

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) BERBANTU WORDWALL TERHADAP  
PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**DIAH SEPTININGRUM**

**NPM 2186206099**



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
TAHUN 2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES  
TOURNAMENT (TGT) BERBANTU WORDWALL TERHADAP  
PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA**

**SKRIPSI**

Oleh:

**DIAH SEPTININGRUM**

**NPM : 2186206099**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
TAHUN 2025**

**M O T T O :**

**“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”**

**(QS. Al-Baqarah: 286)**

**“Masa depan tidak dibangun dengan kenyamanan, tapi penuh dengan peluh dan air mata. Skripsi ini lahir dari waktu yang dicuri, tenaga yang dibagi, dan mimpi yang tak pernah mati.”**

**PERSEMBAHAN:**

**Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan untuk almamater tercinta STKIP PGRI Trenggalek, dosen pembimbing yang telah sabar memberikan arahan, suami yang telah memberikan dukungan dan perhatian, anak-anakku yang selalu menjadi penyemangat dan untuk orangtua yang memberi doa dan dukungan serta teman-teman yang sudah banyak memberikan bantuan.**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh ;

Nama : Diah Septiningrum

NPM : 2186206099

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu *Wordwall* Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Trenggalek, 09 Juni 2025

Dosen Pembimbing I,

**Angga Setiawan, M.Pd.**

NIDN. 0725049401

Dosen Pembimbing II,

**Indah Yunitasari, M.Pd.**

NIDN. 0712069402

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

Nama : Diah Septiningrum  
NPM : 2186206099  
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)  
Berbantu *Wordwall* Terhadap Peningkatan Keterampilan  
Kolaborasi Siswa.

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji,

pada tanggal : .....2025

Tim Penguji,

1. Ketua	:	.....	
		NIDN/NUPN : .....	_____
2. Sekretaris	:	.....	
		NIDN/NUPN : .....	_____
3. Anggota	:	.....	
		NIDN/NUPN : .....	_____

Mengesahkan,

Ketua STKIP PGRI Trenggalek

**Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.**

NUPN: 9907006131

## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diah Septiningrum

NPM : 2186206099

Program Studi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 09 Juni 2025

Yang membuat  
pernyataan,

Diah Septiningrum

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya.. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian program sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam penyelesaian ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Nanda William, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi PGSD memberikan kesempatan penyusunan Proposal Penelitian.
3. Bapak Angga Setiawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
4. Ibu Indah Yunitasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terwujudnya skripsi ini.
5. Terimakasih kepada suami yang telah mendukung dan memberikan perhatian selama penyusunan skripsi ini. Serta kedua anakku yang selalu menjadi alasan untuk tetap menyelesaikan penulisan skripsi demi masa depan yang panjang.
6. Terimakasih kepada orangtua dan mertua yang selalu mendukung dan membantu selama proses penyusunan skripsi yang penuh dengan rintangan.
7. Terimakasih untuk diri sendiri yang telah berjuang hingga penyusunan skripsi ini selesai.

8. Terimakasih kepada teman-teman yang banyak membantu selama proses penyusunan skripsi ini dan bersama-sama berjuang agar dapat terselesaikan tepat waktu.
9. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dan mendukung dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.

Demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mohon saran dan kritik membangun dari semua pihak, dan akhirnya semoga proposal penelitian ini bermanfaat.

Trenggalek, 09 Juni 2025

Penulis

## ABSTRAK

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Wordwall Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa, Oleh: Diah Septiningrum, NPM: 2186206099, Program Studi PGSD, STKIP PGRI Trenggalek.

Kata kunci: Model Pembelajaran TGT, Wordwall, Kolaborasi Siswa

Terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran baik dari guru maupun siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran yang terbatas meliputi model pembelajaran project based learning, konvensional dan berkelompok. Beberapa guru juga sudah menggunakan media pembelajaran seperti proyektor dan papan tulis untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Guru jarang menggunakan media yang menggunakan jaringan internet. Sedangkan permasalahan pada siswa adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran berkelompok dengan menggunakan games membuat siswa kadang cepat merasa bosan dalam pembelajaran, kurangnya kolaborasi diantara siswa satu dengan yang lain karena penggunaan model pembelajaran yang dilakukan dalam pembelajaran serta penggunaan media yang masih kurang menarik untuk membantu proses pembelajaran. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* berbantu *wordwall* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi-experimental*. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan Trenggalek dengan sampel yang diambil secara purposive sampling dari dua sekolah, yaitu SDN 1 Surodakan dan SDN 2 Ngantru, dengan jumlah sampel 90 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian observasi. Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa lembar penilaian observasi yang digunakan valid dan reliable. Uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga analisis data dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan kolaborasi siswa setelah penerapan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* berbantu *wordwall*. Rata-rata nilai siswa kelas kontrol adalah 35,38 sedangkan pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata mencapai 46,33. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, menandakan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* berbantu *wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* berbantu *wordwall* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Siswa menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* dengan bantuan media *wordwall*, siswa merasa lebih senang dan antusias.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	ii
MOTTO .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Batasan Masalah .....	7
1.3. Batasan Penelitian.....	8
1.4. Rumusan Masalah.....	8
1.5. Tujuan Penelitian .....	8
1.6. Kegunaan Penelitian .....	9
1.7. Penegasan Istilah .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12

<b>2.1. Kerangka Teori .....</b>	<b>12</b>
<b>2.2. Hasil Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>30</b>
<b>2.3. Kerangka Berfikir .....</b>	<b>33</b>
<b>2.4. Hipotesis .....</b>	<b>36</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
<b>3.1. Rancangan Penelitian .....</b>	<b>37</b>
<b>3.2. Prosedur Penelitian .....</b>	<b>40</b>
<b>3.3. Populasi dan Sampel .....</b>	<b>41</b>
<b>3.4. Identifikasi Variabel Penelitian .....</b>	<b>43</b>
<b>3.5. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....</b>	<b>45</b>
<b>3.6. Uji Instrument .....</b>	<b>51</b>
<b>3.7. Teknik Analisis Data .....</b>	<b>53</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>57</b>
<b>4.1 Deskripsi Data .....</b>	<b>57</b>
<b>4.2 Analisis Data.....</b>	<b>60</b>
<b>4.3 Uji Prasyarat .....</b>	<b>90</b>
<b>4.4 Interpretasi.....</b>	<b>94</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>97</b>
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>97</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>97</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1.	Hasil Penelitian yang Relevan	30
3.1.	Data Sampel Penelitian	43
3.2.	Variabel Penelitian	44
3.3.	Kisi-Kisi Lembar Observasi	47
3.4.	Indikator Penilaian Lembar Observasi	48
4.1	Hasil Uji Validitas Instrumen dengan SPSS 25	58
4.2	Output SPSS Uji Reliabilitas	59
4.3	Hasil Penelitian Kelas Kontrol	60
4.4	Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	74
4.5	Output SPSS <i>Kolmogorov smirnov Test</i>	91
4.6	Output SPSS <i>Levene's Test</i>	92
4.7	Output SPSS <i>Independent Sample Test</i>	93

## DAFTAR GAMBAR

No Gambar	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1	Desain <i>Quasi Eksperiment</i>	39
Gambar 3.2	Rumus Korelasi <i>Pearson Product Moment</i>	52
Gambar 3.3	Rumus Uji Reliabilitas	53

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>No Lampiran</b>	<b>Judul Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
<b>Lampiran 1</b>	<b>Halaman Persetujuan Judul</b>	<b>104</b>
<b>Lampiran 2</b>	<b>Surat Keterangan Balasan</b>	<b>105</b>
<b>Lampiran 3</b>	<b>Data SPSS</b>	<b>107</b>
<b>Lampiran 4</b>	<b>Instrumen Penilaian Observasi</b>	<b>109</b>
<b>Lampiran 5</b>	<b>Nilai Terendah dan Tertinggi Kelas Kontrol dan Eksperimen</b>	<b>114</b>
<b>Lampiran 6</b>	<b>Validasi Rujukan</b>	<b>122</b>
<b>Lampiran 7</b>	<b>Foto Dokumentasi</b>	<b>135</b>
<b>Lampiran 8</b>	<b>Riwayat Hidup</b>	<b>140</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu hal penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan sumber daya manusia dari suatu bangsa. Menurut Rahman,dkk (2022:2-3) pendidikan adalah usaha yang dilakukan sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Menurut Husamah,dkk (2019:31) pendidikan adalah semua usaha atau upaya yang sudah direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik kelompok, individu, maupun masyarakat sehingga mereka akan melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Pendidikan bukan hanya sebuah kewajiban, lebih dari itu pendidikan merupakan sebuah kebutuhan akan lebih berkembang dengan adanya pendidikan.

