



Original Article

Upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *teams games tournament*

Efforts to improve collaboration skills and student learning outcomes using the teams' games tournament model

Nur Ihwanto¹, Herita warni², Mashud^{*3}

SDN 2 Loktabat Selatan¹, Universitas Lambung Mangkurat², Universitas Lambung Mangkurat³
2020129310003@mhs.ulm.ac.id¹, hwarni@unlam.ac.id², mashud@ulm.ac.id^{*3}

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik pada materi kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar pada peserta didik kelas V.A SDN 2 Loktabat Selatan. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (classroom action research), dengan model Kemmis dan Taggart (perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi). Yang menjadi subyek penelitian adalah peserta didik kelas V.A SDN 2 Loktabat Selatan yang berjumlah 14 peserta didik. Instrumen pengumpulan data berupa tes (pilihan ganda) dan nontes (observasi). Data keseluruhan berupa data kuantitatif kemudian dianalisis secara diskriptif menggunakan rumus prosentase. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik dari pra siklus ke siklus I. Pra siklus nilai keterampilan kolaborasi sebesar 37% kemudian di siklus I meningkat sebesar 93%, Pada aspek kognitif pra siklus sebesar 50% kemudian di siklus I meningkat sebesar 93%, Pada aspek psikomotorik pra siklus sebesar 57% kemudian di siklus I meningkat sebesar 100%. Dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik kelas V.A SDN 2 Loktabat selatan pada materi kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar peserta didik.

Kata kunci: keterampilan kolaborasi, hasil belajar, Teams games tournament.

ABSTRACT

This study aims to determine whether the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve collaboration skills and student learning outcomes in the basic motion combination material of walking, running, jumping, and throwing in class V.A. students at SDN 2 Loktabat Selatan. In this study, we used the class action research

method (classroom action research) with the Kemmis and Taggart models (planning, implementing actions, observing, and reflecting). The subjects of the study were 14 students in class V.A. at SDN 2 Loktabat Selatan. Data collection instruments were tests (multiple choice) and non-tests (observations). The overall data is in the form of quantitative data, which is then analyzed descriptively using the percentage formula. The results showed an increase in collaboration skills and student learning outcomes from pre-cycle to cycle I. The value of pre-cycle collaboration skills increased by 37%, then increased by 93% in cycle I; the value of pre-cycle cognitive skills increased by 50%, then increased by 93% in cycle I; and the value of pre-cycle psychomotor skills increased by 100%. It can be concluded that by applying the Teams Games Tournament learning model, it can improve the collaboration skills and learning outcomes of students in class V.A. SDN 2 Loktabat Selatan through the combination of basic motions of walking, running, jumping, and throwing.

Key words: *Collaboration Skills, Learning Outcomes, Teams Games Tournament*

Received: 2022-12-24; Accepted: 2022-12-27; Published: 2022-12-30

© 2022 Universitas suryakancana, e-ISSN : 2721-7175(online), p-ISSN : 2089-2341 (cetak)



Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, this work in Universitas suryakancana is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Memasuki abad 21, menuntut keterampilan dan pengetahuan peserta didik untuk siap menghadapi segala tantangan dan perkembangan zaman dimana mereka hidup. Dalam era sekarang ini, dunia pendidikan dituntut untuk dapat membekali peserta didik berbagai keterampilan yang diperlukan mereka dalam menghadapi tantangan di abad 21. Keterampilan yang dituntut untuk dimiliki oleh peserta didik antara lain kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, mampu berkomunikasi, menyerap dan menyaring informasi dengan baik, serta keterampilan berkolaborasi dalam menyelesaikan persoalan dihadapi.

Dalam kurikulum 2013 keterampilan abad 21 sering diistilahkan dengan keterampilan 4C (*Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation Communication, and Collaboration*) merupakan keterampilan yang harus dimiliki oleh semua peserta didik melalui pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah (Makhrus et al., 2018). Terkait hal tersebut (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan

Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah, 2016) menyatakan bahwa Standar Kompetensi Lulusan dalam pembelajaran kurikulum 2013 harus berbasis pada kompetensi Abad 21 hal ini diperlukan untuk mewujudkan tujuan Pendidikan nasional yaitu generasi emas Indonesia di tahun 2045.

