

# Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dengan Metode TGT Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta

**Diterima:**

29 April 2024

**Revisi:**

8 Mei 2024

**Terbit:**

22 Mei 2024

**<sup>1\*</sup>Riski Wahyu Maesharoh, <sup>2</sup>Achmad Muthali'in, <sup>3</sup>Iskak**  
*<sup>1-2</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta, <sup>3</sup>SMA Muhammadiyah 3 Surakarta*

**Abstrak**— Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa di kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta melalui penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Urgensi dari penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa, sesuai dengan arah Kurikulum Merdeka yang menegaskan pentingnya keterampilan 5C (*critical thinking, communication, collaboration, creativity, dan character*) dalam membentuk kompetensi siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus, setiap siklus melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas XE1, dilihat dari presentase keterampilan kolaborasi pra siklus dari 40% naik menjadi 59% setelah dilakukan tindakan siklus I, kemudian pada siklus II siswa berhasil mencapai tingkat kriteria kolaboratif sebesar 79%. Hasil tersebut telah membuktikan bahwa penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran PPKn mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta.

**Kata Kunci**— keterampilan kolaborasi, teams games tournament, pembelajaran PPKn

**Abstract**— *This research aims to improve students' collaboration skills in class XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning method. The urgency of this research lies in the need to improve students' collaboration skills, in accordance with the direction of the Independent Curriculum which emphasizes the importance of 5C skills (critical thinking, communication, collaboration, creativity and character) in forming student competencies. This type of research is classroom action research carried out through two cycles, each cycle involving planning, implementation, observation, and reflection. The results of the research show that using the TGT learning method can improve the collaboration skills of students in class %. These results have proven that the use of the Teams Games Tournament (TGT) method in PPKn learning is able to improve the collaboration skills of class XE1 students at SMA Muhammadiyah 3 Surakarta.*

**Keywords**— *collaboration skills, teams games tournament, PPKn learning*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



---

**Penulis Korespondensi:**

Riski Wahyu Maesharoh,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Email: [farhana.ifrida311@gmail.com](mailto:farhana.ifrida311@gmail.com)

---

## I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa kali transformasi. Di era ke-21 ini, Revolusi Industri 4.0 telah mendorong perubahan dalam kurikulum pendidikan, mengakibatkan transformasi menyeluruh di berbagai sektor industri dengan menggunakan teknologi digital dan internet. (Indarta et al., 2022). Pembelajaran di era modern dirancang untuk membekali generasi penerus dengan kemampuan utama yang dibutuhkan untuk menghadapi berbagai rintangan dan perubahan di masa depan. Kemampuan ini terintegrasi dalam empat pilar utama, yaitu berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Fernandes, 2019). Keterampilan ini tidak hanya penting untuk kesuksesan di sekolah, tetapi juga untuk kehidupan di masa depan. Dengan menguasai keterampilan ini, peserta didik akan mampu beradaptasi dengan perubahan, memecahkan masalah, berkomunikasi dengan efektif, dan berkontribusi secara positif bagi masyarakat.

Husnah, (2022) mengatakan bahwa Era Revolusi Industri 4.0 yang fokus pada pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas, kini digantikan oleh Era Society 5.0. Era ini menandakan era baru dalam dunia pendidikan, di mana kolaborasi antara manusia dan teknologi menjadi inti utama. Menyadari tuntutan Era Society 5.0, Pemerintah Republik Indonesia meluncurkan Kurikulum Merdeka. Salah satu tujuan kurikulum ini adalah untuk membentuk kompetensi peserta didik yang memiliki keterampilan 5C, yaitu *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *colaboration* (kolaborasi), *creativity* (kreativitas), dan *character* (karakter), (Indarta et al., 2022)