Maka dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah semua usaha dan upaya yang direncanakan dan dilakukan secara sadar untuk mengembangkan potensi diri seseorang yang diperlukan dalam hidup bermasyarakat. Pendidikan diharapkan mampu untuk menjadi sarana dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia

dalam suatu bangsa. Sehingga pendidikan menjadi sebuah kebutuhan dalam mengembangkannya.

Pendidikan pada saat ini di Indonesia sudah mengarah pada pendidikan abad 21. Menurut Widodo & Wardani (2020) pembelajaran abad 21 sebaiknya dilakukan dengan mengedepankan keterampilan berpikir dan melakukan terutama aspek berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, dan kreatif dan inovatif, sedangkan komunikasi dan berkolaborasi dijadikan sebagai sarana untuk menumbuhkan keterampilan berpikir dan melakukan tersebut. Pada pendidikan abad 21 diharapkan untuk membekali siswa dengan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 yang dimaksudkan adalah setiap orang menguasai 4C yang merupakan sarana untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan di masyarakat pada abad 21 ini. Adapun keterampilan 4C yang dimaksud adalah keterampilan *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), *Critical thinking* (berpikir kritis), dan *Creativity* (kreativitas). Mengajarkan keterampilan abad 21 menjadi kebutuhan setiap sekolah untuk membentuk siswa yang terampil dalam masyarakat abad 21.

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu dari keterampilan yang harus diberikan kepada siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan yang ada dalam keterampilan 4C. Menurut Lelasari, dkk. (2017) mengemukakan bahwa keterampilan kolaborasi merujuk pada kemampuan dalam berkomunikasi secara dialogis untuk saling bertukar pendapat, gagasan, atau ide. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain, berbagi ide, memecahkan masalah bersama, dan mencapai tujuan bersama (Erviani, dkk 2022). Keterampilan kolaborasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang

dalam berkomunikasi dengan orang lain baik untuk menyampaikan pendapatnya, gagasan serta ide yang dimiliki untuk memecahkan suatu masalah dan mencapai tujuan bersama. Dalam proses pembelajaran keterampilan kolaborasi berarti siswa mampu untuk berkomunikasi dengan guru atau siswa dalam pemecahan suatu permasalahan dengan menyampaikan pendapat, gagasan dan ide agar mencapai tujuan bersama.

Untuk mengetahui ketercapaian suatu keterampilan membutuhkan indikator yang dapat digunakan untuk menilai apakah suatu keterampilan dapat memperoleh hasil yang baik. Begitu juga dengan keterampilan kolaborasi dapat dikatakan seseorang memiliki keterampilan berkolaborasi yang baik jika memenuhi beberapa indikator. Menurut Arnyana (2019) seseorang dikatakan memiliki kemampuan berkolaborasi, bila memenuhi tiga komponen kemampuan berkolaborasi (Tiga dimensi kolaborasi) yaitu: (1) menunjukkan kemampuan bekerja secara efektif dan menghargai keberagaman anggota tim; (2) Menunjukkan fleksibilitas dan kemauan untuk menerima pendapat orang lain dalam mencapai tujuan bersama, dan (3) mengemban tanggung jawab bersama dalam bekerja kolaboratif dan menghargai kontribusi setiap anggota tim. Zubaidah (2018) menyampaikan indikator yang diukur dalam kolaborasi meliputi: (1) memberi dan menerima umpan balik dari setiap anggota kelompok, (2) berbagi tugas, (3) mengakui keterampilan, pengalaman, kreativitas, dan kontribusi orang lain, (4) mendengarkan kekhawatiran, pendapat, dan gagasan orang lain, (5) menengarkan orang lain dalam situasi konflik, dan (6) mendukung keputusan kelompok. Dimensi dan indikator tersebut digunakan oleh guru untuk dapat mengetahui tingkat kolaborasi siswa. Guru

berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung dimulai dari persiapan perencanaan proses pembelajaran serta memilih model pembelajaran yang digunakan serta melakukan evaluasi pembelajaran. dalam proses evaluasi ini guru dapat menggunakan indikator untuk mengukur tingkat kolaborasi siswa apakah sudah bisa dikatakan baik.

Keterampilan kolaboratif dapat dilatih menggunakan model pembelajaran *kooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu Wordwall. Model pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini dapat menyediakan ruang kepada mereka untuk berinteraksi dan menyampaikan pendapat mereka serta pemahaman mereka terhadap materi akan lebih mendalam dengan waktu yang lebih efisien (Fauziyah & Anugraheni, 2020). Sedangkan menurut Erviani, dkk (2022) pembelajaran model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah satu tipe atau model yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa belajar rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Model TGT menjadi sarana agar siswa dapat berkomunikasi dengan siswa lain, menyampaikan pendapat, melakukan kerja sama dengan permainan yang melibatkan kerja tim.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di SD Negeri 1 Surodakan diketahui bahwa guru sudah pernah menerapkan model pembelajaran *kooperatif*

*learning* tapi masih terbatas. Beberapa model pembelajaran yang sudah pernah diterapkan seperti *think pair share* dan *make a match*. Model pembelajaran kooperatif learning diharapkan mampu untuk meningkatkan keaktifan siswa baik secara individu dan juga berkelompok. Karena terbatasnya model yang diterapkan oleh guru maka tingkat kolaborasi atau bekerja dalam tim siswa dirasa masih kurang. Begitu juga dalam hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 2 Ngantru guru sudah pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif learning termasuk model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) tapi masih terbatas yaitu sekali atau dua kali dalam satu semester.

Permasalahan selanjutnya mengenai kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran siswa kurang aktif dalam mengajukan pendapat dan bertanya. Pada hasil wawancara dengan guru kelas V dikatakan bahwa siswa kelas V di SD Negeri 1 Surodakan memiliki siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran, kurang adanya komunikasi baik berupa pertanyaan atau pendapat yang diajukan siswa kepada guru dalam proses pembelajaran. Terdapat 2 siswa yang di dalam kelas suka mengobrol dengan temannya saat proses pembelajaran dengan bahasan diluar materi yang diajarkan. Hal ini dapat mempengaruhi siswa lain dikarenakan mengganggu konsentrasi dalam belajar. Sedangkan berdasarkan observasi dan hasil wawancara di SD Negeri 2 Ngantru memiliki siswa yang cukup aktif tetapi masih terdapat beberapa siswa yang terlihat pendiam dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi dan hasil angket pertanyaan siswa didapatkan hasil bahwa secara keseluruhan siswa lebih senang jika mengerjakan tugas dan belajar

secara berkelompok dikarenakan beberapa alasan diantaranya adanya teman untuk memberikan bantuan, pekerjaan atau tugas lebih cepat selesai sehingga terasa lebih ringan, dan masih banyak alasan lain yang disampaikan oleh siswa. Siswa mudah merasa bosan dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang masih terbatas pada model-model yang guru terapkan.

Dalam proses pembelajaran guru juga sudah menggunakan media berupa PPT sebagai sarana untuk penyampaian materi. Guru juga menggunakan media konkrit dalam beberapa kali proses pembelajaran. Tapi guru masih sangat terbatas dalam penggunaan media digital dikarenakan keterbatasan jaringan internet. Sehingga pemilihan model pembelajaran memiliki pengaruh yang penting terhadap tingkat kolaborasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka masalah mengenai peningkatan keterampilan kolaborasi siswa menjadi suatu permasalahan yang penting. Penggunaan model pembelajaran dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu *wordwall* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tumbuhnya semangat belajar siswa karena adanya kegiatan permainan dan pertandingan memacu siswa dalam bersaing dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Karmila & Mawardi (2020) bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang mengimplementasikan turnamen akademik, siswa akan berkompetisi untuk memenangkan pertandingan dan semua siswa ikut berperan

aktif dalam turnamen. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa dalam berkelompok.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Risma & Mawardi (2023) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media pembelajaran monopoli dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Yanti & Yashmin (2023) menyimpulkan bahwa Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Dari kedua penelitian yang relevan tersebut akan dijadikan sebagai referensi oleh peneliti.

