Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan
Volume 6 Nomor 3 Juni 2024 Halaman 2128 - 2136
https://edukatif.org/index.php/edukatif/index

Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Melalui Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Bamboozle*

Risma Yunita Verawati[1], Mastur[2]✉, Susanti Sufyadi[3]
Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia[1,2,3]
e-mail : yunitarisma052@gmail.com[1], mastur@ulm.ac.id[2], sufyadi.susanti@ulm.ac.id[3]

Abstrak

Kolaborasi merupakan bakat krusial yang harus dimiliki siswa abad ke-21 sebagai bagian dari kompetensi 4C. Apabila kemampuan individu untuk berkolaborasi secara efektif kurang, maka perlu ditingkatkan dengan menggunakan model dan media yang sesuai. Tujuan penulisan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi dengan menggunakan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *Bamboozle*. Penulisan ini merupakan contoh Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi dua siklus yang dimulai dengan tahap perencanaan dan diakhiri dengan refleksi. Pengumpulan data ini dilakukan dengan mengamati modul pembelajaran, sikap siswa, dan melakukan wawancara. Kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan dari 39% pada siklus I menjadi 83% pada siklus II dengan kategori kriteria "kurang baik" sehingga pada akhirnya mencapai penilaian "sangat baik". Peningkatan tersebut terlihat setelah penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Bamboozle*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung *Bamboozle* efektif meningkatkan kemampuan kolaboratif kelas VIII D SMPN 7 Arut Selatan.
Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), *Bamboozle*, Keterampilan Kolaborasi.

Abstract

Collaboration is a crucial talent that 21st century students must possess as part of the 4C competencies. If the individual's ability to collaborate effectively is lacking, it needs to be improved by using appropriate models and media. The purpose of this paper is to improve collaboration skills by using the Teams Games Tournament (TGT) learning paradigm assisted by Bamboozle. This writing is an example of Classroom Action Research (PTK) which includes two cycles starting with the planning stage and ending with reflection. The data was collected by observing the learning module, students' attitudes, and conducting interviews. It was then analysed using quantitative and qualitative descriptive methods. The results of this study indicated a significant increase from 39% in cycle I to 83% in cycle II with the criteria category "not good enough" so that in the end it reached an assessment of "very good". The increase was seen after the application of the Teams Games Tournament (TGT) model with the help of Bamboozle. Therefore, it can be concluded that the use of the Teams Games Tournament (TGT) model supported by Bamboozle effectively improves the collaborative ability of class VIII D SMPN 7 Arut Selatan.
Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Bamboozle, Collaboration Skills.*

Copyright (c) 2024 Risma Yunita Verawati, Mastur, Susanti Sufyadi

✉ Corresponding author :
Email : mastur@ulm.ac.id
DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6591
ISSN 2656-8063 (Media Cetak)
ISSN 2656-8071 (Media Online)

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6591

PENDAHULUAN

ICE-Institute merupakan salah satu program Studi Independen pada kurikulum kampus merdeka yang diresmikan oleh Direktorat Jenderal Kemendikbud Ristek. Melalui pengalaman belajar di ICE-Institute, keterampilan kolaborasi mahasiswa sangat penting untuk dikuasai dalam mengembangkan karir di era industri 4.0. Keterampilan kolaborasi ini menjadi esensial dalam mengembangkan kemampuan belajar dan mempersiapkan diri untuk menjadi tenaga kerja yang bersaing secara kompetitif di tengah era global (Raditya et al., 2023). Apabila siswa belum memiliki keterampilan kolaborasi maka mereka akan kesulitan menemukan ide dalam menyelesaikan masalah yang dapat menyebabkan target pembelajaran lebih sulit tercapai. Menyelesaikan tantangan pembelajaran secara kolaborasi akan lebih mudah terpecahkan daripada menyelesaikannya sendiri.