Pembelajaran PJOK dalam kurikulum 2013 diharapkan tidak hanya sekedar bergerak dan bersenang-senang saja namun juga diharapkan dapat membekali peserta didik untuk memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, inovatif, dan mampu berkolaborasi serta dapat berkomunikasi dengan baik. Sehingga kurikulum PJOK yang dirancang akan menghasilkan manusia yang memiliki kesehatan dan juga berbagai keterampilan di era abad 21 (Mustafa, 2020). Dalam proses pembelajaran dikelas, salah satu kecakapan yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah keterampilan kolaborasi, dimana kemampuan berkolaborasi sangat penting untuk dimiliki karena dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bagaimana mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan yang diperlukan dalam pendidikan era ini, dimana proses pembelajaran berorientasi pada kemampuan peserta didik dalam bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan baik dalam pembelajaran maupun kehidupan sosial. Kolaborasi sebagai keterampilan yang diperlukan untuk meraih tujuan bersama tim melalui kerjasama sesuai dengan kemampuan masing-masing individu (van Laar et al. 2017). Menurut Greenstein (2012) dalam (Redhana, 2019) keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan bekerja bersama secara efektif dan respek terhadap dengan tim yang beranekaragam yang mencakup beberapa pandangan individu, menyelesaikan masalah dan menemukan ide-ide dalam menyelesaikan tujuan, dan melatih kelancaran serta kemauan dalam membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama.

Dengan meningkatkan keterampilan kolaborasi maka peserta didik akan menghasilkan lebih banyak pengetahuan dari pada hanya menyelesaikan pekerjaan secara mandiri, peserta didik dapat bertukar pikiran guna menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran yang mereka dapatkan. Peserta didik yang mampu

berkolaborasi dengan baik akan menghasilkan lebih banyak pengetahuan, membuat Peserta didik berkolaborasi atau bekerja sama adalah kunci dari kesuksesan di kehidupan bermasyarakat saat ini. Untuk penelitian dengan penerapan model TGT ini dalam pembelajaran telah banyak dilakukan antara lain menurut Khoiriah (2016) di mana hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dalam permainan Hoki memberikan pengaruh terhadap pembentukan nilai-nilai kerja sama di SMAN 26 Garut, Serta [Miroh et al., \(2019\)](#) juga menyampaikan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh terhadap kemampuan kolaborasi siswa di SMP Negeri 5 Ungaran. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wahyudi et al., 2018) dimana penelitiannya menerangkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap keterampilan bermain dan kerja sama dalam pembelajaran bola besar berorientasi sepak takraw. Namun untuk penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model TGT untuk meningkatkan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran PJOK peneliti belum menemukan penelitian yang serupa, hal inilah yang menyakinkan peneliti bahwa penelitian yang akan dilakukan merupakan suatu kebaruan novelty. Selain itu ([Mashud, Rahmani, Mu'arifin, et al., 2022](#)) melalui artikel review terhadap 114 artikel mengatakan bahwa peningkatan kecakapan kolaborasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Indonesia belum banyak dikaji bahkan nyaris tidak ditemukan. Peningkatan kecakapan kolaborasi banyak dikaji pada matapelajaran IPA, IPS dan Bahasa, selain itu, ditemukan bahwa peningkatan kecakapan kolaborasi siswa jenjang sekolah dasar banyak ditemukan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Dari uraian tersebut sudah cukup kuat dikatakan bahwa kebaruan penelitian ini terletak pada peningkatan kecakapan kolaborasi siswa sekolah dasar pada matapelajaran Pendidikan jasmani.

Selain, data empirik dari berbagai riset terdahulu, peneliti menghimpun permasalahan berdasarkan observasi awal di kelas V.A SDN 2 Loktabat Selatan menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas V.A SDN 2 Loktabat Selatan, masih berpusat pada guru dimana guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan penugasan.

Pembelajaran tersebut membuat peserta didik hanya mendengarkan guru dan melakukan tugas-tugas gerak yang diberikan, maka proses pembelajaran yang diberikan hanya berfokus pada pemberian materi dari guru dan penyelesaian tugas gerak saja.

