

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI DAN KOMUNIKASI SISWA PADA MATERI GAYA DI SEKITAR KITA

Dini Nurul Sa'diyah¹, Ai Hayati Rahayu², Awaliyah Dahlani^{*3}

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received July 06, 2024

Revised July 20, 2024

Accepted July 31, 2024

Keywords:

Cooperative, Teams Games
Tournament (TGT), Quizizz,
Collaboration, Communication

ABSTRAK

The aim of this research is to determine the improvement of students' collaboration and communication skills in the style material around us using a cooperative cooperative model, teams games tournament type, assisted by the quizizz application in class IV of SDN Pakemitan II, Situraja District, Sumedang Regency, academic year 2023/2024. The research method used is classroom action research which includes planning, action, observation and reflection stages. The research subjects were 23 class IV students at SDN Pakemitan II, consisting of 15 boys and 8 girls. The instruments used were questionnaires and observations. Based on the results of the research carried out, data was obtained on increasing students' collaboration and communication skills. In the initial observation data, students' collaboration and communication skills were 4.3%, in cycle I collaboration skills increased to 34.7%, communication skills also increased to 26%, in cycle II collaboration skills increased again to 82.6% and communication skills also returned. returned to 82.6%. For the average questionnaire score obtained in cycle I, collaboration skills were 59.6% and communication skills were 65.2%, in cycle II, collaboration skills increased to 84%, communication skills also increased to 87.63%. This proves that the application of the teams games tournament type cooperative learning model assisted by the Quizizz application can improve students' collaboration and communication skills in the style material around us.



Copyright © 2024 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Awaliyah Dahlani,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Universitas Sebelas April,
Jl. Anggrek Situ No. 19 Sumedang.
Email: mylovelyagisna@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan siswa diharapkan lebih kreatif, lebih kritis, dapat melakukan berbagai inovasi, dapat berkolaborasi serta berkomunikasi untuk meningkatkan *value* diri serta keterampilan-keterampilan lain yang tentunya bermanfaat di masa yang akan datang.

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan pendidikan pertama yang berlangsung selama enam tahun yang dimana proses pada pendidikan ini dikatakan penting dalam memperoleh dasar pengetahuan yang esensial juga merupakan tahap persiapan penting untuk pendidikan lanjutan. Keterampilan yang diperoleh siswa di bangku sekolah dasar membantu siswa untuk menghadapi tantangan pendidikan yang lebih tinggi di masa depan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dikatakan sebagai salah satu mata pelajaran yang menuntut keaktifan serta keterampilan siswa. Pembelajaran IPAS di SD dikatakan penting karena merupakan sebagai dasar dan juga landasan supaya siswa dapat tertarik untuk mempelajari IPAS pada jenjang pendidikan selanjutnya. Untuk itu, penyajian proses pembelajaran merupakan hal yang utama sebagai penentu keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran yang dirancang menantang juga menyenangkan tentunya dapat menimbulkan terciptanya hubungan antara guru dengan siswa, serta antar siswa.

Namun pada kenyataannya, di lapangan masih banyak ditemukan permasalahan. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri Pakemitan II, masalah yang ditemukan berasal dari siswa dan guru pada saat proses pembelajaran IPAS, salah satunya pada materi gaya di sekitar kita pada topik b yaitu magnet, sebuah benda yang ajaib.

Pada saat berkelompok, keterampilan kolaborasi yang dilakukan siswa masih rendah karena kerja sama dan interaksi siswa satu sama lain juga kegiatan bertukar pikiran atau pendapat siswa, dan segala sesuatu yang seharusnya dikerjakan bersama justru dikerjakan oleh 1 atau 2 siswa saja. Pada saat mengerjakan tugas kelompok juga komunikasi antar siswa dinilai kurang, siswa belum dapat mengeluarkan ide/pemikirannya serta belum dapat menyampaikan informasi yang didapatkan untuk dapat dibagikan kepada temannya.