*Era Society 5.0* menghadirkan peluang emas untuk menanamkan keterampilan kolaborasi kepada peserta didik. Kolaborasi dapat dilakukan dengan teman sebaya maupun guru, hal ini merupakan kompetensi abad ke-21 yang sangat penting untuk mencapai kesuksesan di masa depan, (Yunus, 2023). Keterampilan kolaborasi dapat diasah melalui berbagai aktivitas menarik, seperti diskusi kelompok, proyek kelompok, dan kegiatan belajar kooperatif. Aktivitas-aktivitas ini mendorong siswa untuk berinteraksi, bertukar ide, saling menghargai, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Keterampilan kolaborasi membantu memperkuat kerjasama di antara individu dari beragam latar belakang, yang akan menjadi kunci untuk menghadapi tantangan persaingan di era globalisasi yang akan datang. Kemampuan ini tidak hanya membantu mereka mengelola ego dan emosi saat bekerja sama, tetapi juga menjadi faktor penentu keberhasilan interaksi sosial dalam masyarakat, (Sarifah & Nurita, 2023).

Namun, hasil pengamatan awal di kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa masih rendah. Hal ini disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional yang masih berpusat pada peran guru dengan metode ceramah dan penugasan. Pendekatan pembelajaran konvensional tersebut tidak sejalan

dengan tuntutan keterampilan abad 21 dimana siswa diharapkan menjadi subjek yang aktif dalam proses belajar, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Terdapat tiga aspek rendah dalam kemampuan kolaborasi peserta didik kelas XE1, yaitu yang pertama aspek kerjasama yang terlihat dari rendahnya kontribusi siswa. Kedua, aspek manajemen yang terlihat dari kurangnya memanfaatkan waktu atau kurang produktif saat diskusi kelompok untuk dan mengelola kegiatan tugas kelompok. Kemudian aspek fleksibilitas yang terlihat dari peserta didik yang kurang mampu beradaptasi dengan teman dan kurang peduli terhadap teman satu kelompoknya.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang berfokus pada pembentukan Warga Negara yang memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menjalankan hak-hak serta kewajiban mereka sebagai warga Negara yang berkualitas, cerdas, terampil, dan berakhlak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, (Elwin, 2023). Oleh karena itu, sangat penting untuk melengkapi peserta didik dengan keterampilan kolaborasi selama proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, perhatian tidak hanya terfokus pada kemampuan kognitif mereka, tetapi juga pada aspek keterampilan yang sama pentingnya. Menurut Erviani et al., (2022) dengan meningkatkan keterampilan kolaborasi akan membuka gerbang pengetahuan yang lebih luas bagi peserta didik. Dibandingkan dengan menyelesaikan tugas secara mandiri, kolaborasi memungkinkan mereka untuk bertukar ide, saling belajar, dan menemukan solusi bersama.

Rendahnya keterampilan kolaborasi siswa ditunjukkan dari hasil presentase keterampilan kolaborasi Peserta didik pada pembelajaran pra siklus yaitu sebesar 40% yang artinya berada pada kriteria kurang kolaboratif. Permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas XE1 menuntut adanya usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu fokus utama adalah meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan pembelajaran model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) menghadirkan strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kolaborasi dan semangat belajar peserta didik. Melalui kelompok kecil, keterlibatan penuh, tutor sebaya, permainan edukatif, dan suasana belajar yang positif, TGT menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, (Setianingrum & Azizah, 2022).

Penelitian dengan penerapan model TGT ini dalam pembelajaran telah banyak dilakukan antara lain, Ihwanto, Warni, & Mashud, (2022) melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *teams games tournament* pada peserta didik kelas VA SDN 2 Loktabat Selatan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik dari pra siklus sebesar

37% kemudian meningkat menjadi 97% pada siklus I. Kemudian dalam penelitian (Ummah, 2021), yang melakukan penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terhadap keterampilan Kolaborasi peserta didik kelas VI SD Negeri Tugurejo 01 Semarang. Berdasarkan hasil penelitian ini pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) di sekolah dasar dapat meningkatkan aktivitas siswa, motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Model ini dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa khususnya pada Tema Kedua Kelas VI tentang “Persatuan dalam Perbedaan”. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Miroh, Patonah, & Kaltsum, (2019) menyampaikan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memberikan pengaruh terhadap kemampuan kolaborasi siswa di SMP Negeri 5 Ungaran. Namun untuk penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode pembelajaran TGT untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran PPKn, peneliti belum menemukan penelitian yang serupa, hal inilah yang menyakinkan peneliti bahwa penelitian yang akan dilakukan merupakan suatu kebaruan novelty.