Berdasarkan paparan di atas peneliti akan melakuakn penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu *Wordwall* Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa”. Alasan peneliti mengambil judul penelitian tersebut karena dianggap relevan dimana model pembelajaran *Teams Games Tounament (TGT)* berbantu *Wordwall* dapat mendorong siswa melakukan interaksi dan komunikasi dengan siswa lain sehingga terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

## **1.2 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan yang ada, maka perlu adanya batasan masalah agar penelitian lebih spesifik. Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini hanya membahas mengenai permasalahan pengaruh penggunaan model pembelajaran *kooperatif learning* tipe *team games tournament* (TGT) berbantu media *wordwall* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

### 1.3 Batasan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah maka terdapat batasan penelitian sebagai berikut :

1. Peneliti hanya menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *wordwall*
2. Peneliti hanya berfokus pada peningkatan keterampilan kolaborasi siswa
3. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V sekolah dasar
4. Peneliti membatasi pada mata pelajaran IPAS kelas V
5. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah , maka permasalahan yang akan dibahas adalah:

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) berbantu *wordwall* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar ?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* berbantu *wordwall* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

## **1.6 Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan dalam pendidikan. Adapun kegunaan penelitian ini sebagai berikut :

### **1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan pemahaman mengenai model pembelajaran *teams games tournament (TGT)*. Selain itu, dapat memberikan masukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang lebih menarik serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* dengan media *wordwall* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

### **2 Manfaat Praktis**

#### **Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan bisa membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dan dapat memberikan pengetahuan, pemahaman, peningkatan kemampuan berkolaborasi serta meningkatkan keberanian untuk mengemukakan pertanyaan dan pendapat.

#### **Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dengan menggunakan *model teams games tournament* serta menggunakan media yang menarik seperti *wordwall*.

### **Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan terutama yang berkaitan dengan keterampilan kolaborasi siswa dan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran yang menarik yaitu model pembelajaran *teams games tournament* dengan berbantu media *wordwall*.

### **Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti lainnya mengenai pengaruh model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* berbantu *wordwall* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dan dapat digunakan sebagai pedoman, acuan, referensi, serta pertimbangan pada penelitian yang relevan.

## **1.7 Penegasan Istilah**

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas dan lebih spesifik dari judul penelitian, maka perlunya penjelasan dari beberapa istilah. Adapun uraiannya sebagai berikut :

### **1.7.1 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah satu tipe atau model yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Pada penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota kelompok yang diacak. Siswa dalam kelompok akan melakukan permainan melalui aplikasi yang ditentukan. Siswa diharapkan dapat bekerjasama dalam sebuah kelompok untuk memecahkan masalah dalam permainan.

### **1.7.2 Media *Wordwall***

*Wordwall* adalah Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Pada penggunaan media *wordwall* siswa akan diberikan kuis berupa pertanyaan dengan isian singkat, memasangkan dan penyusunan kata.

### **1.7.3 Keterampilan kolaborasi**

Keterampilan kolaborasi berfokus pada kemampuan dalam berkomunikasi secara dialogis untuk saling bertukar pendapat, gagasan, atau ide. Dalam permainan siswa mampu bekerjasama dengan tim dalam menjawab pertanyaan, mendengarkan pendapat teman satu tim dalam pemecahan masalah dalam permainan, dan menghargai setiap keputusan dari anggota tim.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teori**

##### **2.1.1 Model Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Sulistiyo dan Haryanti (2022) model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dalam kegiatan pembelajaran model pembelajaran akan memberikan gambaran tentang alur proses pembelajara mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup yang sesuai dengan perencanaan yang dibuat oleh guru. Menurut Amalia, dkk (2023) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Sedangkan menurut Kelana & Wardani (2021) model pembelajaran merupakan kesatuan utuh dari penerapan pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pembelajaran sebagai pedoman dalam proses pembelajaran mulai dari awal hingga akhir pembelajaran yang mencakup pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik dalam pembelajaran. Model pembelajaran adalah satu kesatuan utuh dari proses pembelajaran.

## **2.1.2 Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)**

### **2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)**

Menurut Fauziah & Anugraheni model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan suatu model pembelajaran dengan cara melakukan pertandingan permainan antar tim atau antar anggota kelompok. Sedangkan menurut Mulyani, dkk. (2018) Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif dimana kegiatan belajar siswa diawali dengan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas), *team* (belajar kelompok), *games* (memainkan permainan), kemudian *tournament* (turnamen akademik) dan terakhir rekognisi tim. Selain itu menurut Setianingsih, dkk. (2021) Model TGT merupakan salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif yang mempunyai ciri khas adanya interaksi siswa dalam tim atau kelompok untuk saling bekerjasama menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu jenis dari pembelajaran kooperatif dengan adanya permainan antar kelompok untuk saling bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki ciri khas adanya interaksi antara siswa dalam sebuah kelompok atau tim yang telah dibentuk dalam penyelesaian tugas dan adanya permainan yang dimainkan antar kelompok atau tim.

### **2.1.2.2 Manfaat Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Setiap model pembelajaran memiliki manfaatnya masing-masing. Menurut Diah & Siregar (2023) banyak sekali manfaat yang didapatkan dari implementasi pembelajaran model TGT diantaranya :

1. Dapat memicu siswa yang memiliki prestasi di bawah rata-rata akan ikut berperan aktif dalam tim.
2. Mengembangkan rasa kompak pada kelas dan dapat menghargai perbedaan antar manusia.
3. Membangkitkan semangat siswa untuk belajar lebih dalam lagi karena dipicu oleh hadiah dari guru.

Sedangkan menurut Santosa (2018) pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* bermanfaat untuk :

1. Meningkatkan hasil atau prestasi belajar.
2. Meningkatkan kemampuan koneksi siswa.
3. Meningkatkan keaktifan siswa.
4. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut :

1. Dapat membuat siswa yang memiliki prestasi di bawah rata-rata menjadi lebih aktif dan mampu meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar.

2. Dapat membantu mengembangkan koneksi atau hubungan antar siswa agar menjadi lebih kompak dan menghargai perbedaan.
3. Dapat membangkitkan semangat dan memotivasi siswa dalam belajar karena ada reward yang diberikan oleh guru.

### **2.1.2.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)***

Dalam penerapan setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah yang berbeda setiap modelnya. Menurut Harahap (2018) langkah-langkah kegiatan pembelajaran tipe TGT adalah sebagai berikut :

#### **a. Penyajian Kelas**

Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

#### **b. Kelompok (*Team*)**

Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

c. *Game*

*Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

d. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan 1n lembar kerja.

e. Penghargaan Kelompok

Masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Sedangkan menurut Thalita, dkk. (2019) langkah-langkah dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah :

1) Penyajian kelas

Digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik.

## 2) Kelompok (team)

Tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi utama dari tim ini yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar.

## 3) Games

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

## 4) Turnamen

Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim.

## 5) Rekognisi Tim

Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/ skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin / skor yang berhasil diraihinya

Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut :

### 1. Penyajian Kelas

Dalam penyajian kelas guru menjelaskan materi dan langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament (TGT)*. Siswa diharapkan memperhatikan dengan baik agar memahami langkah-langkah dan juga materi yang akan digunakan.

### 2. Kelompok (Team)

Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen. Pembagian kelompok dibagi berdasarkan pemerataan prestasi akademik, tidak membekas etnis dan agama sehingga setiap kelompok dapat mempersiapkan dengan optimal dan benar-benar belajar.

### 3. Games

Games ini terdiri dari beberapa pertanyaan yang dibuat untuk mengetahui pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

### 4. Turnamen

Turnamen dilakukan setelah satu materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim.

### 5. Rekognisi tim (penghargaan kelompok)

Setiap kelompok yang mendapatkan poin atau skor yang paling tinggi atau mencapai poin atau skor tertentu mendapatkan penghargaan atau hadiah.

#### **2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)**

Penerapan model pembelajaran memiliki kelebihan dan juga kekurangan masing-masing. Kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Thalita, dkk. (2019) sebagai berikut :

1. Tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok.
4. Membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen.

Selain itu menurut Paramita & Zulherman (2022) kelebihan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah :

1. Peserta didik memiliki kesempatan berinteraksi dengan peserta didik lain dan mengutarakan pendapatnya secara verbal.
2. Dapat menambah kepercayaan diri setiap peserta didik, serta perilaku suka mengganggu peserta didik lain menjadi berkurang.

Dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran Teams Games Tournament adalah :

1. Semua siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan aktif dalam belajar dan menyampaikan pendapatnya.
2. Dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa percaya diri siswa.
3. Mempererat kebersamaan dan rasa saling menghargai.
4. Membuat siswa menjadi lebih antusias karena adanya turnamen atau kompetisi serta reward yang diberikan.
5. Mengurangi kebiasaan siswa yang mengganggu teman lainnya.

Selain memiliki kelebihannya masing-masing setiap model pembelajaran juga memiliki kekurangan. Kekurangan yang dimiliki oleh model pembelajaran harus kita pahami agar dapat memaksimalkan penerapan dari model pembelajaran tersebut. Kekurangan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Paramita & Suherman (2022) kekurangan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah :

1. Tidak semua peserta didik dalam kelompok aktif berpendapat.
2. Waktu yang sangat kurang.
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan karena tidak terkondisikan.

Selain itu menurut Nugroho & Rachman (2023) kelemahan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini adalah :

1. Sulitnya dalam mengelompokkan siswa.
2. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa beberapa kekurangan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah :

1. Butuh waktu yang cukup banyak dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
2. Sulitnya dalam menentukan pengelompokan siswa secara heterogen.
3. Tidak semua siswa aktif berpendapat sehingga harus dibagi ke dalam kelompok secara merata.
4. Kemungkinan terjadi kegaduhan dalam proses pelaksanaan model pembelajaran.
5. Siswa kurang terbiasa memberikan penjelasan kepada siswa lainnya sehingga sulit berkomunikasi.

### **2.1.3 Aplikasi *Wordwall***

#### **2.1.3.1 Pengertian Aplikasi *Wordwall***

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media *Wordwall*. Menurut Nadia & Desyandri (2022) *Wordwall* merupakan sebuah situs pembelajaran dimana guru dapat membuat berbagai template pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan. Selain itu menurut Setyorini, dkk. (2023) *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang

digunakan untuk membuat assessment pembelajaran seperti menjodohkan, memasang-masangkan, pencarian kata, spin, dan sebagainya. Sedangkan menurut Sinaga & Soesanto (2022) media *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi web yang disediakan untuk menunjang aktivitas kelas seperti permainan guna membangun suasana interaktif. Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur di dalamnya seperti quiz, random cards, crossword, dan masih banyak fitur lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang berbasis web yang memiliki berbagai fitur di dalamnya seperti pertanyaan singkat, menjodohkan, memasang, teka-teki silang, kartu acak dan masih banyak yang lainnya. *Wordwall* juga dapat digunakan untuk membuat assesment pembelajaran dan dapat menunjang aktivitas di dalam kelas. Guru dapat memilih dari banyak template yang ada di dalam aplikasi wordwall yang akan didesain dalam bentuk permainan.

### **2.1.3.2 Langkah-langkah Aplikasi Wordwall**

Menurut Nisa & Renoningtyas (2021) langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu :

1. Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran tematik, langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya.
2. Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu template yang ada.
3. Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan.

4. Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan.
5. Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Selain itu menurut Sahanata (2022) langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu :

1. Ketik pada tab pencarian [https://:wordwall.net](https://wordwall.net).
2. Maka akan muncul kotak dialog untuk Login, Silakan isi alamat e-mail aktif dan kata sandi.
3. Klik "*Create Your Activity Now*"
4. Maka Kita akan masuk ke Dashboard aplikasi wordwall.
5. Silakan memilih template yang diinginkan.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa langkah dalam menggunakan aplikasi Wordwall sebagai berikut :

1. Pada tab pencarian ketik "[https://:wordwall.net](https://wordwall.net)"
2. Membuat atau mendaftarkan akun dengan mengisi data diri secara lengkap.
3. Klik "*Create Your Activity Now*".
4. Pilihlah satu template yang sesuai.
5. Tulislah judul dan deskripsi permainan.
6. Tulislah isi konten sesuai dengan deskripsi permainan yang dipilih.
7. Pilih done.

### 2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Wordwall

Setiap media dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Hartatik & Aprilia (2024) kelebihan dari media game edukasi *Wordwall* adalah :

1. Mampu memberikan pembelajaran yang bermakna.
2. Model penggunaannya dapat di akses melalui ponsel yang dimiliki oleh peserta didik.

Sedangkan menurut Nisa & Susanto (2022) kelebihan dari game *Wordwall* yaitu :

1. Memiliki berbagai fitur dan sangat fleksibel.
2. Dapat menarik perhatian siswa karena bersifat permainan.
3. Dapat digunakan dalam semua mata pelajaran.
4. Membuat siswa berkeaktifitas.
5. Membangun karakter bekerja sama dengan teman.
6. Pelaksanaan yang sederhana.

Dapat disimpulkan bahwa beberapa kelebihan dari media game *Wordwall* sebagai berikut:

1. Mempunya banyak fitur dalam aplikasi yang membuat siswa tidak bosan.
2. Pelaksanaan yang sederhana karena dapat diakses melalui ponsel ataupun laptop yang dimiliki.

3. Membangun kerjasama dengan teman dan menumbuhkan kreativitas.
4. Dapat memberikan pembelajaran yang bermakna dan dapat digunakan dalam semua mata pelajaran.
5. Dapat menarik perhatian siswa karena dalam bentuk permainan dan bervariasi.

#### **2.1.4 Keterampilan Kolaborasi**

##### **2.1.4.1 Pengertian Keterampilan Kolaborasi**

Menurut Zubaidah (2018) keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan untuk bekerja bersama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat pada tim yang beragam, melatih kelancaran dan kemauan dalam membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan bekerja dalam kelompok; serta kepemimpinan, pengambilan keputusan, dan kerjasama. Selain itu menurut Anton & Trisoni (2022) keterampilan kolaborasi merupakan proses sosial dengan ada kegiatan tertentu mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan memahami kegiatan masing-masing. Sedangkan menurut Putri, dkk. (2024) keterampilan kolaborasi yang merupakan upaya dalam menunjukkan kemampuan bekerjasama secara efektif dengan saling menghormati satu sama lain, sehingga tujuan bersama dapat tercapai dengan penuh tanggung jawab.

Keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan dalam membangun kerjasama secara efektif dalam mencapai tujuan bersama, dengan menunjukkan rasa saling menghormati dalam sebuah tim serta melatih dalam membuat keputusan dalam tim. dalam keterampilan kolaborasi dapat melatih keterampilan bekerja dalam kelompok, kepemimpinan, pengambilan keputusan, dan kerjasama.

#### **2.1.4.2 Indikator Keterampilan Kolaborasi**

Dalam keterampilan kolaborasi terdapat beberapa indikator yang perlu diketahui agar dapat mengukur sejauh mana keterampilan kolaborasi siswa.

Menurut Anton & Trisoni (2022) indikator kolaborasi adalah :

1. Menerima keputusan kelompok
2. Ide, gagasan dan kecemasan orang lain didengarkan
3. Berbagi tugas
4. Menghormati pendapat setiap anggota dan ada tanggungjawab pada kolaboratif
5. Menerima respon orang lain dan menerimanya

Sedangkan menurut Dewi & Putu (2023) indikator dari keterampilan kolaborasi adalah :

1. Saling ketergantungan yang positif
2. Interaksi tatap muka
3. Akuntabilitas dan tanggung jawab personal individu
4. Keterampilan komunikasi
5. Keterampilan bekerja dalam kelompok

Dapat disimpulkan bahwa indikator dalam keterampilan kolaboratif sebagai berikut:

1. Berbagi tugas sesuai dengan keputusan kelompok

2. Mendengarkan ide, gagasan, pendapat dan kecemasan orang lain dalam kelompok.
3. Interaksi tatap muka dan menerima respon dari orang lain.
4. Keterampilan komunikasi
5. Keterampilan bekerja dalam kelompok.
6. Akuntabilitas dan tanggung jawab personal
7. Saling ketergantungan yang positif.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan 4 indikator untuk mengukur keterampilan kolaborasi dikarenakan keterbatasan dalam melakukan penelitian dengan indikator sebagai berikut :

1. Berbagi tugas sesuai dengan keputusan kelompok
2. Keterampilan komunikasi
3. Mendengarkan ide, gagasan, pendapat dan kecemasan orang lain dalam kelompok.
4. Keterampilan bekerja dalam kelompok