Model pembelajaran konvensional tersebut sangat bertolak belakang dengan mata pembelajaran PJOK yang diharapkan. Dimana peserta didiklah yang seharusnya lebih aktif baik bergerak maupun berinteraksi dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran guru hanya sesekali membentuk peserta didik dalam kelompok belajar, guru memberikan tugas kelompok tanpa adanya bimbingan sehingga banyak terdapat peserta didik yang hanya numpang nama pada kelompok lebih sering bermain dan berbicara diluar materi yang diajarkan. Hal ini yang menjadi kendala atau lemahnya keterampilan kolaborasi peserta didik dalam proses pembelajaran kelompok dan masih rendahnya motivasi peserta didik untuk lebih serius dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran menjadi salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar dan lemahnya keterampilan kolaborasi peserta didik. Pencapaian ketrampilan tersebut dapat dicapai dengan penerapan metode pembelajaran yang sesuai dari sisi penguasaan materi dan ketrampilan (Windradi, 2021). Hal tersebut ditunjukkan dari rata-rata nilai keterampilan kolaborasi Peserta didik yaitu 69.05 yang termasuk dalam kriteria dibawah KKM, dari 14 orang orang peserta didik terdapat 9 orang yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari data tersebut peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM sebanyak 9 orang (64%) dan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 5 orang (36%).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan serta kajian pustaka oleh peneliti, maka harus ada usaha untuk memperbaiki proses pembelajaran di sekolah agar lebih bermakna dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan keterampilan abad 21 terutama keterampilan kolaborasi dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk

memperbaiki hal tersebut adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tuarnamnet atau disingkat TGT.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kelompok. Pembelajaran dengan menggunakan model TGT sangat mudah digunakan karena melibatkan aktifitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan status, melibatkan teman peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dimana terdapat reward (penghargaan) dan reinforcement (hukuman) (Agustryani et al., 2020). Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Hamdani et al. (2019) yang menyatakan bahwa (TGT) merupakan salah satu tipe belajar kooperatif dimana dalam TGT peserta didik akan dibagi dalam beberapa kelompok belajar, dimana setiap kelompok belajar terdiri dari beberapa peserta didik yang berbeda-beda baik tingkat kemampuan, latar belakang etnik dan jenis kelaminnya. Dalam PJOK penerapan model ini bertujuan untuk mendorong peserta didik untuk lebih siap mempelajari materi-materi PJOK melalui berbagai permainan. Dalam model pembelajaran TGT guru hanya sebagai fasilitator yang mengawasi dan membersamai setiap peserta didik dalam setiap kegiatan belajarnya (Agustryani et al., 2020) Tipe pembelajaran ini sangat cocok digunakan karena tipe pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik yang gemar permainan (Rachman & Kartiko, 2020).

Dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament yang diterapkan guru membuat peserta didik ikut berperan aktif pada proses pembelajaran, peserta didik belajar saling menghargai pendapat dan mampu menumbuhkan rasa kebersamaan dalam anggota kelompok, kerja sama antar peserta didik membuat interaksi belajar dalam kelas tidak membosankan serta membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Wulandari, Chrismonika et al., 2021) Dengan menggunakan model pembelajaran TGT terjadi peningkatan hasil belajar. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Armidi, 2022) yang menyatakan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik

lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

Dengan penerapan model TGT dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih menguasai materi pembelajaran dan hasil belajar peserta didik meningkat. Hal ini senada dengan penelitian (Wulandari, Chrismonika et al., 2021) Dengan penerapan model TGT dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih menguasai materi pembelajaran dan hasil belajar peserta didik meningkat. Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa, yakni penerapan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian (Sugiata, 2019).

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian literatur di atas peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan membahas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament (TGT) untuk Meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar peserta didik di Kelas V.A SDN 2 Loktabat Selatan

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan menggunakan model dari Kemmis dan Mc.Taggart yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi (Altrichter et al., 2002; Mashud & Ihwanto, 2022).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Loktabat Selatan yang beralamat di Jl. RO Ulin, Loktabat Selatan, Kecamatan Banjarbaru Selatan, Kota Banjarbaru, Provinsi Kalimantan Selatan. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2022. Subjek penelitian ini adalah Peserta didik kelas V.A SDN 2 Loktabat Selatan yang berjumlah 14 Peserta didik, terdiri dari 4 Peserta didik laki-laki dan 10 Peserta didik perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik tes berupa soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengetahui kemampuan Peserta didik terhadap pemahaman materi pembelajaran kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar untuk aspek kognitif, sedangkan teknik non tes berupa pengamatan sikap dan keterampilan digunakan untuk mengetahui keterampilan Peserta didik serta aspek afektif (Keterampilan Kolaborasi) peserta didik. Analisis data penilaian menggunakan rumus prosentase (Purwanto, 2011).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data hasil ketuntasan belajar peserta didik pada materi kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar dianalisis melalui pencapaian indikator yang telah ditentukan. Tes dan observasi hasil belajar dilakukan setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I berlangsung. Berikut adalah tabel 1. rekapitulasi nilai untuk keterampilan kolaborasi siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil rekapitulasi keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus I