Jika permasalahan ini tetap dibiarkan akan berdampak pada rendahnya kualitas siswa itu sendiri. Siswa tidak memiliki skill atau keterampilan dan siswa akan kesulitan bersaing secara global, yang dimana seharusnya siswa itu dituntut untuk memiliki dan mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi sesuai tuntutan pembelajaran abad 21 yakni melatih siswa untuk mempunyai keterampilan sosial dan berwawasan global. Dugaan penyebab permasalahan itu terjadi adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan guru pada saat pembelajaran. Karena pada saat proses pembelajaran, guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional, misalnya dengan ceramah dan penugasan dari buku siswa. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi monoton, aktivitas siswa menjadi kurang.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif juga kurang bervariasi dan tidak efektif, tidak memfasilitasi siswa untuk dapat memperoleh keterampilan dasar dan mengembangkan keterampilan lain yang dibutuhkan sesuai tuntutan pembelajaran abad 21. Tidak hanya itu, model pembelajaran yang diterapkan juga tidak dibarengi dengan media pembelajaran yang mendukung pada proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan kurikulum merdeka yang didasarkan pada proses pembelajaran abad 21, dimana pembelajaran abad 21 berhubungan dengan keterampilan yang ada pada siswa. Pembelajaran abad 21 disebut dengan istilah keterampilan 4C, yang merupakan singkatan dari keterampilan berfikir kritis (*critical thinking*), keterampilan bekerjasama dengan baik (*collaboration*), keterampilan untuk berkomunikasi (*communication*), serta mampu berkreasi atau kreatif (*creativity*). Keempat keterampilan tersebut sangat penting dan diperlukan untuk pendidikan abad ke 21. Oleh karena itu siswa diharapkan dapat memiliki keterampilan tersebut.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu memberikan kebermaknaan secara holistik dan memenuhi tujuan pembelajaran itu sendiri. Hal tersebut dapat terwujud apabila guru mampu mengupayakan strategi pembelajaran yang tepat dan

sesuai dengan kriteria yang ingin dicapai. Salah satunya adalah mengupayakan penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi yang tentunya dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa. Model dan media yang dianggap dapat mengatasi masalah tersebut yaitu dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *quizizz*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh berbagai jenjang pendidikan. Model ini juga dirancang untuk meningkatkan kerja sama, saling berinteraksi, motivasi dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran (Adiputra & Heryadi, 2021: 107).

Untuk mendukung keaktifan juga keterampilan siswa dalam mempersiapkan pembelajaran, tentunya harus mempersiapkan sebuah model pembelajaran yang terdapat *games* didalamnya. *Games* yang dimaksud adalah *games* yang akan mempermudah kelompok belajar. Selain dapat meningkatkan motivasi, *games* juga dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, bekerjasama dan berkoordinasi, sesuai dengan pembelajaran berkelompok maupun penilaian harian (Yusro, et al, 2021: 140). Adapun langkah-langkah atau tahapan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut (As, et al., 2016: 8) yaitu: menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, penyajian materi, pembuatan kelompok/*teams*, *games*, turnamen dan penghargaan kelompok.

Tidak cukup dengan model pembelajaran saja, diperlukan juga media pembelajaran yang mendukung. Salah satunya dengan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019: 33). Aplikasi ini, menyediakan berbagai macam kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui gadget. *Quizizz* mengadakan tampilan berwarna-warni, penuh animasi dan musik latar yang ringan sehingga memberikan kesan yang semangat dan ceria. Aplikasi ini dirancang sesuai dengan keperluan penggunaannya. Mulai dari jenis pertanyaannya, materi yang dipilih, tingkatan sekolah yang dituju hingga waktu pengerjaan yang dapat diatur.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa, hal tersebut karena model ini juga digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya, contohnya pada penelitian yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Kartu ‘Prada’ terhadap Keterampilan Kerjasama dan Komunikasi” penelitian ini dilakukan oleh Yusro, et al pada tahun 2021 dengan memperoleh hasil yaitu, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keterampilan kerjasama dan komunikasi siswa. Disetiap pertemuannya terus mengalami peningkatan dan rata-rata kemampuan kerjasama dan komunikasi siswa sebesar 64,6% dengan kategori baik.

Selanjutnya pada penelitian lain, yaitu penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa” yang dilakukan oleh Erviani, et al pada tahun 2022 juga memperoleh hasil yaitu rata-rata keterampilan kolaborasi siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kokami yaitu 94% dan berada pada kategori sangat kuat.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa pada Materi Gaya di Sekitar Kita Siswa Kelas IV SD Negeri Pakemitan II Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024”.