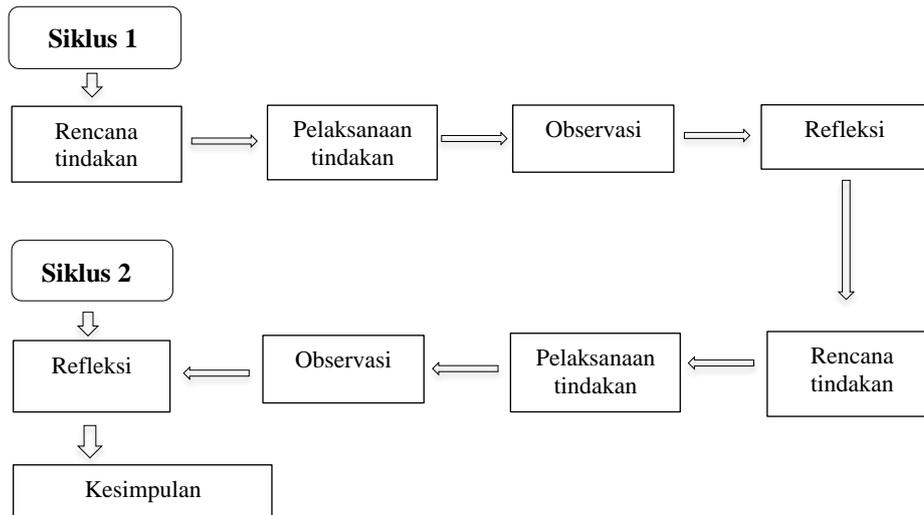
Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah fokusnya pada mata pelajaran PPKn di tingkat Sekolah Menengah Atas. Selain itu, penelitian ini menonjolkan evaluasi dan perbaikan kontinu pada setiap siklusnya, khususnya terkait dengan media pembelajaran yang digunakan untuk metode TGT. Pada awalnya, peneliti menggunakan media PowerPoint dalam siklus pertama, namun disadari bahwa aktivitas permainan dengan media tersebut kurang efektif dalam mendorong kolaborasi siswa. Sebagai respons, peneliti meningkatkan media pembelajaran dengan menggantinya menjadi media papan soal dan menambah strategi dengan memberikan reward bagi peserta didik yang memenangkan games. Tujuan dari perbaikan ini adalah untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan kolaboratif.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas peneliti memfokuskan untuk melakukan penelitian tindakan kelas mengenai “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dengan Metode Pembelajaran TGT Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran TGT.

## II. METODE

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 3 Surakarta pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024. Objek dalam penelitian ini adalah keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran PPKn. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta dengan jumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian ini

menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklusnya memiliki empat tahapan. Alur penelitian tindakan kelas ini dijabarkan (Mulyono, Elly S, & Hidayati, 2020) sebagai berikut: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Tahapan-tahapan dalam penelitian tindakan kelas dapat berlangsung secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitian tercapai (Machali, 2022). Berikut adalah diagram alur penelitian tindakan kelas menurut (Mulyono et al., 2020):



