penyajian materi, guru menyampaikan bahwa “pada siklus I saya masih terlalu fokus menjelaskan materi, sehingga belum banyak memberikan pertanyaan kepada siswa dan beberapa siswa masih diam.” Hal ini sejalan dengan pendapat Allmulla (2020)

yang menyatakan bahwa partisipasi siswa dipengaruhi oleh strategi guru dalam memberikan stimulus selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru mulai melakukan perbaikan pada siklus III yaitu memberikan stimulus berupa pertanyaan kepada siswa. Pada siklus III, sebagian besar siswa sudah aktif merespons pertanyaan, mengajukan pendapat, dan terlibat dalam diskusi kelas. Sejalan dengan pendapat Jiang (2020), bahwa pertanyaan yang diajukan guru dalam proses belajar dapat mendorong partisipasi siswa dan membantu siswa memahami materi.

Pada langkah pembentukan kelompok, guru mengalami kesulitan dalam mengondisikan siswa sehingga proses pembentukan kelompok belum berjalan dengan tertib. Berdasarkan hasil wawancara, guru mengungkapkan "siswa masih bingung dalam membentuk kelompok dan belum memahami peran dalam kelompok." Sejalan dengan pendapat Karmina dkk., (2021) yang menyatakan bahwa salah satu tantangan dalam pembelajaran kooperatif yaitu mengondisikan siswa. Oleh karena itu, guru mulai menetapkan aturan dan memberikan arahan sehingga siswa memahami tanggung jawab dalam kelompok pada siklus II sebagai bentuk refleksi. Pada siklus III, siswa dapat segera bergabung dengan kelompoknya tanpa banyak arahan serta menunjukkan kesiapan bekerja sama sejak awal kegiatan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama dan berbagi tanggung jawab (Yubi dkk., 2025).

Hasil observasi dan wawancara pada langkah pelaksanaan permainan menggunakan media ludo, guru mengalami kendala dalam mengelola alokasi waktu sehingga kegiatan bermain ludo belum berjalan optimal. Pada kegiatan wawancara, guru menjelaskan "waktu yang tersedia belum cukup untuk mengakomodasi seluruh tahapan permainan." Sedangkan siswa mengungkapkan bahwa "kami belum dapat menyelesaikan permainan secara maksimal karena keterbatasan waktu." Pada siklus III, seluruh tahapan permainan dapat berjalan lancar, siswa lebih fokus, dan semua kelompok mampu menyelesaikan kegiatan dengan baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa permainan edukatif memerlukan pengelolaan waktu yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Rahmawati dkk., 2025).

Pada langkah pelaksanaan turnamen, guru mengalami kesulitan mengondisikan suasana kelas sehingga terjadi suasana kegaduhan antarsiswa dan menyebabkan siswa kurang fokus dalam memahami aturan turnamen. Kondisi ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan kegiatan pembelajaran yang bersifat kompetitif memerlukan pengelolaan yang baik agar siswa tetap fokus dalam memahami instruksi yang diberikan (Hung dkk., 2021). Pada siklus II, siswa mulai mengikuti kegiatan dan menunjukkan antusiasme dalam berkompetisi dengan kelompok lain walaupun belum sepenuhnya berjalan dengan tertib. Pada siklus III, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam berkompetisi, tetap tertib selama kegiatan, serta mampu mengikuti seluruh aturan turnamen dengan baik. Hal ini menunjukkan model TGT memberikan fasilitas siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Ramadhani & Santoso, 2025).

Sedangkan pada langkah pemberian penghargaan tim, terdapat siswa yang menyatakan kurang menerima hasil pengumuman pemenang karena adanya situasi kompetitif. Kompetisi dapat memunculkan sikap kecemburuan yang memengaruhi hubungan sosial (Yayla dan Çevik, 2022). Namun pada siklus berikutnya siswa mulai menunjukkan sikap yang lebih positif yang ditandai dengan penerimaan hasil pengumuman pemenang yang dibacakan oleh guru dan peningkatan motivasi siswa untuk memenangkan turnamen pada pertemuan selanjutnya. Pada siklus III, seluruh siswa mampu menerima hasil pengumuman pemenang dengan positif dan memberikan apresiasi kepada kelompok. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa

pemberian penghargaan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Setiana, dkk., 2025)

Setelah melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan siswa mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo, kemudian peneliti melakukan observasi keterampilan kolaborasi siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor menggunakan lembar observasi yang mencakup empat aspek yaitu: (1) bekerja secara produktif, (2) tanggung jawab, (3) kontribusi, (4) sikap saling menghargai. Hasil observasi keterampilan kolaborasi siswa disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siswa

No	Aspek Keterampilan Kolaborasi	Siklus (%)		
		I	II	III
1	Bekerja secara produktif	70,19	83,97	91,03
2	Tanggung jawab	69,55	84,62	91,67
3	Kontribusi	69,55	84,62	92,31
4	Sikap saling menghargai	71,47	85,58	93,59
Rata-rata		70,19	84,70	92,15

Berdasarkan tabel 2 ditunjukkan hasil data observasi keterampilan kolaborasi siswa yang mengalami peningkatan. Pada siklus I, diperoleh persentase rata-rata sebesar 70,19% sedangkan siklus II memperoleh persentase sebesar 84,70% dan siklus III memperoleh 92,15%. Kondisi tersebut menunjukkan ketercapaian target indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 85%.