1.1. Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi

Keterampilan kolaborasi merupakan suatu hubungan antar siswa yang dapat menumbuhkan sikap saling ketergantungan secara positif, menunjukkan sikap tanggung jawab setiap individu, serta keterampilan komunikasi interpersonal (Yanti dan Yhasmin, 2023: 63). Keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan yang membangun hubungan baik dengan orang lain untuk mencapai tujuan yang sama dalam suatu kelompok. Keterampilan kolaborasi merujuk pada kemampuan dalam berkomunikasi secara dialogis untuk saling bertukar pendapat, gagasan, atau ide (Lelasari, et al., 2017: 170).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi merupakan hubungan antar siswa yang dapat menumbuhkan sikap saling ketergantungan positif, bertukar pendapat, gagasan maupun ide juga tanggung jawab setiap individu serta keterampilan komunikasi interpersonal untuk mencapai tujuan yang sama dalam suatu kelompok. Indikator keterampilan kolaborasi adalah menunjukkan prestasi kerja untuk tujuan bersama, menunjukkan keterampilan komunikasi efektif saat berkolaborasi, melakukan berbagai peran dalam kelompok secara efektif.

Keterampilan komunikasi adalah pengetahuan seseorang yang digunakan dalam teknik komunikasi verbal, nonverbal dan melalui media komunikasi secara efektif untuk mempertahankan keaktifan dalam bertanya, berinteraksi dan kolaborasi dengan orang lain. Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengkomunikasikan berbagai hal yang menyangkut materi pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan (Wilhalminah, 2017: 40).

Keterampilan komunikasi ini memiliki manfaat, terutama bagi siswa dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu membantu siswa memahami informasi dan pesan yang diberikan oleh guru dalam bentuk materi pelajaran. Melalui keterampilan komunikasi ini siswa juga dapat memberikan tanggapan, mengemukakan ide dan pendapatnya serta mempunyai keberanian untuk bertanya dengan baik pada saat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru maupun temannya (Fitriah, et al., 2020: 547).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi merupakan kemampuan seseorang untuk mengolah dan menyampaikan pesan secara efektif melalui lisan maupun tulisan untuk mempertahankan keaktifan dalam bertanya, berinteraksi dan kolaborasi dengan orang lain. Keterampilan komunikasi ini tentunya harus dimiliki oleh siswa, karena dalam proses pembelajaran keterampilan komunikasi ini dapat membantu siswa yaitu memahami informasi dan pesan yang diberikan oleh guru serta dapat memberikan tanggapan, mengemukakan ide atau pendapatnya.

1.2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Quizizz

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yaitu model pembelajaran yang dapat diaplikasikan oleh berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, model ini juga dirancang guna meningkatkan kerja sama, saling berinteraksi, motivasi dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran (Adiputra dan Heryadi, 2021: 107).

Teams games tournament (TGT) merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti

mereka (Slavin, 2015: 163). TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2014: 224).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang. Model ini dirancang untuk meningkatkan kerja sama, saling berinteraksi dengan menggunakan games atau *tournament* berbentuk kuis dan sistem skor yang dapat meningkatkan aktivitas belajar serta keterampilan siswa misalnya keterampilan kolaborasi dan komunikasi.

Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah untuk memberikan konsep, pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa agar mereka dapat memberikan kontribusi pada kelompoknya (Slavin, 2015). Adapun langkah-langkah model tgt ini disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah	Aktivitas Guru
Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan informasi terkait pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta memberikan motivasi kepada siswa.
Penyajian Materi	Guru menyajikan materi pembelajaran yang akan dipelajari kepada siswa.
Pembentukan Kelompok/ <i>Teams</i>	Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen serta membagi siswa ke dalam beberapa meja <i>tournament</i> .
<i>Games</i>	Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam <i>games</i> .
<i>Tournament</i>	Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
Penghargaan Kelompok	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar siswa atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai.

(Mahardi, *et al.*, 2019: 102)

Model tgt ini memiliki kelebihan, antara lain 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 (Thalita, *et al.*, 2019: 149).