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

1. Rencana tindakan untuk persiapan penelitian melibatkan beberapa kegiatan pada tahap perencanaan, yaitu: (a) mengidentifikasi masalah melalui wawancara dengan guru pamong dan observasi saat kegiatan pembelajaran (b) menyusun pelaksanaan pembelajaran (modul) dengan metode TGT dan LKPD (c) menyusun lembar observasi keterampilan kolaborasi siswa (d) menyusun media pembelajaran sesuai dengan materi Pengenalan Norma dalam Pengamalan Hidup Sehari-hari.
2. Tahap pelaksanaan tindakan, peneliti menerapkan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi untuk mengatasi masalah rendahnya keterampilan kolaborasi siswa.
3. Tahap observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh satu pengamat berdasarkan lembar panduan observasi. Tujuannya adalah mengamati baik proses maupun hasil dari penerapan metode pembelajaran TGT terhadap keterampilan kolaborasi siswa.
4. Tahap refleksi dilakukan peneliti dengan cara menganalisis dan mengevaluasi data yang sudah didapatkan. Hasil refleksi dapat dijadikan acuan dalam menyusun rencana tindakan selanjutnya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang salah satu modelnya adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles Huberman (1984) dalam Wanto (2017). Analisis interaktif terdiri dari 3 komponen yaitu reduksi data, penyajian (display) data, dan penarikan kesimpulan. Triangulasi dalam penelitian ini menggunakan jenis triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Triangulasi menggunakan sumber data yaitu menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, dalam hal ini sumber yang dilibatkan untuk mengecek data yaitu peneliti, Observer, dan siswa. Triangulasi teknik merupakan triangulasi yang menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa teknik, dalam hal ini teknik yang dilibatkan untuk mengecek data yaitu, wawancara, observasi dan lembar pengamatan.

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn. Diharapkan bahwa dengan menerapkan Metode *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran PPKn untuk siswa kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta tahun 2023/2024 ini dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa minimal mencapai tingkat presentase 75% sehingga mencapai level kriteria Kolaboratif. Berikut adalah kategori keterampilan kolaborasi menurut Nuriyani et al.,(2021):

Tabel 1. Kriteria presentase keterampilan kolaborasi

No	Presentase	Kriteria ketercapaian
1	81-100%	Sangat Kolaboratif
2	61-80%	Kolaboratif
3	41-60%	Cukup kolaboratif
4	21-40%	Kurang kolaboratif
5	0-20%	Tidak Kolaboratif

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini telah selesai dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Proses pembelajaran siklus I menggunakan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan materi Pengertian Norma dan Jenis-jenis Norma. Sedangkan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dengan materi Contoh dan Penerapan Norma dalam Kehidupan Sehari-hari. Pembelajaran siklus I dan II menekankan peserta didik agar dapat berkolaborasi dengan baik. Pada setiap siklus peneliti berperan sebagai fasilitator yang

membimbing dan mengawasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran disetiap siklus disesuaikan dengan sintaks-sintaks pembelajaran *Teams Games Tournament*. Berikut adalah presentase hasil dari penelitian tindakan kelas dalam dua siklus:

Tabel 2. Presentase peningkatan keterampilan kolaborasi siswa antar siklus

Aspek	Indikator	Table Column Head		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Kerjasama	Kontribusi setiap anggota aktif saat kerja kelompok	39%	60%	80%
Manajemen Waktu	Bekerja secara produktif dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas	41%	59%	79%
	Mengelola kegiatan tugas kelompok	41%	59%	79%
Fleksibilitas	Menghormati teman	42%	58%	78%
	Memiliki sikap peduli dengan teman	38%	60%	81%
	Mampu beradaptasi saat bekerja kelompok	41%	58%	78%
<b>Jumlah</b>		<b>40%</b>	<b>59%</b>	<b>79%</b>