#### **2.1.4.3 Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Kolaborasi**

Menurut Dewi & Putu (2020) Terdapat banyak keterampilan yang mempengaruhi keberhasilan sebuah usaha kolaboratif yang dilakukan oleh siswa, keterampilan tersebut terbagi ke dalam empat tingkatan, yaitu :

1. *Forming* (membentuk), yaitu keterampilan paling dasar dan dimiliki untuk menciptakan kelompok pembelajaran yang kooperatif.
2. *Functioning* (memfungsikan), yaitu keterampilan siswa dalam mengelola kegiatan kelompok atau menyelesaikan tugas dan menjaga hubungan kerja antarsiswa agar efektif.
3. *Formulating* (merumuskan), yaitu keterampilan untuk membangun konsep dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan untuk memacu penggunaan cara atau strategi penalaran tingkat tinggi, serta memaksimalkan penguasaan suatu materi yang diajarkan.
4. *Fermenting* (mengembangkan), yaitu keterampilan menstimulasi rekonseptualisasi materi yang sedang dipahami, konflik kognitif, dan pencarian yang informasi lebih banyak serta mengkomunikasikan kesimpulan dari seseorang

Sedangkan menurut Muammar, dkk. (2024) faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan berkolaborasi siswa dalam belajar, antara lain:

1. Faktor internal, seperti: adanya rasa ingin tahu, memiliki tanggung jawab, kemauan menjadi bermanfaat.
2. Faktor eksternal, seperti: dorongan/motivasi dari guru, kondisi dan situasi kelas, anggota kelompok, dan sumber belajar.

Banyak faktor yang mempengaruhi keterampilan kolaborasi siswa dalam belajar yaitu:

1. Adanya rasa ingin tahu, memiliki tanggung jawab, kemauan menjadi bermanfaat untuk membentuk individu yang mendasari terciptanya kelompok pembelajaran yang kooperatif.
2. Adanya dorongan atau motivasi dari guru, kondisi dan situasi kelas, anggota kelompok dan sumber kelompok sehingga dapat memfungsikan siswa dalam mengelola kegiatan kelompok atau menyelesaikan tugas dan menjaga hubungan kerja antarsiswa agar efektif.
3. Pemahaman materi siswa untuk memacu penggunaan cara atau strategi penalaran tingkat tinggi, serta memaksimalkan penguasaan suatu materi yang diajarkan.

#### **2.1.5 Hubungan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Keterampilan Kolaborasi**

Menurut Wulandari, dkk. (2021) berpendapat bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT mampu membuat peserta didik bekerja sama, ikut berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran, menghargai pendapat, bekerja produktif serta mampu membuat peserta didik bertanggung jawab dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran guna mencapai keberhasilan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Sejalan dengan itu menurut Dewantari, dkk. (2024) bahwa adanya peningkatan keterampilan kolaborasi setelah adanya penerapan model pembelajaran TGT. Ditemukan bahwa beberapa peserta didik berani untuk mengemukakan pendapat, bekerja sama dalam menemukan solusi dari

permasalahan, bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, dan menghargai pendapat anggota kelompok lainnya.

Dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa dengan melakukan model pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi siswa. Dapat dilihat dari siswa yang mulai berani mengemukakan pendapat, bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan, siswa bekerja bersama dan ikut berpartisipasi aktif pada proses pembelajaran serta dapat diamati dari beberapa indikator lainnya.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.1. Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Nama	Tahun	Judul	Hasil
1	Nurhayati, Asep Sukenda Egok, Aswarlian syah	2022	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar	Dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis data post-test, menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara signifikan tuntas. Hal ini ditunjukkan berdasarkan nilai rata-rata siswa yang telah mencapai KKM (>70). Dari hasil penelitian dan analisis uji Z dengan nilai post test yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V MI YUPPI Wonokerto setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif

				<p>tipe TGT secara signifikan tuntas. Berdasarkan perhitungan diperoleh <math>Z_{hitung}=9,08</math> dengan <math>Z_{tabel}=1,64</math>, dengan demikian <math>Z_{hitung}&gt;Z_{tabel}(9,08&gt;1,64)</math>, sehingga <math>H_0</math> ditolak dan <math>H_a</math> diterima. Dengan demikian uji hipotesis pada penelitian terbukti kebenarannya dan hipotesis diterima.</p>
<p>Kesimpulan : Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu tidak menggunakan media Wordwall sedangkan pada penelitian ini menggunakan media Word Wall. Pada penelitian terdahulu berfokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini fokus terhadap peningkatan kolaborasi siswa. Persamaannya yaitu menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk siswa kelas V sekolah dasar.</p>				
2	Gina Alamsah, Ati Sadiyah, Raden Roro Suci Nurdianti.	2023	Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar	<p>Penelitian yang Dilakukan oleh peneliti pada peserta didik Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti, dari kedua kelas yang diteliti menunjukkan peningkatan hasil belajar yang berbeda secara keseluruhan pada kedua kelas tersebut, namun kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan media Word Wall dapat meningkatkan hasil belajar lebih baik daripada kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran Konvensional. Hasil tersebut dapat dilihat dari nilai N-Gain yang didapat dari masing-masing kelas. N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,75 berada di kategori tinggi sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain yang</p>

				lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang hanya sebesar 0,62 berada dalam kategori rendah.
	Kesimpulan : Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah variabel y pada penelitian terdahulu adalah hasil belajar sedangkan pada penelitian ini adalah kolaborasi siswa. Subjek pada penelitian terdahulu adalah siswa kelas XI SMA sedangkan pada penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas V SD. Sedangkan persamaannya adalah menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan berbantu media Word Wall.			
3	Niken Mevinda, Arnelia Dwi Yasa	2024	Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas 3 SDN Mergosono 5 Malang melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Berbantuan Media Problem Jellycles (Tentakel Ubur- Ubur)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan media “Jellycle’s Problem” dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa kelas III SDN Mergosono 5 Malang. Dengan model TGT, siswa dapat menjadi aktif dan terlibat dalam pembelajarannya hingga akhir. Pembelajaran dengan model TGT juga dapat melatih kolaborasi tim, kemampuan mengambil ide dan gagasan, menghargai kontribusi anggota kelompok, dan akuntabilitas untuk menyelesaikan tugas kelompok.
Kesimpulan : Perbedaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu menggunakan media Problem Jellycles (Tentakel Ubur-Ubur) sedangkan pada penelitian ini menggunakan media Word Wall. Subjek pada penelitian terdahulu adalah siswa kelas III sekolah dasar sedangkan pada penelitian ini subjeknya adalah siswa kelas V sekolah dasar. Persamaannya yaitu menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament untuk meningkatkan kolaborasi siswa.				