Selain memiliki kelebihan, model tgt ini juga memiliki kekurangan, antara lain sebagai berikut:

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model pembelajaran ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen, dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari yang tertinggi hingga terendah (Shoimin, 2014: 207).

Selain model pembelajaran, penulis juga menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung model pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah aplikasi *quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019: 33). *Quizizz* merupakan sebuah web tool dalam bentuk tes interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif (Mukharomah, 2021: 14).

Quizizz mengadakan tampilan berwarna-warni, penuh animasi dan musik latar yang ringan sehingga memberikan kesan yang semangat dan ceria. Aplikasi ini dirancang sesuai dengan keperluan penggunaannya. Mulai dari jenis pertanyaannya, materi yang dipilih, tingkatan sekolah yang dituju hingga waktu pengerjaan yang dapat diatur untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa *quizizz* merupakan aplikasi berbasis *game* yang menjadikan aktivitas belajar lebih konsentrasi dan menyenangkan serta mudah digunakan oleh guru dan siswa. Hal ini membuat media *quizizz* menjadi media penilaian yang sangat efektif untuk meningkatkan kegiatan serta keterampilan-keterampilan siswa terutama keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Karena dalam penerapannya, aplikasi *quizizz* ini memfasilitasi siswa untuk bekerja sama, saling berinteraksi, memberikan/ mengemukakan ide dan pendapat dalam mengerjakan tugas bersama *team* nya. Hal tersebut secara tidak langsung menunjukkan bahwa aplikasi ini cocok digunakan karena melalui media tersebut siswa dapat mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasinya. Adapun kelebihan dari aplikasi *quizizz* ini menurut Arrahim, dkk (2022: 210) yaitu:

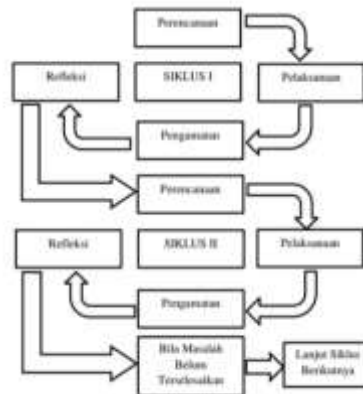
1. Memudahkan siswa dalam mendalami pokok materi pembelajaran.
2. Pemilihan media sangat menarik untuk siswa karena memberikan kesempatan siswa bermain sambil belajar dengan menggunakan fasilitas yang tersedia dalam *quizizz*.
3. Memotivasi siswa untuk belajar dan mengembangkan keterampilannya.
4. Dapat dimanfaatkan guru dalam meninjau kinerjanya dengan hasil belajar serta melihat keterampilan-keterampilan siswanya.

Selain memiliki kelebihan, aplikasi *quizizz* ini juga memiliki kekurangan antara lain sebagai berikut:

1. Kemungkinan adanya hambatan jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu dapat bermasalah.
2. Selama proses pengerjaan soal, siswa dapat membuka tab baru, sehingga sangat dimungkinkan siswa tersebut masuk kembali dengan mudah untuk mencari jawaban.
3. Berkaitan dengan permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
4. Terdapat permasalahan tambahan pada saat siswa terlambat bergabung (Adityawarman, dkk., 2022: 32-33).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), karena permasalahan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *quizizz*. Dengan berbentuk siklus yang mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Terdapat empat tahapan yang digunakan yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*), refleksi (*reflection*) seperti yang disajikan dalam bentuk gambar berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian Model Kemmis dan Mc Taggart
(Arikunto, 2018: 39)

Dalam tahapannya dilaksanakan dengan jangka waktu bersamaan. Setelah suatu siklus selesai dilaksanakan dan direfleksikan maka siklus kedua akan dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang digunakan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pakemitan II yang berjumlah 23 orang yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 8 orang perempuan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus.