Menurut informasi dari guru kelas VIII D pada tanggal 09 Agustus 2023 mengatakan bahwa keterampilan kolaborasi siswa tergolong rendah, seperti kurangnya keaktifan siswa, kurangnya membangun komunikasi dalam tim, dan belum adanya keterlibatan merela dalam diskusi tim. Kegiatan belajar mengajar belum menciptakan keaktifan siswa dalam berdiskusi dengan suasana yang menyenangkan. Hal ini membuat siswa kesulitan memaknai materi pelajaran sehingga belajar mengajar belum efektif.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, model *Teams Games Tournament* (TGT) dianggap tepat untuk mengatasi masalah yang terjadi di SMPN 7 Arut Selatan. Model *Teams Games Tournament* (TGT) ini memungkinkan siswa dikelompokkan dalam tim kecil dan bekerja sama untuk mengatasi tantangan pembelajaran. (Haryanti & Sulistio, 2022) menggambarkan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai bentuk pembelajaran *Cooperative* yang melibatkan siswa secara aktif. 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). Hal ini didukung oleh Umar, (2021) bahwa model pembelajaran ini dianggap cocok untuk diterapkan pada era abad ke-21 yang didalamnya siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan masalah (*Problem Solver)* dan belajar secara kolaboratif untuk mencapai keberhasilan bersama. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini memiliki langkah kerja yang utama, seperti penjelasan materi oleh guru, pembentukan tim yang terdiri dari 5 orang, pengerjaan kuis atau latihan dan terakhir pemberian hadiah atau *reward* (Romianto et al., 2021). Penggunaan model pembelajaran tanpa adanya media pembelajaran akan mengakibatkan siswa cepat merasa jenuh. Akibatnya, media pembelajaran diperlukan agar mendorong kolaborasi mereka bersama teman-temannya. Fakta ini didukung oleh riset Nurbiati et al., (2021) mencatat bahwa efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkat dengan bantuan media pembelajaran. Platform pembelajaran digital yang dapat memicu jiwa kolaborasi dan kompetitif siswa pada mata pelajaran informatika adalah *Bamboozle*. Penggunaan media *Bamboozle* ini melibatkan permainan tim yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan kerja kolaboratif dalam tim (Khatoon & Qureshi, 2023). Pada platform *Edu Games Bamboozle* terdapat berbagai macam bentuk permainan dan juga fitur studi yang membuat suasana belajar di kelas lebih menyenangkan. Kebaruan dari penulisan ini terletak pada penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) melalui pendekatan *Gamification* dengan menggunakan media yang belum pernah diteliti sebelumnya yakni *Bamboozle*.

Dari penjelasan tersebut, penulisan ini bertujuan untuk menentukan apakah model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Bamboozle* mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Hasil penulisan ini diharapkan bisa menjadi pilihan bagi sekolah bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Bamboozle* meningkatkan keterampilan mereka dalam berkolaborasi serta mempermudah pemahaman mereka terhadap materi dengan cara pembelajaran yang menarik.

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6591

METODE

Penulisan ini dapat dikategorikan sebagai *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dengan cara memperbaiki perilaku siswa, pengajaran pendidik, dan kerangka kerja belajar mengajar di kelas (Aulia & Lena, 2023). Subjek dari tindakan ini adalah kelas VIII D di SMPN 7 Arut Selatan yang berjumlah 30 orang.

