

# Efektivitas Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* melalui Media *Puzzle* terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 01 Ngadirenggo

Adel Lia Novita Sari, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Brawijaya, Indonesia

Lina Yuliasari\*, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Brawijaya, Indonesia

Machrus Abadi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Brawijaya, Indonesia

## ABSTRACT

*Collaboration skills are important to be optimized through learning activities in the current era. This study aims to determine the effectiveness of Team Games Tournament cooperative learning through puzzle media on student collaboration skills in Indonesian learning at SDN 01 Ngadirenggo. This research is qualitative descriptive research. The subjects in this study were students of SDN 01 Ngadirenggo. Data collection techniques are carried out by observation of students, interviews with teachers and documentation. Data analysis is carried out in three stages including data reduction, data presentation, and conclusions. The results of this study describe the form and effectiveness of Team Games Tournament cooperative learning through puzzle media on student collaboration skills in Indonesian learning at SDN 01. Based on existing data, the application of cooperative learning assisted by puzzle media is effective in improving the collaboration ability of SDN 01 Ngadirenggo students.*

## ARTICLE HISTORY

Received 03/11/2023

Revised 19/11/2023

Accepted 23/11/2023

Published 28/11/2023

## KEYWORDS

Effectiveness; team games tournament; puzzles; collaboration skills

## \*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ [yulialina021@gmail.com](mailto:yulialina021@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perkembangan. Hal ini dilakukan pada berbagai aspek guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah penerapan Kurikulum Merdeka sebagai suatu bentuk kebaruan untuk menjalankan pembelajaran yang aktif. Dengan pembaruan itu, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar dan dituntut untuk menguasai beberapa kompetensi, salah satunya adalah keterampilan kolaborasi (Sholikha & Fitriyati, 2021). Keterampilan berkolaborasi merupakan keterampilan untuk bekerja bersama secara efektif dan saling menghormati antar anggota tim yang beragam, melatih kelancaran, dan kemauan dalam membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama. Berkaitan dengan hal tersebut, keterampilan kolaborasi menjadi suatu hal yang penting untuk dioptimalisasi melalui kegiatan pembelajaran. Ragam strategi pembelajaran dapat diterapkan untuk mendukung optimalisasi tersebut, khususnya adalah strategi pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Sugiyanto, 2010). Salah satu jenis pembelajaran kooperatif ini adalah Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif adalah tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang merupakan teknik pembelajaran yang menggunakan pertandingan akademik, kuis-kuis, kemajuan sistem skor, di mana siswa berlomba sebagai antar tim (Slavin, 2015). Tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini akan mendorong siswa belajar lebih aktif dan kreatif. Hal tersebut tentunya memerlukan dukungan media yang menarik pula, salah satunya adalah media *puzzle*. Media *puzzle* dapat menciptakan pembelajaran lebih menarik bagi siswa serta mendorong anak untuk berpikir secara kritis dan lebih kolaboratif saat dilakukan secara berkelompok. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui efektivitas pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* melalui media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan kolaborasi siswa di SDN 01 Ngadirenggo.

Berkaitan dengan penelitian yang hendak peneliti lakukan, maka terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait efektivitas pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar. Penelitian sejenis yang pertama berasal dari penelitian Karmila dan Mawardi dengan judul "*Meta Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa SD*". Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran NHT terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa. Dilihat dari Uji Ancova dari nilai rata-rata eksperimen 2 model pembelajaran TGT memperoleh nilai sebesar

85.3675 lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai dari model pembelajaran NHT dengan nilai sebesar 63.7313 (Karmila & Mawardi, [2020](#)). Dari hasil perhitungan Hipotesis menggunakan uji Ancova dengan menggunakan Univariate menunjukkan nilai Signifikansi sebesar 0,016 yang berarti lebih kecil dari 0,05 ( $0,016 < 0,05$ ). Dari uji Ancova menunjukkan  $f$  hitung  $>$   $f$  tabel sebesar 0,016 dan  $f$  hitung yang diperoleh 10,885, menunjukkan bahwa  $10,885 > 5,79$  dan signifikansinya  $0,016 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil uji ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran TGT dan NHT dalam peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