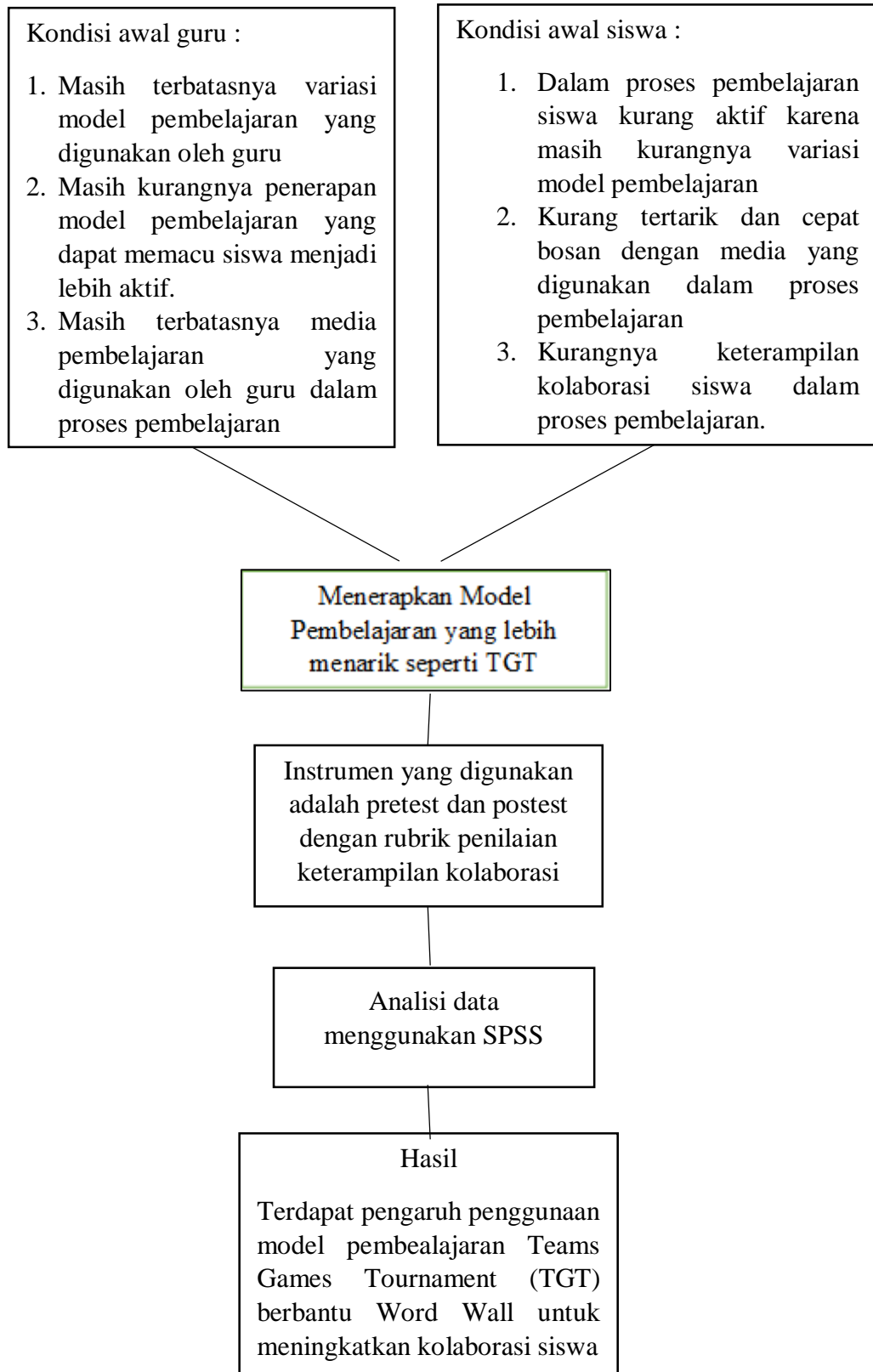
### 2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di SD terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran baik dari guru maupun siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran yang terbatas meliputi model pembelajaran project based learning, konvensional dan berkelompok. Guru masih jarang menggunakan model pembelajaran lain yang lebih bervariasi. Beberapa guru juga sudah menggunakan media pembelajaran seperti proyektor dan papan tulis untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Guru jarang menggunakan media yang menggunakan jaringan internet. Sedangkan permasalahan pada siswa adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran berkelompok dengan menggunakan games membuat siswa kadang cepat merasa bosan dalam pembelajaran, kurangnya kolaborasi diantara siswa satu dengan yang lain karena penggunaan model berkelompok yang dilakukan dalam pembelajaran serta penggunaan media yang masih kurang menarik untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pelaksanaan pembelajaran dikarenakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* akan mendorong dan membuat siswa untuk meningkatkan kolaborasi dengan siswa yang lain. Sejalan dengan pendapat Mevinda & Yasa (2024) bahwa dengan model TGT, siswa dapat menjadi aktif dan terlibat dalam pembelajarannya hingga akhir. Pembelajaran dengan model TGT juga dapat melatih kolaborasi tim, kemampuan mengambil ide dan gagasan, menghargai

kontribusi anggota kelompok, dan akuntabilitas untuk menyelesaikan tugas kelompok. Selain itu menurut Aditya, dkk. (2024) mengatakan bahwa dengan penerapan model TGT yang diterapkan peneliti, peserta didik lebih aktif dan semangat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. Melatih peserta didik bekerjasama, menghargai pendapat orang lain serta membuat kelas menjadi interaktif sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini siswa akan bekerja secara berkelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas atau pertanyaan dengan permainan (game) dengan menggunakan media *Wordwall*.

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah lembar observasi dengan panduan rubrik penilaian keterampilan kolaborasi dan rubrik penilaian hasil kegiatan yang dilakukan siswa melalui model pembelajaran Games Tournament (TGT) berbantu *Wordwall* dengan mata pelajaran IPAS pada kelas V. Kemudian peneliti menganalisis data menggunakan SPSS versi 25. Melalui hasil observasi dengan panduan rubrik penilaian keterampilan kolaborasi dan penilaian hasil kegiatan pada kelas kontrol dan eksperimen diharapkan hasil yang diperoleh adalah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu *Wordwall* untuk meningkatkan kolaborasi siswa sekolah dasar.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Menurut pendapat Sugiyono (2019) mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Selain itu menurut Yam & Taufik (2021) mengatakan bahwa hipotesis adalah pernyataan sementara berbasis norma-norma terkait pada suatu fenomena atau kasus penelitian dan akan diuji dengan suatu metode atau statistika yang tepat.

Maka hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan penelitian, sebelum jawaban yang empirik ditemukan. Hipotesis yang akan diuji dinamakan Hipotesis Nihil atau Nol ( $H_0$ ) dan Hipotesis Alternatif ( $H_a$ ). Berdasarkan rumus hipotesis yang ada, ditetapkan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  maka keputusannya:

$H_a$  = Nilai signifikan  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  maka model pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi siswa.

$H_0$  = Nilai signifikan  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, maka model pembelajaran *Teams Games Turnament* (TGT) tidak berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi siswa.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Rancangan Penelitian

Metode penelitian dapat dipahami sebagai suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data yang sah, dengan tujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan suatu pengetahuan tertentu. Hal ini bertujuan agar pengetahuan tersebut dapat digunakan untuk memahami, menyelesaikan, dan memprediksi masalah yang ada dalam dunia pendidikan. Penelitian itu sendiri merujuk pada langkah-langkah atau prosedur yang dilaksanakan dalam proses penelitian (Sugiyono, 2019). Selain itu menurut Sahir (2021) metode penelitian adalah serangkaian kegiatan dalam mencari kebenaran suatu studi penelitian, yang diawali dengan suatu pemikiran yang membentuk rumusan masalah sehingga menimbulkan hipotesis awal dengan dibantu persepsi penelitian terdahulu. Sehingga penelitian bisa diolah dan dianalisis yang akhirnya membentuk suatu kesimpulan.

Dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan merupakan serangkaian langkah-langkah yang digunakan untuk mencari data dan kebenaran dari suatu penelitian. Dengan demikian, untuk mencapai tujuan penelitian, diperlukan penggunaan metode penelitian yang sesuai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi siswa.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif, karena dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan instrumen yang bersifat kuantitatif untuk meneliti populasi dan sampel. Menurut Djollong (2014) penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Sejalan dengan pendapat Yusuf (2014) bahwa pendekatan kuantitatif adalah apabila data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif atau jenis data lain yang dapat dikuantitatifkan dan diolah dengan menggunakan teknik statistik. Sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan menggunakan data yang dikumpulkan dan diolah dengan menggunakan teknik statistik.

Jenis penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* berupa desain *non-equivalent control group design*, di mana penelitian dilakukan dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B). Kedua kelompok tersebut dilakukan observasi pengamatan, namun hanya kelompok A yang mendapatkan perlakuan tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji kemungkinan adanya hubungan sebab-akibat antara variabel-variabel dengan cara memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Jenis instrumen yang sesuai dengan penelitian ini adalah instrumen penilaian observasi pada *non-equivalent control group design*, dimana dalam

desain ini efek suatu perlakuan terhadap variabel dependen akan di uji dengan cara membandingkan keadaan variabel dependen pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

$$\begin{array}{c} O1 \ X \ O2 \\ \hline O3 \ O4 \end{array}$$

Gambar 3.1 *Desaign Quasi Eksperiment*

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Keterangan:

O1 : Kelompok eksperimen sebelum dilaksanakan perlakuan

O2 : Kelompok eksperimen sesudah dilakukan diperlakuan

O3 : Kelompok kontrol

O4 : Kelompok kontrol

X : Perlakuan

Dalam penelitian ini, digunakan dua kelompok yang berbeda, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen akan menerima perlakuan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, sementara kelompok kontrol akan menjalani pembelajaran secara konvensional.

## **3.2 Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti yang disusun secara sistematis dan terencana untuk mencapai tujuan dari penelitian.