Tabel 2 menunjukkan bahwa adanya peningkatan presentase pada setiap siklus. Pada pra siklus presentase keterampilan kolaborasi siswa sebesar 40% dengan kriteria kurang kolaboratif. Pada siklus I diterapkan metode pembelajaran TGT dengan bantuan media *Powerpoint* sehingga seluruh indikator keterampilan kolaborasi mengalami peningkatan pada siklus I. Indikator “Kontribusi setiap anggota aktif saat kerja kelompok” memperoleh presentase sebesar 60% yang artinya terjadi peningkatan kerjasama dan kontribusi dalam menyelesaikan pekerjaan, terdapat beberapa peserta didik yang berupaya untuk memberikan ide dan gagasannya dalam kelompok, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang tidak memberikan gagasan atau hanya sesekali memberikan gagasannya dalam kelompok. Indikator “Bekerja secara produktif dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas” memperoleh presentase 59% yang artinya terjadi peningkatan dimana siswa mulai dapat memanfaatkan waktu yang diberikan untuk mengerjakan dan mendiskusikan tugas kelompok meskipun masih terdapat beberapa kelompok yang masih membicarakan hal diluar materi akhirnya memerlukan tambahan waktu dalam berdiskusi. Indikator “Mengelola kegiatan tugas kelompok” memperoleh presentase sebesar 59% yang artinya terdapat upaya untuk belajar dan mencari sumber atau referensi tambahan agar dapat mengerjakan tugas diskusi dan games kelompok nantinya. Indikator “Menghormati teman” memperoleh presentase 58% yang artinya terjadi peningkatan peserta didik dalam menghargai pendapat teman walaupun masih ada kecenderungan meremehkan dan tidak mendengarkan temannya yang sedang berpendapat. Indikator “Memiliki sikap peduli dengan teman”

memperoleh presentase sebesar 60% yang artinya peserta didik sudah mulai peduli dilihat dari upaya membantu teman satu tim yang mengalami kesulitan dalam kerja kelompok. Indikator “Mampu beradaptasi saat bekerja kelompok” memperoleh presentase 58% yang artinya terjadi peningkatan dimana peserta didik mulai menerima konsep pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru meskipun masih ada kecenderungan membedakan teman, kemudian terjadi peningkatan dimana siswa dapat menyampaikan pendapatnya didepan kelas dengan percaya diri, namun kurang mendengarkan kelompok lain yang sedang menyampaikan pendapat di depan kelas. Sehingga siswa tidak dapat memberikan umpan balik baik positif atau negatif kepada kelompok yang sedang berpendapat.

Setelah melakukan refleksi dan evaluasi, selanjutnya pada siklus II diterapkan metode pembelajaran TGT dengan perbaikan media yaitu menggunakan media *Papan Soal* serta pemberian reward pada kelompok yang memenangkan games tournament sehingga terdapat peningkatan keterampilan kolaborasi siswa menjadi sebesar 79% dengan kriteria kolaboratif. Seluruh indikator keterampilan kolaborasi juga mengalami peningkatan pada siklus II. Indikator “Kontribusi setiap anggota aktif saat kerja kelompok” memperoleh presentase sebesar 80% yang artinya terjadi peningkatan kerjasama dan kontribusi dalam menyelesaikan pekerjaan, hampir seluruh peserta didik berupaya untuk memberikan ide dan gagasannya dalam kelompok. Indikator “Bekerja secara produktif dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas” memperoleh presentase 79% yang artinya terjadi peningkatan dimana peserta didik dapat memanfaatkan waktu yang diberikan untuk mengerjakan dan mendiskusikan tugas kelompok secara maksimal sehingga pekerjaan yang diberikan selesai dengan tepat waktu. Indikator “Mengelola kegiatan tugas kelompok” memperoleh presentase sebesar 79% yang artinya hampir seluruh peserta didik berupaya untuk belajar dan mencari sumber atau referensi tambahan agar dapat mengerjakan tugas diskusi dan games kelompok nantinya, peserta didik juga dapat membagi tugas secara adil dan merata pada setiap tim nya. Indikator “Menghormati teman” memperoleh presentase 78% , terjadi peningkatan sudah banyak peserta didik yang dapat menghargai pendapat teman dengan cara mendengarkan dan mempertimbangkan pendapat-pendapat dari temannya. Indikator “Memiliki sikap peduli dengan teman” memperoleh presentase sebesar 81%, hampir seluruh peserta peduli dengan teman nya dilihat dari banyaknya peserta didik yang berupaya membantu teman satu tim yang mengalami kesulitan dalam kerja kelompok. Indikator “Mampu beradaptasi saat bekerja kelompok” memperoleh presentase 78% yang artinya terjadi peningkatan dimana peserta didik sudah menerima konsep pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru tanpa adanya aksi protes dan meminta pindah kelompok, banyak peserta didik yang mulai percaya diri untuk menyampaikan pendapatnya dan saling memberikan umpan balik antar kelompok.