Penelitian kedua yang memiliki hubungan dengan penelitian ini adalah artikel milik Dewi dan Juwana yang berjudul “*Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Biologi Kelas 11 Dapat Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa*”. Dalam penelitiannya, mereka menuliskan bahwa terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dari siklus 1 ke siklus 2 dari aspek kerja sama (50% menjadi 77%), tanggung jawab (59% menjadi 74%), kompromi (57% menjadi 73%), komunikasi (56% menjadi 77%), dan fleksibilitas (57% menjadi 76%). Hasil sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu persentase tiap aspek mencapai  $>60\%$  sehingga membuktikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada mata pelajaran biologi kelas 11 dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa (Dewi & Juwana, [2023](#)).

Penelitian terdahulu lainnya datang dari Erviani, Hambali, dan Thahir berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan kolaborasi siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Kokami yaitu 94% dan berada pada kategori sangat kuat. Hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample Test menunjukkan nilai signifikan 0,000 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa di SMP Negeri 40 Sinjai (Erviani, Hambali & Thahir, [2022](#)).

Ketiga penelitian di atas, memiliki kesamaan isi yang membahas tentang keterkaitan pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan kolaborasi. Adapun perbedaan ketiga penelitian tersebut dengan penelitian yang hendak peneliti lakukan yakni terletak pada subjek penelitian yang meliputi siswa SD SMP secara umum dan hal ini berbeda dengan peneliti yang akan memilih jenjang SD yang lebih spesifik dengan tempat tujuan jelas yaitu SDN 01 Ngadirenggo. Selain itu, perbedaan lain juga ditunjukkan dari fokus penelitian yang digunakan peneliti sebelumnya hanya berfokus pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan kolaborasi. Namun, peneliti ingin menggunakan media *puzzle* yang belum pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya untuk mengaitkan kedua hal tersebut dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, mengenai pentingnya keterampilan kolaborasi siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *puzzle*. Maka, peneliti akan mengangkat judul Efektivitas Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Melalui Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 01 Ngadirenggo. Adapun efektivitas yang hendak peneliti uji terhadap perbandingan skor hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *puzzle*. Serta keterkaitan proses belajar yang dilakukan dalam meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa.

## METODE

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan rancangan untuk memberikan pengalaman yang nyata dan juga mengkaji lebih dalam mengenai makna yang terbentuk dalam lapangan penelitian melalui interaksi langsung antara peneliti dengan yang diteliti (Pendit, [2003](#)). Bogdan dan Taylor dalam Moleong, mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, [2000](#)). Pengumpulan data dilakukan di SDN 01 Ngadirenggo yang beralamat di Desa Ngadirenggo, Kec. Wlingi, Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Data penelitian berupa efektivitas pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) melalui media *puzzle* terhadap keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 01 Ngadirenggo.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi berupa laporan hasil pengamatan dan lembar kerja hasil belajar siswa-siswi kelas 6 SDN 01 Ngadirenggo. Selain itu, pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara langsung bersama wali kelas kelas 6 SDN 01 Ngadirenggo. Data juga dikumpulkan dari pengumpulan data atau pengolahan data yang bersifat studi dokumentasi. Data tersebut sebagai acuan dalam menganalisis efektivitas pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) melalui media *puzzle* terhadap keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 01 Ngadirenggo, yang digunakan sebagai bahan memperkuat data dan hasil penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam tiga tahapan meliputi kegiatan pemilihan data sesuai fokus penelitian (reduksi data), dilanjutkan dengan pengemasan data agar mudah dipahami (penyajian data), kemudian diambil kesimpulan dengan penelaahan data yang mengacu pada tujuan penelitian (penarikan kesimpulan dan verifikasi).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Bentuk Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Melalui Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 01 Ngadirenggo

Bentuk pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* melalui media *puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 01 Ngadirenggo yang diterapkan dapat memenuhi indikator efektivitas pembelajaran yang berkaitan dengan intensif dan waktu. Pembelajaran dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia KD 3.6 (Teks Petunjuk) berbantuan media *puzzle* dengan tahapan berikut.