Pada aspek bekerja secara produktif, kemampuan siswa menunjukkan peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I, sebagian siswa belum terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok sehingga belum fokus pada pengerjaan tugas. Kondisi tersebut terjadi karena guru mengalami kendala yakni belum mampu membangkitkan keterlibatan aktif siswa. Perubahan terjadi pada siklus III khususnya pada langkah pelaksanaan permainan dengan media ludo yang mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama dan mengambil keputusan bersama sehingga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja secara produktif. Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Gillies (2020) yang menyatakan pembelajaran kooperatif yang melibatkan diskusi dapat meningkatkan fokus siswa dalam menyelesaikan tugas bersama.

Pada aspek kedua yaitu tanggung jawab, meskipun siswa mulai menunjukkan konsistensi dalam menjalankan perannya, masih ditemukan beberapa kendala. Dari sisi siswa, sebagian siswa belum mampu mempertahankan fokus selama kegiatan berlangsung, sehingga tugas kelompok terkadang dikerjakan oleh anggota tertentu saja. Dari sisi guru, kendala yang muncul yaitu perlunya pengawasan lebih intensif agar seluruh siswa menjalankan tanggung jawabnya secara merata. Hal tersebut dilakukan agar penerapan model TGT khususnya pada langkah pelaksanaan permainan dan turnamen dapat menuntut siswa untuk memberikan strategi dan berupaya aktif dalam menjalankan perannya guna keberhasilan kelompoknya. Sejalan dengan pendapat Sari & Mulyono (2021) bahwa tanggung jawab siswa muncul karena setiap anggota kelompok menjalankan perannya demi tujuan bersama.

Aspek ketiga kolaborasi yaitu kontribusi yang menunjukkan peningkatan di setiap siklusnya namun beberapa kendala tetap muncul. Dari sisi siswa, masih terdapat siswa yang pasif dan cenderung menunggu arahan teman yang lebih dominan. Dari sisi guru, kendalanya yaitu guru perlu memberikan stimulus dan motivasi secara berulang agar seluruh anggota terlibat aktif. Peningkatan terlihat jelas pada siklus III yaitu siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok serta menunjukkan inisiatif dalam mengambil peran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pada langkah pelaksanaan ludo dan turnamen

dalam model TGT, siswa terdorong untuk memberikan kontribusi melalui partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Menurut Arayapisit dkk., (2023) menyatakan pelaksanaan turnamen menggunakan permainan papan dalam pembelajaran dapat mendorong diskusi aktif siswa.

Aspek keempat yaitu sikap saling menghargai, siswa mulai mampu menerima pendapat teman dan bekerja sama dalam kelompok yang telah ditentukan. Namun demikian, dari sisi siswa masih ditemukan kendala berupa sesekali muncul perselisihan kecil saat menentukan strategi permainan. Dari sisi guru, kendala yang dihadapi yaitu guru perlu terus menanamkan nilai toleransi dan menengahi perselisihan. Namun pada siklus III kendala tersebut dapat teratasi sehingga terjadi peningkatan pada aspek sikap saling menghargai. Hal tersebut disebabkan oleh langkah TGT yaitu pembentukan kelompok dan penghargaan tim, yang memiliki aktivitas kerja sama dan interaksi antarsiswa dapat menumbuhkan sikap saling menghargai. Interaksi sosial yang positif dan aktif mampu mendorong siswa untuk menghargai teman dalam diskusi kelompok (Supriyadi, 2021).

Berdasarkan hasil observasi keterampilan kolaborasi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi pada setiap siklusnya. Peningkatan ditandai dengan keterlibatan siswa yang aktif dalam diskusi, kesadaran menjalankan peran, serta mampu menghargai pendapat teman. Berikut hasil dokumentasi hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti pada kelas V SD Negeri 1 Kalibagor.