Teknik pengumpulan data berupa angket dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen angket dan instrumen lembar observasi. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019: 142). Untuk mengetahui tingkat keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa dari hasil angket disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 2. Kategori Penilaian Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi

Nilai	Kategori
81 – 100%	Baik Sekali
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Kurang
< 21%	Kurang Sekali

(Sugiyono, 2018: 135)

Lembar observasi, berisi mengenai kegiatan siswa selama proses pembelajaran berdasarkan keterampilan siswa dalam keterampilan kolaborasi dan komunikasi dengan memberikan skor 1-3 pada lembar observasi. Pernyataan pada lembar pengamatan disesuaikan berdasarkan indikator keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa. Berikut

ini adalah kategori untuk mengetahui keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa dari hasil observasi disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 3. Kategori Penilaian Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi

Skor	Nilai	Kategori
8-10	71>100	Baik
5-7	41>70	Cukup
1-4	7>40	Kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Penelitian yang dilakukan fokus pada keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa selama proses pembelajaran setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *quizizz*. Hal tersebut berdasarkan hasil angket dan observasi pada setiap siklus. Adapun data awal, siklus I dan siklus II pada penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

3.1.1 DATA AWAL

Kemampuan awal keterampilan kolaborasi dan komunikasi diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV dan observasi siswa. Data yang diperoleh dijadikan sebagai data awal. Dari hasil wawancara dan observasi diperoleh data bahwa dalam proses pembelajaran masih ditemukan beberapa masalah keterampilan kolaborasi seperti pada saat siswa berkelompok kerja sama dan interaksi siswa satu sama lain masih kurang. Kegiatan bertukar pikiran atau pendapat siswa, dan segala sesuatu yang seharusnya dikerjakan bersama justru dikerjakan oleh 1 atau 2 siswa saja.

Selama mengerjakan tugas kelompok, komunikasi siswa masih kurang. Siswa juga belum dapat mengeluarkan ide atau pemikirannya. Siswa tidak aktif bertanya serta belum dapat menyampaikan informasi yang didapatkan untuk dapat dibagikan kepada temannya. Adapun hasil yang diperoleh pada data awal adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Data Awal Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa

No.	Kategori	Persentase %	
		Data Awal	
		Kolaborasi	Komunikasi
1.	Baik	4,34%	4,34%
2.	Cukup	34,78%	34,78%
3.	Kurang	60,86%	60,86%
Rata-rata		44%	48,78%

Berdasarkan tabel 4, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa belum optimal dan masih ada pada kategori kurang. Sehingga keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa perlu diperbaiki.

3.1.2 SIKLUS I

Hasil observasi keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa pada siklus I yaitu, selama proses pembelajaran pada materi gaya di sekitar kita dengan menerapkan model

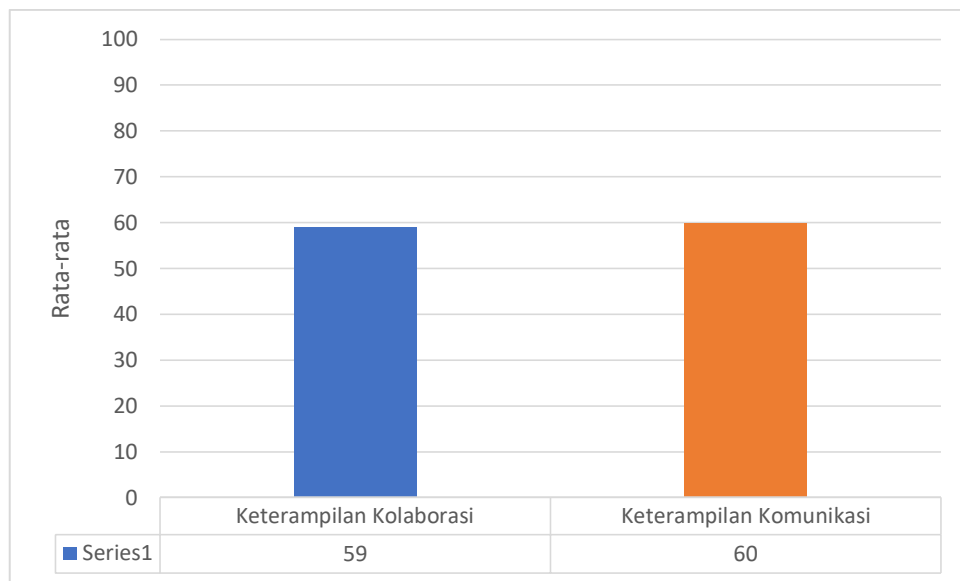
pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi *quizizz* meningkat dibandingkan pada data awal. Hasil observasi yang diperoleh pada siklus I pada tabel 5.