Temuan penelitian ini adalah bahwa pembelajaran PPKn dengan metode *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas X E1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta pada materi Pengertian Norma dan Jenis-jenis norma. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus ini telah membuat peserta didik mengalami banyak peningkatan perilaku atau keterampilan dari segi indikator-indikator yang diukur. Peningkatan ini dapat dilihat dari indikator keterampilan kolaborasi yang mengalami peningkatan presentase pada setiap siklus. Data yang didapatkan bahwa pada pra siklus keterampilan kolaborasi siswa masih berada pada presentase 40% (kurang kolaboratif), kemudian pada siklus I naik menjadi 59% (cukup kolaboratif), setelah itu dilanjutkan pada siklus II yang terus naik menjadi sebesar 79%, hasil dari siklus II sudah dapat dikategorikan pada kriteria Kolaboratif dan telah memenuhi target ketercapaian yang ditetapkan sebelumnya yaitu minimal 75% sehingga tindakan dalam siklus ini sudah dapat diakhiri.

Keterampilan kolaborasi merupakan suatu kemampuan dalam melakukan tukar pikiran atau gagasan dan juga perasaan antar siswa pada tingkatan yang sama. Keterampilan kolaborasi wajib dimiliki siswa sebagai keterampilan hidup (*life skill*) karena dapat membantu siswa mengembangkan pentingnya dimensi sosial dan pribadi seorang siswa. Berdasarkan penelitian Law dkk., (2017) dalam (Dewi *et al*, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang kolaboratif mampu membantu siswa untuk belajar secara sosial dan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Collaborative learning mengedepankan kedekatan sosial yang dapat mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa (Ananyarta & Sari, 2017).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Mashud *et al.*, 2022) bahwa keterampilan kolaborasi dapat ditingkatkan dengan model-model pembelajaran kooperatif. Keterampilan kolaborasi bukan sekedar keterampilan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah pembelajaran, lebih dari bahwa keterampilan kolaborasi merupakan suatu keterampilan berkomunikasi dan bekerjasama menyelesaikan masalah secara sersama-sama dan saling menghormati menghargai jika terjadi perbedaan pendapat dan cepat menyepakati untuk menentukan solusinya (Luciana *et al.*, 2020). Hasil penelitian ini juga didukung oleh (Ayu Wulandari, Rahmaniati, & Hikmah Kartini, 2021) yang menyampaikan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* membuat peserta didik ikut berperan aktif pada proses pembelajaran, peserta didik belajar saling menghargai pendapat dan mampu menumbuhkan rasa kebersamaan dalam anggota kelompok, kerja sama antar peserta didik membuat interaksi belajar dalam kelas tidak membosankan serta membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa temuan dari penelitian tindakan kelas ini mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan metode TGT

berkontribusi pada peningkatan keterampilan kolaborasi siswa. Implikasi dari hasil penelitian ini memperkuat kebutuhan akan kompetensi abad ke 21 yang biasa dikenal dengan 5C (*communication, collaboration, critical thinking, creativity, character*) terkhusus kecakapan kolaborasi sudah tersaji contoh dan bukti bahwa keterampilan kolaborasi dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran TGT pada mata pelajaran PPKn yang hanya dilakukan dalam dua siklus pembelajaran. Tidak ada permasalahan dalam pembelajaran yang tidak dapat diatasi, semuanya tergantung pada tekad guru dalam mempersiapkan, merancang, dan menerapkan solusi pembelajaran yang sesuai dan relevan. (Mashud, 2015).