Ketuntasan Belajar	Jumlah Peserta didik (orang)	Presentase	Indikator Keberhasilan
Tuntas	13	92.86 %	85%
Tidak Tuntas	1	7.14 %	
Jumlah	14		

Sedangkan untuk tabel 2. Rekapitulasi nilai peserta didik untuk ranah kognitif siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil rekapitulasi ranah kognitif peserta didik pada siklus I

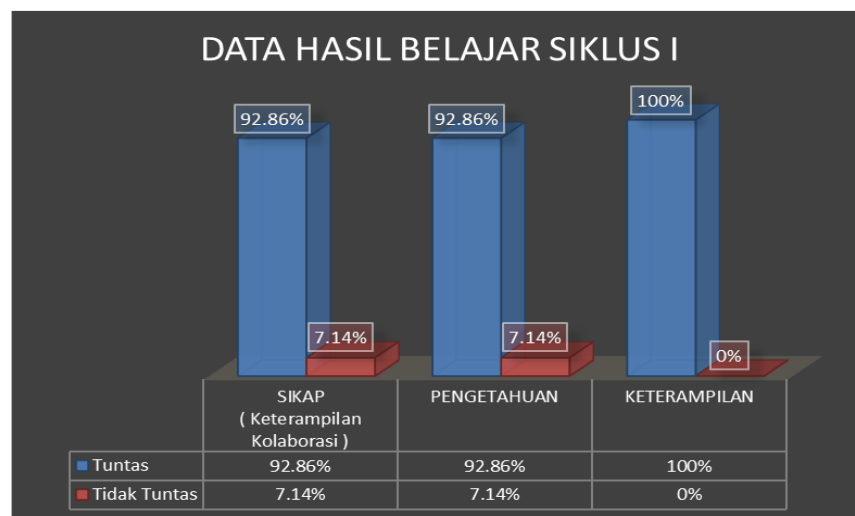
Ketuntasan Belajar	Jumlah Peserta didik (orang)	Presentase	Indikator Keberhasilan
Tuntas	13	92.86 %	85%
Tidak	1	7.14 %	
Jumlah	14		

Untuk nilai peserta didik pada ranah keterampilan kombinasi jalan, lari, lompat dan lempar sebagai profil nilai ranah psikomotor siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil rekapitulasi ranah psikomotor peserta didik pada siklus I

Ketuntasan Belajar	Jumlah Peserta didik (orang)	Presentase	Indikator Keberhasilan
Tuntas	14	100%	85%
Tidak Tuntas	0	0%	
Jumlah	14		

Profil nilai dari ketiga indikator penilaian pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti tuangkan dalam bentuk grafik 1. di bawah ini

**Grafik 1. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I**

Hasil belajar materi kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar pada Peserta didik kelas V.A SDN 2 Loktabat Selatab dengan menerapkan model TGT dapat dilihat pada Tabel 4 yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I

Aspek yang dinilai	Pra Siklus		Siklus I	
	Jumlah Peserta didik (orang)	Presentase	Jumlah Peserta didik (orang)	Presentase
Sikap	5	36 %	13	93 %
(Keterampilan				
Pengetahuan	7	50 %	13	93 %
Keterampilan	8	57 %	14	100 %

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan ketuntasan hasil belajar materi kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar pada Peserta didik Kelas V.A SDN 2 Loktabat Selatan tahun pelajaran 2021/2022 mengalami peningkatan. Jumlah Peserta didik yang tuntas pada prasiklus pada aspek keterampilan kolaborasi sebanyak 5 Peserta didik, kemudian diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams game tournament (TGT) ketuntasan pada aspek keterampilan kolaborasi menjadi 13 Peserta didik, untuk jumlah Peserta didik yang tuntas pada prasiklus pada aspek pengetahuan sebanyak 7 Peserta didik, kemudian diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams game tournament (TGT) ketuntasan pada aspek pengetahuan menjadi 13 Peserta didik, selanjutnya untuk jumlah Peserta didik yang tuntas pada prasiklus pada aspek keterampilan sebanyak 8 Peserta didik, kemudian diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams game tournament (TGT) ketuntasan pada aspek keterampilan menjadi 14 Peserta didik. Peserta didik bisa dikatakan tuntas pada siklus I untuk hasil belajarnya karena mencapai persentase ketuntasan yang diharapkan yaitu $\geq 85\%$.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas V.A SDN 2 Loktabat Selatan. Dengan menggunakan model pembelajaran Teamss Games Tournament yang diterapkan guru membuat