Tabel 5. Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Siklus I

No.	Kategori	Persentase %	
		Siklus I	
		Kolaborasi	Komunikasi
1.	Baik	34,78%	26,08%
2.	Cukup	60,86%	65,21%
3.	Kurang	4,34%	8,69%
Rata-rata		66%	63,13%

Berdasarkan tabel 5, keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa meningkat dibandingkan data awal. Namun dilihat dari rata-rata keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa, hasil tersebut ada pada kategori cukup (C) dan belum mencapai target yang ditetapkan. Sehingga perlu perbaikan kembali, yaitu dengan melakukan penelitian tindakan pada siklus selanjutnya.

Selain menggunakan lembar observasi, penulis juga menggunakan angket untuk mengukur keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa. Adapun hasil angket yang dihasilkan pada siklus I ini disajikan dalam bentuk gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2. Angket Respon Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Siklus I

Berdasarkan gambar 2, hasil rata-rata angket keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa pada siklus I yaitu ada kategori cukup (C). Oleh karena itu masih perlu diperbaiki karena belum mencapai target yang ditetapkan.

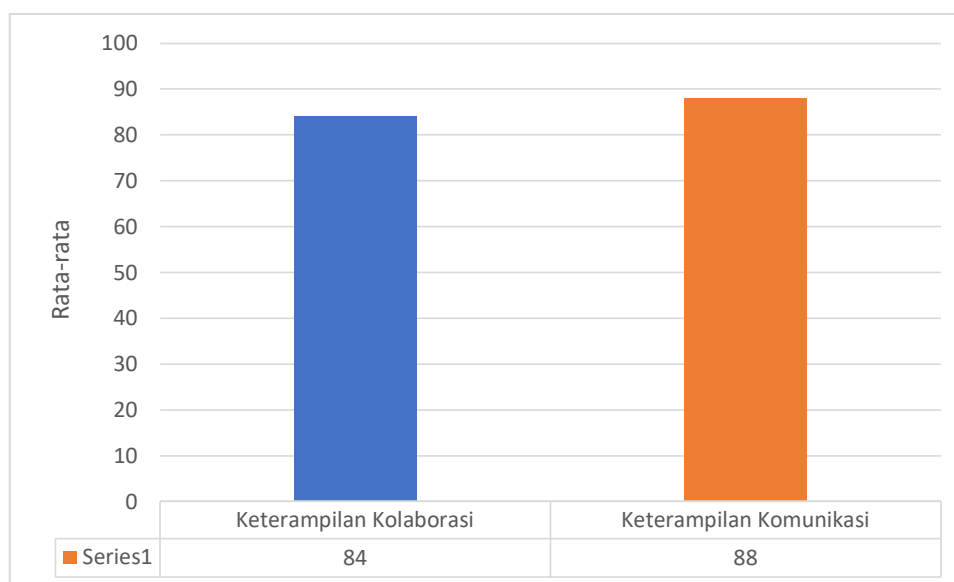
3.1.3 SIKLUS II

Hasil observasi keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa pada siklus II yaitu mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Adapun hasil yang diperoleh pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Siklus II

No.	Kategori	Persentase %	
		Siklus II	
		Kolaborasi	Komunikasi
1.	Baik	82,60%	86,95%
2.	Cukup	17,29%	13,03%
3.	Kurang	0%	0%
Rata-rata		87,04%	87,52%

Berdasarkan tabel 3.3, hasil rata-rata observasi keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa pada siklus II ada pada kategori baik (B) dan telah mencapai target yang ditentukan penulis yaitu 75%. Sehingga tidak perlu melaksanakan siklus selanjutnya. Hasil angket respon keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa pada siklus II sama seperti hasil observasi yaitu mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Berikut disajikan dalam gambar 3.



Gambar 3. Angket Respon Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Siklus II

Berdasarkan gambar 3, hasil rata-rata angket keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa selama proses pembelajaran yaitu ada pada kategori baik (B) dan telah mencapai target yang ditentukan penulis yaitu 80%.