#### 1) Mengulas singkat tentang materi teks petunjuk

Sebelumnya peserta didik sudah dijelaskan materi pelajaran Bahasa Indonesia mengenai Teks Petunjuk. Selanjutnya, peneliti mengulas kembali ingatan mereka dengan beberapa pertanyaan dasar sebagai pembangun stimulus. Pertanyaan tersebut diantaranya; (1) kalian pernah mengisi formulir teks petunjuk?, (2) Apa saja yang biasa ada dalam formulir yang kalian isi?, (3) apa yang kalian ketahui mengenai teks petunjuk?, (4) apa saja manfaatnya?. Mereka menjawab dengan secara langsung dan serentak. Jawaban siswa pun dikonfirmasi oleh peneliti benar dan tidaknya. Jika terdapat jawaban yang salah peneliti memberikan jawaban yang tepat mengenai pertanyaan yang telah diberikan sebelumnya.

#### 2) Mengerjakan kuis tertulis seputar materi

Kelas dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok beranggotakan 9 orang. Setelah mengulas kembali materi peneliti memberikan kuis tulis singkat mengenai materi teks petunjuk secara berkelompok. Pertanyaan meliputi:

Tabel 1. Kuis Teks Petunjuk Formulir Siswa Kelas VI SDN 01 Ngadirenggo

No.	Pertanyaan	Jawaban		Persentase
		Kelompok A	Kelompok B	
1	Apa yang dimaksud formulir?	Formulir adalah suatu lembaran berupa kartu atau kertas dengan ukuran tertentu yang berisi mengenai data informasi yang bersifat tetap dan beberapa bagian lain yang tidak tetap	Formulir merupakan selembar kertas yang dicetak untuk digunakan dalam pengumpulan dan pengiriman informasi	100%
2	Sebutkan manfaat teks formulir yang kalian ketahui?	a. Menetapkan tanggung jawab terjadinya transaksi bisnis b. Merekam data transaksi	a. Menetapkan tanggung jawab terjadinya transaksi bisnis b. Media komunikasi antar orang/bagian/organisasi c. Merekam data informasi	100%
3	Sebutkan bagian teks formulir berdasarkan contoh formulir yang tersedia?	Bagian kepala formulir dan bagian tubuh formulir	Nama lengkap	70%

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat dilihat bahwasanya belum sepenuhnya siswa memahami dan menguasai materi yang diberikan oleh guru dengan metode ceramah. Pada pertanyaan pertama dan kedua persentase menunjukkan angka 100% ini berarti semua siswa dengan jumlah 18 sudah paham mengenai definisi dan manfaat dari formulir. Namun, pertanyaan 3 menunjukkan persentase 70%. Hal ini menunjukkan bahwa setengah dari jumlah siswa yakni 9 siswa belum memahami bagian-bagian dari teks petunjuk atau formulir. Kasus ini mungkin terjadi karena guru lebih menekankan kepada siswa dengan teknik hafalan bukan pemahaman. Jadi, untuk materi yang sifatnya teori mereka memahami. Sebaliknya, untuk materi yang menerapkan pemahaman langsung mereka belum mampu.

### 3) Tahap penyajian kelas (*class presentation*) presentasi materi teks petunjuk

Setelah tahap awal mengulas kembali, peneliti menyajikan materi teks petunjuk formulir kepada siswa menggunakan media *power point*. Penyajian materi ini berfungsi untuk memastikan pemahaman materi siswa terkait pembelajaran tersebut. Penggunaan media *power point* juga menguntungkan siswa dan guru. Pertama, waktu pembelajaran lebih efisien. Guru tidak perlu menulis materi pada papan tulis satu per satu. Kedua, dengan *power point* dapat menyajikan teks, gambar, foto, bahkan video secara bersamaan. Ketiga, dengan menggunakan media ini siswa akan lebih tertarik terhadap kegiatan pembelajaran. Keempat, siswa lebih mudah memahami dan mengerti materi daripada dengan media ceramah dan mendengarkan penjelasan dari guru.