peserta didik ikut berperan aktif pada proses pembelajaran, peserta didik belajar saling menghargai pendapat dan mampu menumbuhkan rasa kebersamaan dalam anggota kelompok, kerja sama antar peserta didik membuat interaksi belajar dalam kelas tidak membosankan serta membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran

Pembahasan

Hasil penelitian ini mengatakan bahwa terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT). Peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar yang ditinjau dari aspek kognitif dan psikomotorik mengalami ketuntasan belajar dengan satu siklus dengan dua kali pertemuan.

Keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar, menurut (Mashud, Rahmani, Purwanto, et al., 2022) melalui *review artikel* pada kajian peningkatan kecakapan kolaborasi dominan dapat ditingkatkan dengan model-model pembelajaran kooperatif. Keterampilan kolaborasi bukan sekedar keterampilan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah pembelajaran, lebih dari bahwa keterampilan kolaborasi merupakan suatu keterampilan berkomunikasi dan bekerjasama menyelesaikan masalah secara sersama-sama dan saling menghormati menghargai jika terjadi perbedaan pendapat dan cepat menyepakati untuk menentukan solusinya (Luciana, Ni Luh et al., 2020).

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat peserta didik ikut berperan aktif pada proses pembelajaran, peserta didik belajar saling menghargai pendapat dan mampu menumbuhkan rasa kebersamaan dalam anggota kelompok, kerja sama antar peserta didik membuat interaksi belajar dalam kelas tidak membosankan serta membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh (Wulandari, Chrismonika et al., 2021). Selain itu dengan menggunakan model pembelajaran TGT terjadi peningkatan hasil belajar hal ini dikarenakan model pembelajaran TGT menumbuhkan kebersamaan dalam anggota kelompok, kerja sama antar peserta didik membuat

interaksi belajar dalam kelas tidak membosankan serta membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan membuat peserta didik aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dan mampu mendiskusikan jawaban saat berada di dalam kelompok (Miroh et al., 2019). Armidi, (2022) menambahkan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak hanya membuat peserta didik cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.

Berdasarkan kajian peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar di atas, bisa dikatakan bahwa hasil penelitian tindakan kelas ini dikatakan relevan dan memperkuat temua-temuan terdahulu, bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun secara spesifik, penelitian ini menambahkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat juga meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Meskipun secara kaidah penelitian hasil penelitian tindakan kelas belum cukup kuat dan cukup syarat untuk mengeneralisasikan temuan penelitian tindakan kelas ini. Paling tidak memberikan gambaran bahwa permasalahan pembelajaran terkait keterampilan kobaorasi siswa bisa diselesaikan menggunakan model pembelajaran TGT (Hamzah, B, 2012).

Penerapan model pembelajaran TGT meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa melalui metode peneltian tindakan kelas, hasil ini berimplikasi bahwa kebutuhan komptensi abad 21 yang dikenal dengan kecakapan 4-C (*communication, collaboration, crtical thingking and creativity*) terkhusus kecakapan kolaborasi sudah tersaji contoh dan bukti bahwa bisa ditingkatkan melalu pembelajaran Pendidikan jasmani yang hanya dalam satu siklus pembelajaran dengan dua kali pertemuan pembelajaran. Artinya tidak ada sulit dan berat, tergantung kemauan guru dalam mempersiapkan, merancang, dan menetapkan solusi pembelajaran yang tepat dan relevan (Mashud, 2015).