3.2. PEMBAHASAN

Pada bagian ini diuraikan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dari penelitian pra siklus sampai dengan pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II. Hasil analisis yang dilakukan pada setiap siklus menunjukkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *quizizz* dapat mengatasi kesulitan dan hambatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil analisis dari mulai pra siklus sampai dengan pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut.

3.2.1 Peningkatan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa

Berdasarkan pengamatan pada keterampilan kolaborasi siswa, tampak bahwa siswa mampu kerja sama dan berinteraksi dengan temannya, membantu teman kelompok saat membutuhkan teman, bertanggung jawab terhadap selesainya tugas dengan tepat waktu. Siswa juga sudah dapat bertanya kepada temannya ketika menemukan masalah dalam menyelesaikan tugas kelompok, mengemukakan pendapat dalam menyelesaikan tugas kelompok, menerima peran apapun yang diberikan dalam kelompok dan menjalankan tugas sesuai dengan peran serta maksimal saat mengerjakan tugas yang diberikan.

Siswa sudah mampu menjelaskan hasil diskusi dengan bahasa yang sederhana dan dipahami oleh temannya, melakukan penjelasan kepada temannya yang bertanya. Siswa juga sudah dapat menyampaikan pendapatnya dengan baik serta memahami apa yang disampaikan oleh temannya, memberikan ide dalam bentuk jawaban dan memberikan tanggapan usulan dari temannya.

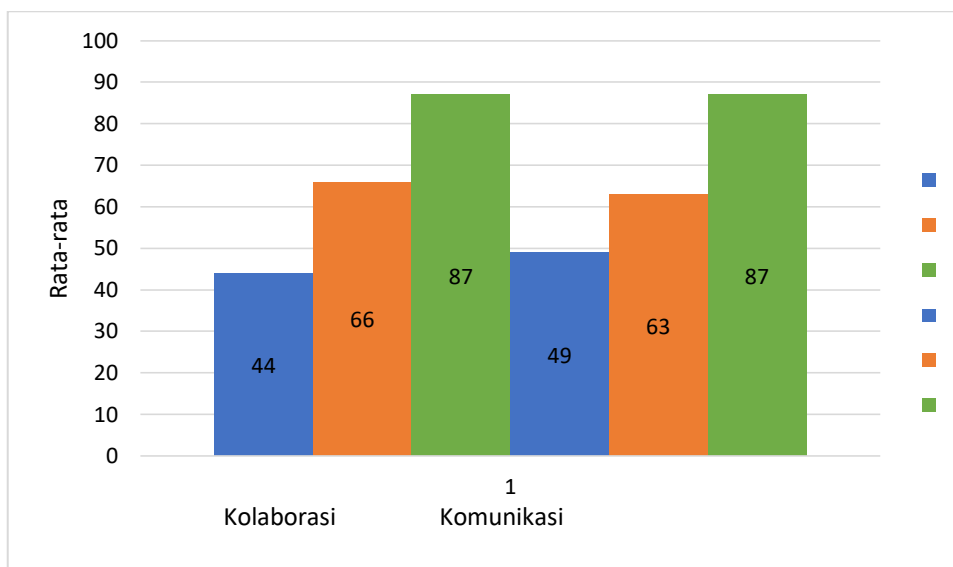
Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games* (TGT) berbantuan aplikasi *quizizz* keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa di kelas, siswa lebih terlibat dan aktif pada saat kegiatan belajar berlangsung. Menurut Brown (Priyono dan Sinurat, 2020: 85) kolaborasi adalah keterampilan yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan kelompok dalam hal membantu, menyarankan, menerima, dan bernegosiasi melalui interaksi dengan orang lain yang dimediasi oleh teknologi. Kolaborasi dalam proses pembelajaran merupakan suatu bentuk kerjasama antar siswa yang satu sama lain saling membantu dan melengkapi untuk melakukan tugas-tugas tertentu agar diperoleh suatu tujuan yang telah ditentukan (Priyono dan Sinurat, 2020: 86).