### 4) Sesi diskusi (*discussion*)

Sesi diskusi ini dilakukan setelah peneliti selesai memaparkan materi. Sesi diskusi memberikan kesempatan dan menguji keaktifan siswa di dalam kelas. Siswa bisa bertanya kepada peneliti seputar materi yang belum dimengerti. Dalam tahap ini ada siswa yang memberikan pertanyaan; Bagian ekor formulir letaknya dimana? Peneliti menjawab, bagian ekor formulir terletak di paling bawah yakni bagian tanggal pembuatan, nama terang, dan tanda tangan. Adanya siswa yang bertanya menunjukkan bahwa kelas tersebut dinilai aktif.

### 5) Permainan (*games*) dan Pertandingan (*tournament*)

Permainan berupa *puzzle* formulir pendaftaran anggota pramuka. *Puzzle* terdiri dari bagian potongan-potongan formulir. Setiap kelompok diberikan satu *puzzle* untuk diselesaikan dan dirangkai hingga membentuk satu teks formulir yang utuh. Bagian-bagian tersebut diantaranya; (1) logo, (2) kop surat, (3) data pribadi, seperti nama lengkap, tempat tanggal lahir, jenis kelamin, agama, dan alamat, (4) petunjuk pengisian formulir, (5) tempat tanggal pembuatan, (6) nama terang dan tanda tangan. Setiap kelompok memiliki tugas yang sama dengan menyusun bagian-bagian formulir pada kotak formulir kosong dengan sesuai. Potongan formulir bisa ditempel dengan pin yang telah diberikan peneliti. Pertandingan dimulai dengan waktu fleksibel. Kelompok yang selesai terlebih dahulu dengan benar akan dinyatakan sebagai pemenangnya. Peneliti dan siswa mengoreksi hasil penyusunan *puzzle* bersama-sama.

Tabel 2. Hasil Penyusunan *Puzzle* Bagian Petunjuk Formulir Siswa Kelas VI SDN 01 Ngadirenggo

No	Bagian Formulir	Benar	Salah
1	Logo	Benar	Benar
2	Kop surat	Benar	Benar
3	Nama lengkap	Benar	Benar
4	Tempat, tanggal lahir	Benar	Benar
5	Jenis kelamin	Benar	Salah
6	Agama	Benar	Benar
7	Alamat	Benar	Salah
8	Petunjuk pengisian formulir	Benar	Benar
9	Tempat, tanggal pembuatan	Benar	Benar
10	Nama terang dan tanda tangan	Benar	Benar
Total Skor		100	80

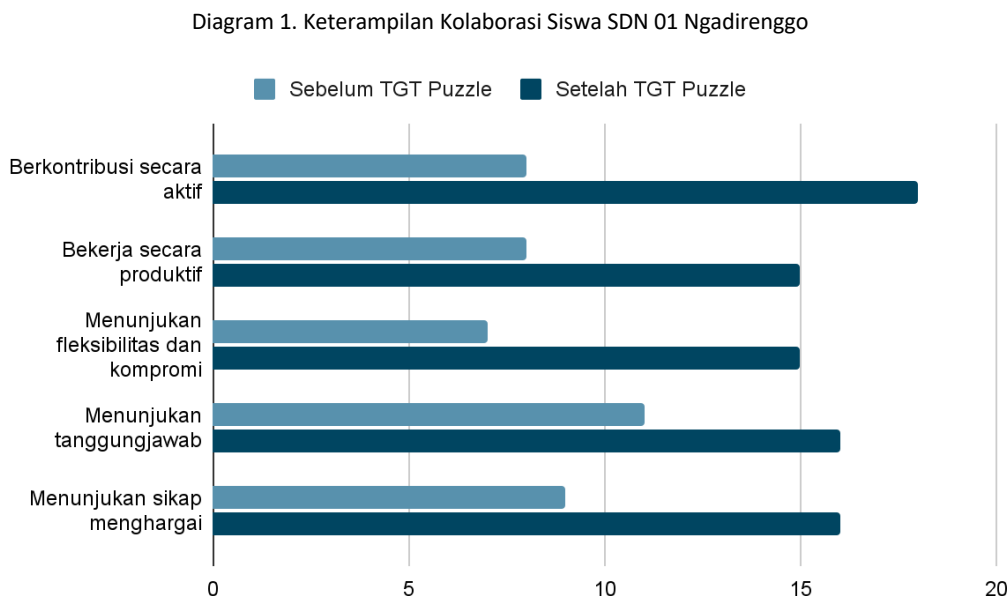
Dari tabel tersebut dapat terlihat bahwa, kelompok A mengumpulkan jumlah skor akhir 100, sedangkan kelompok B hanya berhasil mengumpulkan skor 80. Maka, pertandingan *puzzle* dimenangkan oleh kelompok A.