Rekomendasi penelitian tindakan kelas ini adalah; 1) pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi, guru harus benar-benar menguasai dan

memahami indikator keterampilan kolaborasi terutama indikator yang dipilih sebagai acuan untuk mengamati proses pembelajaran. 2) pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif, diharapkan guru memberikan tugas mandiri sebagai tugas pekerjaan rumah (PR) pada konsep-konsep yang terkait materi pembelajaran, selain itu guru memberikan permainan tanya jawab dengan jawaban pendek yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran. 3) pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek psikomotorik, guru harus memperhatikan konsep kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar dulu pada siswa. Akan sangat membahayakan jika guru terlalu focus pada pembentukan kelompok dan permainan yang dilanjutkan dengan perlombaan. Sehingga konsep *fun and busy* dalam pembelajaran dapat diraih, target kompetensi terutama kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar juga bisa dicapai dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa kelas V-A SDN 2 Loktabat Selatan Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan bisa tercapai dengan baik dalam satu siklus tindakan pembelajaran dengan dua kali pertemuan. Disarankan kepada guru pendidikan jasmani kebutuhan penguasaan kecakapan abad 21 merupakan suatu keharusan bagi peserta didik, untuk itu guru harus mewujudkan dalam pembelajaran di kelas. Khusus keterampilan kolaborasi, cara dan mengukurnya bisa menerapkan dan mengembangkan instrument yang tersajin dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustriyani, R., Herliana, M. N., & Soraya, N. (2020). Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility siswa dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya. *Jendela Olahraga*, 5(1), 30–34. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i1.5225>
- Altrichter, H., Kemmis, S., McTaggart, R., & Zuber-Skerritt, O. (2002). The concept of action research. *The Learning Organization*, 9(3), 125–131. <https://doi.org/10.1108/09696470210428840>
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Volume 12 Nomor 2 Desember Tahun 2022*

- Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.23887/jear.v6i2.44635>
- Hamdani, M. S., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440–447. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Hamzah, B, U. (2012). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar Dan Menengah, 1 (2016).
- Luciana, Ni Luh, R., Padmadewi, N., Artini, Luh, P., & Budiarta, L. G. R. (2020). Teachers' Readiness in Inserting the 21st Century Skills in the Lesson Plan in Teaching English. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(2), 168. <https://doi.org/10.23887/jpp.v53i2.26406>
- Makhrus, M., Harjono, A., Syukur, A. B., & Muntari, S. (2018). Identifikasi kesiapan LKPD guru terhadap keterampilan abad 21 pada pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Ilmiah Profei Pendidikan*, 3(2), 124–128. <https://doi.org/10.29303/jipp.v3i2.20>
- Mashud, M. (2015). Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Era Abad 21. *Jurnal Multilateral*, 14(2), 89–196. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v14i2.2471.g2172>
- Mashud, M., & Ihwanto, N. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Aktivitas Gerak Berirama Siswa Kelas V Melalui Google Meet Disertai Video Pembelajaran. *Jendela Olahraga*, 7(1), 35–49. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26877/jo.v6i1.6225>
- Mashud, M., Rahmani, M., Mu'arifin, M., Purwanto, D., Tantri, A., & Wulandari, A. (2022). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Meningkatkan Kecakapan Kolaborasi Siswa Di Indonesia : Article Review. *Jendela Olahraga*, 7(2), 78–94. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26877/jo.v7i2.11973>
- Mashud, M., Rahmani, M., Purwanto, D., Tantri, A., & Wulandari, A. (2022). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Meningkatkan Kecakapan Kolaborasi Siswa di Indonesia : Article Review*. 7(2), 78–94. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26877/jo.v7i2.11973>
- Miroh, Patonah, S., & Kaltsum, U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa di SMPN 5 Ungaran. *Prosiding Seminar Nasional The 5th Lontar Physics Forum*, 113–118.
- Mustafa, P. S. (2020). Kontribusi Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3), 437–452. https://doi.org/https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.248
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar* (III). Pustaka Pelajar.
- Rachman, A. W. N. A., & Kartiko, D. C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 108. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29816>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253.

- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- van Laar, E., van Deursen, A. J. A. M., van Dijk, J. A. G. M., & de Haan, J. (2017). The relation between 21st-century skills and digital skills: A systematic literature review. *Computers in Human Behavior*, 72, 577–588. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.010>
- Windradi, A. Y. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Metode Two Stay Two Stray (Tsts) Pada Materi Jenis-Jenis Masalah *JPG (Jurnal Penelitian Geografi)*, 9(1), 21–33.
- Wulandari, Chrismonika, A., Rahmaniati, R., & Kartini, Nurul, 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>