Keterampilan komunikasi adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari yang tidak boleh diabaikan, karena bagi siswa Sekolah Dasar (SD), mengembangkan keterampilan komunikasi bukan hanya sekadar kebutuhan, tetapi juga merupakan landasan utama dalam proses pembelajaran mereka (Nabilah, 2023: 481). Berikut dipaparkan dalam tabel 7 mengenai rekapitulasi hasil observasi dan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Data Awal Siklus I dan Siklus II

No	Kategori	Persentase %					
		Data Awal		Siklus I		Siklus II	
		Kolaborasi	Komunikasi	Kolaborasi	Komunikasi	Kolaborasi	Komunikasi
1.	Baik	4,34%	4,34%	34,78%	26,08%	82,60%	86,95%
2.	Cukup	34,78%	34,78%	60,86%	65,21%	17,29%	13,03%
3.	Kurang	60,86%	60,86%	4,34%	8,69%	0%	0%
Rata-rata		44%	48,78%	66%	63,13%	87,04%	87,52%

Berdasarkan tabel 7, dapat disimpulkan bahwa data awal (pra siklus), siklus I dan siklus II keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa mengalami peningkatan. Untuk memperjelas peningkatan keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa dari data awal sampai siklus II dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Perbandingan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Data Awal, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 4, pada setiap siklusnya keterampilan kolaborasi mengalami peningkatan, begitu pun keterampilan komunikasi. Keduanya sama-sama mengalami peningkatan dan hasil yang didapatkan juga telah mencapai target yang ditetapkan penulis yaitu 75%. Adapun hasil angket respon keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa dari mulai data awal, siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Angket Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus I		Siklus II	
Kolaborasi	Komunikasi	Kolaborasi	Komunikasi
59,61%	60%	84,06%	87,63%

Hasil angket yang diperoleh siswa pada tabel 8 yaitu keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa pada siklus I masih terdapat kategori cukup. Namun pada siklus II nya keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa mengalami peningkatan dan telah mencapai target yang ditetapkan penulis yaitu 80%.

Berdasarkan pernyataan dan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini terbukti kebenarannya. Karena penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada materi gaya di sekitar kita di kelas IV SD Negeri Pakemitan II Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024.

Penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *quizizz* juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada materi gaya di sekitar kita di kelas IV SD Negeri Pakemitan II Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024.

4. KESIMPULAN

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *quizizz*, dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi dan komunikasi siswa kelas IV SDN Pakemitan II Kecamatan Situraja Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024 meningkat. Hal tersebut terbukti dengan adanya peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dari mulai data awal (pra siklus) yaitu 44%, siklus I 66% dan siklus II 87%. Sedangkan untuk hasil angket yang diperoleh pada siklus I yaitu 59,61% dan siklus II 84%.

Keterampilan komunikasi siswa juga mmeningkat dari mulai data awal (pra siklus) yaitu 48,7%, siklus I 63% dan siklus II 87%. Sedangkan untuk hasil angket yang diperoleh pada siklus I yaitu 60% dan siklus II 88%.

REFERENSI

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>.
- Yusro, L., Widodo, W., & Suprpto, N. (2021). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Melalui Kartu 'Prada' terhadap Keterampilan Kerjasama dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 139–153.
- As., F., Jampel, I. N., & Widiana, I. W. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournamens*) Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(1), 90–125.
- Purba, L.S.L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada Siswa Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68. Universitas Pendidikan Indonesia).
- Lelasari, M., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2017). Pemanfaatan *Social Learning Network* dalam Mendukung Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Prosiding TEP & PDs*, 3(2), 167–172. <https://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/859>.
- Wilhalminah. (2017). Pengaruh Keterampilan Komunikasi terhadap Perkembangan Moral Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kels XI IPA SMA Muhammadiyah Limbung. *Jurnal Biotek*, 5(2), 37–52. <https://journal.uin-lauddin.ac.id/index.php/biotek/article/view/4278>.
- Fitriah, P. I., Yulianto, B., & Asmarani, R. (2020). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Penerapan Metode *Everyone Is A Teacher Here*. *Journal of Education Action Research*, 4(4), 546. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i4.28925>.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.

- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di Mi Al Muqorrobiyah. *WANIAMBEY: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>.
- Arrahim., Sugiharti, R.E., dan Hanayulianti. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2>.
- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.