#### 6) Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Berdasarkan kecepatan dan ketepatan pengerjaan kelompok A memenangkan pertandingan *puzzle*. Oleh karenanya, peneliti memberikan penghargaan berupa snack kepada anggota kelompok untuk mengapresiasi hasil kerja sama mereka. Selain itu, penghargaan juga bertujuan untuk memotivasi kelompok lainnya untuk lebih maksimal dan berusaha dengan sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas di kemudian. Hal, ini karena dengan adanya penghargaan memberikan semangat untuk berpacu lebih keras lagi dan mengevaluasi kesalahan yang pernah dilakukan sebelumnya.

### Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament Melalui Media Puzzle dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa di SDN 01 Ngadirenggo

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap 18 siswa kelas 6 SDN 01 Ngadirenggo yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki melalui kegiatan pembelajaran di kelas dengan materi KD 3.6 Teks Petunjuk Bahasa Indonesia kelas 6 Sekolah Dasar. Peneliti menyiapkan bahan ajar dan media *puzzle* serta kuis untuk membandingkan hasil belajar siswa. Pengamatan terhadap efektivitas pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) melalui media *puzzle* terhadap keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 01 Ngadirenggo berpacu pada lima indikator keterampilan kolaborasi menurut Greenstein yang diukur yaitu berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, menunjukkan tanggung jawab, dan menunjukkan sikap menghargai (Greenstein, [2012](#)). Hal tersebut tersaji dalam diagram berikut:



Sumber: Hasil olah data, 2023

Data diperoleh dari observasi pada 18 siswa. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan lima indikator keterampilan kolaborasi siswa SDN 01 Ngadirenggo setelah penerapan TGT berbantuan *puzzle*. Pada indikator pertama, terjadi peningkatan 10 siswa (dari 8 ke 18) yang berkontribusi secara aktif. Kemudian, pada indikator kedua, terjadi peningkatan 7 siswa (dari 8 ke 15) yang bekerja secara produktif. Selanjutnya, pada indikator ketiga terjadi peningkatan 8 siswa (dari 7 ke 15) yang menunjukkan fleksibilitas dan kompromi. Setelah itu, pada indikator keempat terjadi peningkatan 5 siswa (dari 11 ke 16) yang menunjukkan tanggung jawab. Pada indikator terakhir, terjadi peningkatan 7 siswa (dari 11 ke 16) yang menunjukkan sikap saling menghargai. Hasil wawancara dengan guru juga menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif ini efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa yang juga menumbuhkan rasa saling peduli dan gotong royong. Akan tetapi tetap perlu peningkatan dan variasi untuk lebih memotivasi siswa.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa SDN 01 Ngadirenggo

No.	Penerapan	Nilai Kelompok A	Nilai Kelompok B	Rata-rata
1	Hasil Kuis (sebelum penerapan TGT)	100	70	85
2	Hasil <i>Puzzle</i> (setelah penerapan TGT)	100	80	90

Sumber: Hasil olah data, 2023

Efektivitas pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) melalui media *puzzle* terhadap keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 01 Ngadirenggo juga ditinjau melalui hasil belajar siswa yang dapat dilihat melalui tabel di atas. Jumlah rata-rata hasil belajar siswa dari kedua tim di kelas 6 SDN 01 Ngadirenggo mengalami peningkatan sebesar 5% dari 85 menjadi 90. Hal ini memenuhi indikator efektivitas pembelajaran yang berkaitan dengan mutu pengajaran dan tingkat pembelajaran tepat. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan penerapan pembelajaran kooperatif berbantuan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa SDN 01 Ngadirenggo.