### **3.2.1 Tahap Persiapan**

Tahap persiapan merupakan tahap perencanaan awal yang dilakukan oleh peneliti. Tahap ini dilaksanakan pada bulan September 2024-Februari 2025. Tahap persiapan yang dilakukan sebagai berikut :

1. Penentuan atau pemilihan populasi dan sampel.
2. Meminta surat izin untuk melakukan observasi di sekolah yang dipilih.
3. Melakukan observasi mengenai permasalahan yang ada di sekolah.
4. Menentukan judul penelitian berdasarkan permasalahan yang ditemukan.
5. Konsultasi judul penelitian dengan dosen pembimbing.
6. Menuliskan proposal penelitian
7. Mengembangkan instrumen penelitian.
8. Konsultasi instrumen dengan dosen pembimbing.
9. Memvalidasi instrumen penelitian.

### **3.2.2 Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini peneliti akan melaksanakan penelitian pada bulan Maret-Mei 2025. Penelitian ini akan dilaksanakan di tiga sekolah yaitu SD Negeri 2 Ngantru, SD Negeri 1 Surodakan. Berikut merupakan tahap dari pelaksanaan penelitian :

1. Mengimplementasikan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantu Wordwall pada kelompok eksperimen.

2. Mengimplementasikan model pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.

2. Memberikan instrumen penelitian keterampilan kolaborasi siswa.

### **3.2.3 Tahap Pelaporan**

Pada tahap ini terdiri dari proses analisis data dan penyusunan laporan penelitian, yang dimulai bulan Juni 2025. Berikut adalah tahap pelaporan dari penelitian :

1. Menganalisis data penelitian.
2. Menarik kesimpulan.
3. Menuliskan laporan hasil penelitian.

## **3.3 Populasi dan Sampel**

### **3.3.1 Populasi**

Menurut Swarjana (2022) populasi adalah keseluruhan orang atau kasus atau objek, dimana hasil penelitian akan digeneralisasikan. Selain itu menurut Suriani, dkk. (2021) populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti dan diambil kesimpulan. Populasi tidak harus manusia tetapi bisa juga hewan, tumbuhan, fenomena, gejala, atau peristiwa lainnya yang memiliki karakteristik dan syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian dan dapat dijadikan sebagai sumber pengambilan sampel. Ini berarti bahwa populasi dalam suatu penelitian mencakup keseluruhan elemen yang relevan, baik berupa perorangan,

kelompok, objek, maupun kejadian yang ingin dipelajari untuk memahami berbagai aspek yang terkait dengan topik penelitian tersebut.

Pada penelitian ini mengambil populasi siswa kelas 5 tingkat sekolah dasar di kecamatan Trenggalek. Jumlah dari keseluruhan siswa kelas 5 sekolah dasar di kecamatan adalah 775 siswa berdasarkan data yang diambil dari link kemdikbud.go.id.

### **3.3.2 Sampel**

Menurut Firmansyah & Dede ( 2022) mengatakan bahwa sampel adalah pemilihan sejumlah item atau individu yang relatif lebih kecil (subset) dari populasi yang telah ditentukan sebelumnya untuk dijadikan subjek (sumber data) untuk observasi atau eksperimen sesuai tujuan. Selain itu menurut Sugiyono (2019) sampel merupakan bagian dari populasi yang telah ditentukan oleh peneliti, dengan karakteristik dan kualitas yang telah dirancang untuk tujuan penelitian. Dapat disimpulkan bahwa sampel adalah pemilihan dari populasi yang telah ditentukan yang relatif lebih kecil.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan cara memilih dua sekolah sebagai kelompok eksperimen dan satu sekolah sebagai kelompok kontrol. Adapun langkah dalam pengambilan sampel yaitu dengan *purposive sampling*. Tahapan yang dilakukan dalam pengambilan sampel yaitu dari ketiga sekolah, masing-masing sekolah dipilih secara acak dua sekolah yang akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan satu sekolah sebagai kelompok kontrol. Sehingga diperoleh dua kelas eksperimen dan satu kelas kontrol. Oleh karena itu, pemilihan

indikator dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

1. Siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Siswa kelas V yang memiliki keterampilan kolaborasi masih rendah.
3. Sekolah Dasar yang menggunakan kurikulum Merdeka.
4. Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Trenggalek.

**Tabel 3.1. Data Sampel Penelitian**

Jenis Kelas	Nama Sekolah	Sampel	Teknik
Kelas Eksperimen	SD Negeri 1 Surodakan	45	Purposive Sampling
Kelas Kontrol	SD Negeri 2 Ngantru	45	
Jumlah		90	

### 3.4 Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel merupakan segala elemen yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan data yang diinginkan, kemudian akan digunakan untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel dependen (Y) adalah keterampilan kolaborasi siswa, sementara variabel independen (X), yang berupa perlakuan, adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

**Tabel 3.2. Variabel Penelitian**

<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jenis Instrumen</b>
1	Variabel Y (variabel terikat) : Keterampilan kolaborasi siswa	1. Berbagi tugas sesuai dengan keputusan kelompok 2. Mendengarkan ide, gagasan, pendapat dan kecemasan orang lain dalam kelompok. 3. Interaksi tatap muka dan menerima respon dari orang lain. 4. Keterampilan komunikasi 5. Keterampilan bekerja dalam kelompok.	Instrumen penilaian keterampilan kolaborasi

		6. Akuntabilitas dan tanggung jawab personal 7. Saling ketergantungan yang positif.	
2	Variabel X (variabel bebas) : Model pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> berbantu <i>Wordwall</i> terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa	

### 3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 3.5.1 Metode Pengumpulan Data

Salah satu kegiatan dalam penelitian adalah menentukan cara mengukur variabel penelitian dan alat pengumpulan data. Untuk mengukur variabel diperlukan instrumen penelitian dan instrumen ini berfungsi untuk digunakan mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini ada yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan apabila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2019).

### 3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi penilaian keterampilan kolaborasi siswa. Berikut penjelasan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Lembar observasi penilaian keterampilan kolaborasi siswa

Observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan, dimulai dengan perumusan masalah, kerangka teori untuk menjelaskan perilaku yang akan diamati, prosedur dan teknik pencatatan, serta kriteria analisis dan interpretasi. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu *Wordwall*.

**Tabel 3.3. Kisi-kisi Lembar Observasi**

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Berbagi tugas sesuai dengan keputusan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membagi tugas kepada masing-masing anggota kelompok</li> <li>- Pengambilan keputusan dalam membagi tugas</li> <li>- Memberikan pendapat saat pembagian tugas</li> <li>- Semua anggota bertanggung jawab atas tugas yang diberikan</li> </ul>
2.	Keterampilan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemampuan siswa menyampaikan pendapat dan pesan dengan jelas</li> <li>- Menggunakan bahasa yang sesuai dan sopan</li> <li>- Siswa mampu merespon pertanyaan dengan benar</li> <li>- Siswa mampu untuk berdiskusi dan berdebat dengan baik</li> </ul>
3.	Mendengarkan ide, gagasan, pendapat dan kecemasan orang lain dalam kelompok.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kemampuan siswa memahami dan merespons gagasan anggota kelompok</li> <li>- Siswa bersedia mendengarkan dan tidak memotong pembicaraan anggota lain</li> <li>- Memberi kesempatan kepada semua anggota kelompok untuk berpendapat</li> <li>- Pencapaian kesepakatan dengan cara bertukar pendapat</li> </ul>
4.	Ketrampilan bekerja dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengerjakan tugas yang diberikan dengan tanggung jawab</li> <li>- Membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan</li> <li>- Menerima umpan balik dari anggota kelompok</li> <li>- Menghargai pendapat dan perbedaan anggota kelompok</li> </ul>