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan hasil analisis yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian ini yang pertama yaitu Pembelajaran PPKn dengan metode pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2023/2024. Kedua, peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas X E1 dilihat dari perolehan presentase rata-rata pra siklus 40% yang artinya berada pada kriteria kurang kolaboratif kemudian setelah dilakukan tindakan siklus I naik menjadi 59% berada pada kriteria cukup kolaboratif. Kemudian rata-rata tersebut naik lagi menjadi 79% berada pada kriteria Kolaboratif. Peningkatan presentase rata-rata kegiatan pra siklus sampai dengan siklus II telah memenuhi target ketercapaian yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu minimal 75% untuk dapat dikategorikan Kolaboratif. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, dan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Setelah melakukan penelitian, ada beberapa saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu dalam penerapan metode pembelajaran TGT peneliti diharapkan memilih media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik yang akan diteliti, penggunaan media pembelajaran interaktif akan lebih dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa secara maksimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anantyartha, P., & Sari, R. L. I. (2017). Keterampilan kolaboratif dan metakognitif melalui multimedia berbasis Means Ends Analysis Collaborative And Metakognitive Skills Through Multimedia Means Ends Analysis Based. *Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 2(2), 33–43. Retrieved from <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/BIOMA/article/view/821>
- Ayu Wulandari, C., Rahmaniati, R., & Hikmah Kartini, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>

- Dewi, A. P., Putri, A., Anfira, D. K., & Prayitno, B. A. (2020). Profil Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa pada Rumpun Pendidikan MIPA. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(01), 57–72.
- Elwin, F. P. N. (2023). *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Penerapan Metode Diskusi dalam Pembelajaran Kewarganegaraan untuk*. 3(1), 22–29. <https://doi.org/10.56393/educare.v3i1.1100>
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan kebutuhan Peserta didik di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70. <https://doi.org/10.24036/scs.v6i2.157>
- Husnah, N. (2022). Pembelajaran inquiry terbimbing di era society 5.0. *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan Di Era Society 5.0*, 163–168.
- Ihwanto, N., Warni, H., & Mashud. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 12(2), 191–205. <https://doi.org/10.35194/jm.v12i2.2768>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Luciana, N. L. R., Padmadewi, N., Artini, L. P., & Budiarta, L. G. R. (2020). Teachers' Readiness in Inserting the 21st Century Skills in the Lesson Plan in Teaching English. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 53(2), 168. <https://doi.org/10.23887/jpp.v53i2.26406>
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Mashud. (2015). Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Era abad 21. *Jurnal Multilateral*, 14(2), 89–114.
- Mashud, M., Muhammad, R., Mu'arifin, M., Didik, P., Afri, T., & Wulandari, A. (2022). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Meningkatkan Kecakapan Kolaborasi Siswa di Indonesia: Article Review. *Jendela Olahraga*, 7(2), 78–94. <https://doi.org/10.26877/jo.v7i2.11973>
- Miroh, Patonah, S., & Kaltsum, U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa di SMP N 5 Ungaran. *Prosiding Seminar Nasional The 5 Th Lontar Physics Forum*, 114.
- Mulyono, D., Elly S, A., & Hidayati, A. N. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Matematika Melalui Flipped Classroom Berbantuan Schoology. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 88–95. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i2.15827>
- NURIYANI, N., MELATI, H. A., & HADI, L. (2021). Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Materi Laju Reaksi Di Sma Islam Bawari Pontianak. *EduChem*, 1(2), 13–23. <https://doi.org/10.26418/educhem.v1i2.40481>
- Sarifah, F., & Nurita, T. (2023). Implementasi model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. *Pendidikan Sains*, 11(1), 22–31.
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2022). *Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini*. 6(1), 315–327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>
- Ummah, I. W. (2021). The Effect of the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model on the Collaborative Skills of Class VI Students on the Theme of Unity in Difference. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 4(6), 837–842. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/shes>

- Wanto, A. H. (2017). Strategi Pemerintah Kota Malang Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik Berbasis Konsep Smart City. *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)*, 2(1), 39–43. <https://doi.org/10.26740/jpsi.v2n1.p39-43>
- Yunus, M. R. K. (2023). Analisis Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas Xi Mia Sma Negeri 1 Barru Pada Model Pembelajaran Kooperatif Number Heads Together. *Jurnal Biogenerasi*, 8(1), 350–357. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v8i1.2228>