## KESIMPULAN

Keterampilan kolaborasi menjadi suatu hal yang penting untuk dioptimalisasi melalui kegiatan pembelajaran. Ragam strategi pembelajaran dapat diterapkan untuk mendukung optimalisasi tersebut, khususnya adalah strategi pembelajaran kooperatif. Bentuk pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* melalui media *puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 01 Ngadirenggo yang diterapkan dapat memenuhi indikator efektivitas pembelajaran yang berkaitan dengan intensif dan waktu. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap 18 siswa kelas 6 SDN 01 Ngadirenggo yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki melalui kegiatan pembelajaran di kelas dengan materi KD 3.6 Teks Petunjuk Bahasa Indonesia kelas 6 Sekolah Dasar, efektivitas pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) melalui media *puzzle* terhadap keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 01 Ngadirenggo terdapat peningkatan pada lima indikator keterampilan kolaborasi yang diukur yaitu berkontribusi secara aktif, bekerja secara produktif, menunjukkan fleksibilitas dan kompromi, menunjukkan tanggung jawab, dan menunjukkan sikap menghargai. Efektivitas juga ditinjau melalui hasil belajar, jumlah rata-rata hasil belajar siswa dari kedua tim di kelas 6 SDN 01 Ngadirenggo mengalami peningkatan sebesar 5% dari 85 menjadi 90. Hal ini memenuhi indikator efektivitas pembelajaran yang berkaitan dengan mutu pengajaran dan tingkat pembelajaran tepat. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dikatakan penerapan pembelajaran kooperatif berbantuan media *puzzle* efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa SDN 01 Ngadirenggo.

## REFERENSI

- Afifatu, R. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15-32. <https://doi.org/10.21009/JPUUD.091.02>
- Andang, I. (2006). *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan. Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Dewi, P., Juwana, I. (2023). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Biologi Kelas 11 Dapat Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 12(2), 121-133. <https://doi.org/10.59672/emasains.v12i2.2790>
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30-38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning*. Corwin Press.
- Harry, P., Udy, A., Suka, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106-115. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPTE/article/view/20854/12941>
- Karmilla, B., Mawardi. (2020). Meta Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa SD. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 4(4), 224-233. <http://dx.doi.org/10.58258/jisip.v4i4.1495>

- Lijan, Poltak Sinambela. (2008). *Reformasi Pelayanan Publik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Najmi, N. Rofiq, M. H., & Maarif, M. A. (n.d.). Pengaruh Model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 246-258. <https://doi.org/10.37758/jat.v4i2.291>
- Ni Made, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315-321. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/download/27252/15731>
- Ningsih, R. (2020). Pembelajaran Kontekstual dengan Teams Games Tournaments (Tgt) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pembelajaran FisikA*, 9(4), 169. <https://doi.org/10.19184/jpf.v9i4.19551>
- Mariyatie, M. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) dengan Menggunakan Media "3 in 1" dalam Pembelajaran Matematika. *Suluh: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(1), 45-52. <https://doi.org/10.33084/suluh.v8i1.4095>
- Mulyani, R., Djumhana, & N., Syaripudin, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i2.14067>
- Siahaan, H. R., & Wahyuni, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Siswa. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 6(1). <https://doi.org/10.24114/inpafi.v6i1.9489>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45-53. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugianto. (2010). *Model-model Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis & Mudah Dipahami*.
- Sunbanu, H. F., Marwadi., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Twostray di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2037-2041. <https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.260>
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ulhusna, M., Putri S. D., Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika, 4(2), 130-137. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Veloo, A., Ali, R.M. & Chairany, S. (2016). Using Cooperative Teams-Game Tournament in 11 Religious School to Improve Mathematics Understanding and Communication. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 13(2), 97–123. <http://dx.doi.org/10.32890/mjli2016.13.2.4>
- Vrityaningtyas, R., & Rahayu, D. S. (2019). Komparasi Model Pembelajaran TAI Dan TGT terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 5(2), 66. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v5i2.1755>
- Zubaidah, S. (2019). *STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21*. September 2019. <https://www.researchgate.net/publication/336065211>