**Tabel 3.4. Indikator Penilaian Lembar Observasi**

Sub Indikator	Kriteria Penilaian			
	4	3	2	1
Membagi tugas kepada masing-masing anggota kelompok	Kesesuaian tugas dengan kemampuan anggota, distribusi tugas yang adil dan merata, serta mengelola konflik dan kesalahpahaman anggota	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Pengambilan keputusan dalam membagi tugas	Cara mengkomunikasikan keputusan kepada anggota kelompok, proses atau cara pengambilan keputusan dan kualitas keputusan	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Memberikan pendapat saat pembagian tugas	Dapat menyampaikan pendapat yang dimiliki, menggunakan bahasa yang sopan dan santun, serta menyampaikan dengan artikulasi yang baik.	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Semua anggota bertanggung jawab atas tugas yang diberikan	Keasadaran akan tanggung jawab pribadi, kemampuan mengelola waktu, kemampuan mengatasi masalah	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Kemampuan siswa menyampaikan pendapat dan pesan dengan jelas	Penggunaan bahasa sederhana yang mudah dipahami, penggunaan contoh atau ilustrasi yang sesuai, struktur	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria

	kalimat yang jelas dan benar			
Menggunakan bahasa yang sesuai dan sopan	Penggunaan bahasa yang sopan, menggunakan bahasa baku sesuai dengan EYD, serta pendapat dapat dimengerti oleh orang lain	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Siswa mampu merespon pertanyaan dengan benar	Kemampuan siswa menganalisis pertanyaan, penggunaan konsep dan teori yang tepat, kualitas dari jawaban siswa	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Siswa mampu untuk berdiskusi dan berdebat dengan baik	Penggunaan kata-kata yang tepat, kemampuan untuk memulai diskusi dan merespon, menghargai pendapat anggota lain	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Kemampuan siswa memahami dan merespons gagasan anggota kelompok	Kemampuan siswa memahami dan merespons gagasan anggota kelompok	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Siswa bersedia mendengarkan dan tidak memotong pembicaraan anggota lain	Menghargai pendapat anggota lain, tidak menyela ketika anggota lain menyampaikan pendapat, bertatap muka dengan lawan bicara	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria

Siswa mampu memberi kesempatan kepada semua anggota kelompok untuk berpendapat	Masing-masing anggota memberikan pendapat, tidak mendominasi pembicaraan, serta menghargai pendapat dari semua anggota.	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Pencapaian kesepakatan dengan cara bertukar pendapat	Pemilihan cara dalam mengambil kesepakatan bersama, kualitas dari masing-masing pencapaian kesepakatan, kesepakatan sesuai dengan tujuan bersama	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Mengerjakan tugas yang diberikan	Mengerjakan tugas tepat waktu, kualitas dari jawaban yang diberikan dalam penugasan, pemahaman dari materi yang ditugaskan	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan	Memiliki inisiatif untuk membantu teman yang kesulitan, mau membantu teman yang minta bantuan, cepat tanggap terhadap kesulitan anggota lainnya.	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria
Menerima umpan balik dari anggota kelompok	Memberi respon terhadap umpan dari anggota kelompok, dapat memberikan jawaban sebagai respon, mengapresiasi hasil	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampu mencapai semua kriteria

	kerja anggota kelompok			
Siswa mampu menghargai pendapat dan perbedaan anggota kelompok	Mendengarkan setiap pendapat anggota kelompok, tidak memotong pembicaraan anggota lain saat berpendapat, serta merespon dengan baik dan memberi umpan balik	Siswa hanya mampu mencapai 2 kriteria	Siswa hanya mampu mencapai 1 kriteria	Siswa tidak mampun mencapai semua kriteria

### 3.6 Uji Instrument

#### 3.6.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan atau kevalidan sebuah instrument (Muin, 2023). Artinya suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Begitupun sebaliknya, jika instrumen tersebut kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Validitas merujuk pada sejauh mana instrumen atau alat ukur dapat mengukur konsep yang dimaksudkan dengan akurat (Riyanto & Hatmawan, 2020). Dapat disimpulkan bahwa uji validitas merupakan alat uji untuk mengukur tingkat kesahihan atau kevalidan sebuah instrumen.

Untuk mengetahui validitas bisa menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* yang menggunakan rumus statistik, yang direalisasikan dengan alat bantu komputer yaitu program *SPSS Versi 25 (Statistical Pakage for the Social Sciences)*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2) - (\sum X^2)\} \{(N \sum Y^2) - (\sum Y^2)\}}}$$

Gambar 3.2 Rumus Korelasi *Pearson Product Moment*

Sumber : Suraya, dkk. (2021)

Keterangan:

$r_{xy}$  : Validitas butir soal

$N \sum XY$  : Skor tes pada butir soal yang dicari validitasnya

$\sum X$  : Skor soal yang dicapai tes

$\sum Y$  : Jumlah peserta tes

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak valid. Pada penelitian ini menggunakan SPSS 25.0 dalam pengujian validitas instrumen. Tes dikatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan nilai signifikansi 0,05

### 3.6.2 Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliable apabila hasil pengukuran dengan alat tersebut adalah sama jika sekiranya pengukuran tersebut dilakukan pada orang yang sama pada waktu yang berlainan atau pada kelompok orang yang berlainan pada waktu yang sama. Skor dalam angket adalah 0 sampai 3 maka untuk uji reliabilitas digunakan rumus *alpha Cronbach* yang akan direalisasikan menggunakan alat bantu komputer program SPSS 25

$$\alpha_{Cr} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum_j s_j^2}{s_t^2} \right)$$

**Gambar 3.3 Rumus uji reliabilitas**

Sumber : (Suraya dkk., 2021)

Keterangan:

$\alpha_{Cr}$  : Alpha Cronbach

$k$  : Jumlah item

$s_j^2$  : Variansi skor item ke-j ;  $j = 1, 2, \dots, k$

$s_t^2$  : Variansi skor total

Dengan penilaian penilaian *Cronbach Alfa (Alpha cronbach's)* sebagai berikut.

- 1) Alpha < 0.50 → reliabilitas rendah
- 2) 0.50 < Alpha < 0.70 → reliabilitas moderat
- 3) Alpha > 0.70 → reliabilitas mencukupi (sufficient reliability)
- 4) Alpha > 0.80 → reliabilitas kuat
- 5) Alpha > 0.90 → reliabilitas sempurna

### 3.7 Teknik Analisis Data

#### 3.7.1 Uji Prasyarat

Uji analisis keterampilan kolaborasi dilakukan dengan menggunakan uji-t dengan bantuan komputasi data perangkat lunak laptop. Cara menganalisisnya adalah dengan membandingkan nilai *P-Value* dengan nilai taraf signifikansi, jika nilai *P-Value* lebih besar dari nilai taraf signifikansi maka

keterampilan kolaborasi antara kelas *teams games tournament (TGT)* berbantu wordwall sama baiknya dan sebaliknya jika nilai *P-Value* lebih kecil dari taraf signifikansi maka keterampilan kolaborasi antara kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu *Wordwall* tidak sama baik. Cara menentukan keterampilan kolaborasi kelas manakah yang lebih baik yaitu dengan membandingkan rata-rata nilai keterampilan kolaborasi antara kedua kelas. Sebelum dilakukan uji-t data keterampilan kolaborasi siswa sebelumnya diuji prasyarat berupa uji normalitas data dan uji homogenitas data. Adapun syarat untuk melakukan uji t satu sampel adalah sebagai berikut.

#### 1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas merupakan sebuah asumsi yang menjadi prasyarat untuk menentukan uji statistik yang akan digunakan dalam penelitian. Uji normalitas sering digunakan untuk mengukur data yang memiliki skala interval, ordinal, maupun rasio. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, karena data tidak berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, karena data berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan uji normalitas data one sample kolmogorov sminorv test dengan aplikasi hitung *SPSS Versi 25*. Pemilihan uji normalitas one sample kolmogrov sminorv test karena ingin membandingkan dan melihat kesesuaian distribusi antara 2 data yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas data *one sample*

*kolmogorov sminorv test* memastikan jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal.

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji perbedaan antara dua atau lebih populasi. Uji homogenitas menjadi prosedur uji statistik yang dapat memperlihatkan dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. . Uji homogenitas bertujuan untuk membuktikan apakah dari beberapa kelompok data penelitian memiliki variansi yang sama atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji homogenitas levene dengan aplikasi hitung *SPSS Versi 25*. Pemilihan uji homogenitas levene karena sampel dalam penelitian ini terkumpul 58 dari dua data yang berbeda yaitu data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kriteria uji levene memastikan jika based on mean memiliki nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data bersifat homogen.

### 3.7.2 Uji Hipotesis

Hasil dari penelitian yang telah melewati uji prasyarat selanjutnya dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t sampel independen (independent sample t-test) yang dihitung menggunakan aplikasi *SPSS Versi 25*. Pemilihan uji t sampel independen ini didasarkan pada asumsi bahwa tidak ada hubungan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5%. Kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut: jika nilai signifikansi t-test lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima dan hipotesis alternatif ( $H_a$ )

ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi t-test kurang dari 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Dengan kata lain,  $H_0$  akan ditolak jika nilai  $T_{hitung}$  lebih kecil dari  $T_{tabel}$ , yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Sebaliknya,  $H_a$  diterima jika  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$ , yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh pada keterampilan kolaborasi siswa.