Gambar 1. Guru menyajikan materi kepada siswa



Gambar 2. Guru membimbing jalannya permainan ludo



Gambar 3. Siswa melakukan diskusi kelompok



Gambar 4. Siswa melaksanakan permainan ludo



Gambar 5. Guru membimbing jalannya kegiatan turnamen



Gambar 6. Guru memberikan penghargaan pada kelompok pemenang

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu: (1) penyajian materi, (2) pembentukan kelompok dengan papan warna ludo, (3) pelaksanaan permainan ludo, (4) pelaksanaan turnamen dengan ludo, (5) pemberian penghargaan tim. Hasil observasi penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo terhadap guru dan siswa menunjukkan peningkatan setiap siklus. Persentase pada guru meningkat dari 77,81% pada siklus I menjadi 86,72% pada siklus II dan 93,75% pada siklus III. Sedangkan hasil observasi terhadap siswa siklus I memperoleh sebesar 76,25%, siklus II sebesar 85,47%, dan pada siklus III memperoleh sebesar 94,06% yang menunjukkan bahwa penerapan model TGT dengan media ludo berjalan optimal. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media ludo terbukti dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibagor. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase dari 70,19% pada siklus I menjadi 84,70% pada siklus II dan memperoleh 92,15% pada siklus III, yang mencakup aspek bekerja secara produktif, tanggung jawab, kontribusi, dan sikap saling menghargai.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton, A., & Trisoni, R. (2022). Kontribusi Keterampilan 4c Terhadap Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(03), 528-535.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i03.1895>
- Arayapisit, T., Pojmonpiti, D., Dansirisomboon, K., Jitverananrangsri, K., Poosontipong, D., & Sipiyaruk, K. (2023). An educational board game for learning orofacial spaces: An experimental study comparing collaborative and competitive approaches. *Anatomical Sciences Education*, 16(4), 666-676.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Desky, P. R., Ibrahim, H., & Iswanto, S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media ludo dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 1 Darussalam. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(4), 253-258.
<https://doi.org/10.24815/jimps.v7i4.22711>

- Faudy Akbar, R., Prasetyo, M. J., Ilham, M., & Zakaria, Z. (2024). Strategi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Peserta Didik di MTS N 1 Kudus. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1, 44–56. <https://doi.org/10.62017/arima>
- Gillies, R. M. (2020). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education (Online)*, 41(3), 39-54. <https://doi.org/10.14221/ajte.2020v45n3.3>
- Hung, C. M., Sun, J. C. Y., & Yu, P. T. (2021). The benefits of game-based learning: A meta-analysis. *Educational Technology & Society*, 24(2), 1–13. [https://doi.org/10.30191/ETS.202104_24\(2\).0001](https://doi.org/10.30191/ETS.202104_24(2).0001)
- Jiang, Y. (2020). Teacher classroom questioning practice and assessment literacy: Case studies of four English language teachers in Chinese universities. In *Frontiers in Education*, 5 (23), 1-17. <https://doi.org/10.3389/educ.2020.00023>
- Juniar, A., & Siahaan, S. Y. (2025). The effectiveness of thermochemistry's ludo game media for improving students' learning outcomes and collaboration skills ARTICLE INFO ABSTRAK. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 12(1), 22–31. <https://doi.org/10.17977/um031v12i12025p022>
- Karina, S., Dyson, B., Watson, P. W. S. J., & Philpot, R. (2021). Teacher implementation of cooperative learning in Indonesia: A multiple case study. *Education Sciences*, 11(5), 218. <https://doi.org/10.3390/educsci11050218>
- Muna, F., Saputra, H. J., & Baktiningsih, D. (2023, July). 73. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jeketro. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 1, No. 1, pp. 659-667).
- Nisa, A. W. R., Darusman, Y., & Pratama, F. F. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Journal on Education*, 6(2), 14433-14443. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.3416>
- Nurmayasari, K. V., Pantiwati, Y., Wahyuni, S., Susetyarini, R. E., & Hindun, I. (2022). Studi Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Pembuatan Herbarium Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Education and Development*, 10(2), 246-251. <https://doi.org/10.37081/ed.v10i2.3667>
- Rahmawati, A. N., Saputra, H. J., & Priyanto, W. (2025). Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Materi Sistem Pencernaan Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 608-620. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31186>
- Ramadhani, K., & Santoso, J. T. B. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media 3D MatchJU dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 13(3), 166-175. <https://doi.org/10.26740/jupe.v13n3.p166-175>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239-2253. <https://doi.org/10.15294/jipk.v13i1.17824>
- Sabina, N. A., & Febriani, E. A. (2025). Efektivitas Model Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sosiologi. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(2), 247-254. <https://doi.org/10.24036/nara.v4i2.304>
- 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>

- Sari, D. P., & Mulyono, H. (2021). The implementation of cooperative learning to improve students' responsibility and learning outcomes in elementary school. *International Journal of Instruction*, 14(3), 101–114. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.1436a>
- Setyawan, W. A. N. (2023). Peningkatan kolaborasi peserta didik kelas II C SD Kanisius Sengkan dengan menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD). *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(5), 1004-1012. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i5.20880>
- Sugiyono. (2024). Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, H., Rohana Hariana Intiana, S., Handika, I., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i1.10493>
- Supriyadi. (2021). Peningkatan Keaktifan Siswa Dalam Menyampaikan Pendapat Melalui Penerapan Pendekatan Cooperative Learning Number Head Together. (2021). *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(2), 51-67. <https://doi.org/10.36456/p.v1i2.4477>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Widia, P. N., & Sudiyanto, S. (2024). Pengaruh Metode Jigsaw Berbantuan Infografis Terhadap Sikap Kolaboratif Peserta Didik Pada Pembelajaran Pajak Penghasilan 21. *Jurnal "Tata Arta" UNS*, 10(2), 204-213. <https://jurnal.uns.ac.id/tata/article/view/104102/50483>
- Yayla, A., & Çevik, Ö. (2022). The effects of competition on students' moral and social development. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 9(Special Issue), 967–977. <https://doi.org/10.52380/ijpes.2022.9.4.926>