Penulisan ini mengadopsi desain Model Kemmis & McTaggart tahun 1988 yang mencakup 4 tahapan pada setiap siklusnya (Mawarni et al., 2023), yaitu penulis menyiapkan modul ajar dan lembar observasi, penulis melaksanakan belajar mengajar yang berpedoman pada modul ajar yang sudah disusun, penulis bersama observer melakukan observasi atau mengamati aktivitas belajar mengajar menggunakan lembar instrumen keterampilan kolaborasi dan melakukan wawancara ke beberapa siswa serta mengevaluasi hasil observasi dan kegiatan belajar mengajar.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik non-tes meliputi observasi pembelajaran di kelas, wawancara siswa, dan dokumentasi. Indikator penentuan ketercapaian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, yakni rata-rata kolaborasi mereka memperoleh skor ≥80% yang berada dalam kategori sangat baik (Wahyuni et al., 2023). Jikalau hasil perhitungan telah memenuhi standar keberhasilan kolaborasi siswa maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dihentikan dan dinyatakan berhasil. Penerapan analisis data dalam penulisan ini ialah deskriptif kuantitatif untuk observasi dan wawancara dianalisis dengan cara kualitatif. Pada tahapan analisis data ini, penulis mengevaluasi informasi yang didapatkan melalui observasi dan wawancara mengenai keterampilan kolaborasi siswa.

Berikut ini indikator keterampilan kolaborasi siswa yang digunakan penulis saat melakukan observasi pembelajaran di kelas.

Tabel Indikator Keterampilan Kolaborasi

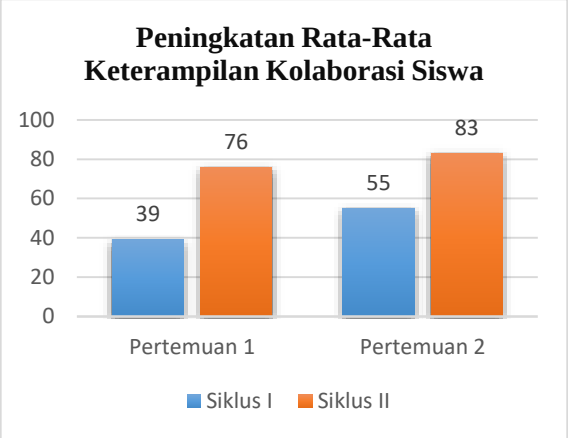
Indikator	Kriteria
Kerjasama	• Berpartisipasi aktif dan ikut berkontribusi • Belajar bersama tim • Berkomunikasi secara efektif • Memberikan ide atau saran • Berbicara sesuai konteks materi • Pendapat yang diutarakan berguna dalam diskusi • Berbagi informasi yang dianggap relevan
Berkompromi	• Menghargai pendapat • Menunjukkan sikap yang baik dan sopan • Menerima kritik dan saran *open minded* • Menghargai pekerjaan atau kontribusi teman • Bersifat netral dan merundingkan perbedaan • Membantu kesulitan anggota tim • Meminta pendapat teman satu tim
Bertanggung jawab	• Menerima tugas yang telah dibagi • Menyelesaikan tugas tepat waktu • Memecahkan masalah dan menyimpulkan bersama
Beradaptasi	• Saling ketergantungan, membutuhkan dan bekerja dalam tim • Mampu berperan apapun dalam tim • Membagi tugas antar anggota tim • Mengatur perbedaan dalam tim

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6591

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan strategi ini dilakukan selama dua siklus dengan materi yang berbeda. Hasil dari tindakan ini diuraikan mulai dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan (partisipasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran), observasi (mengamati pelaksanaan aktivitas guru dan siswa), dan refleksi (kelebihan dan kekurangan untuk pelaksanaan pembelajaran selanjutnya).



Gambar 1. Peningkatan Rata-Rata Keterampilan Kolaborasi

Pada pertemuan pertama siklus I, pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), namun hasilnya menunjukkan bahwa model tersebut belum efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam tim. Hal ini dibuktikan dengan keterampilan kolaborasi siswa bernilai 39% yang termasuk dalam kategori Kurang Baik. Selain itu, pada saat diwawancara ternyata memang benar bahwa siswa masih belum berpartisipasi aktif dalam tim, belum suka belajar berkelompok, dan belum memiliki sikap saling menghargai. Namun, penulis menemukan adanya rasa senang siswa saat belajar menggunakan media online sehingga dapat menjadi perbaikan di pertemuan kedua.

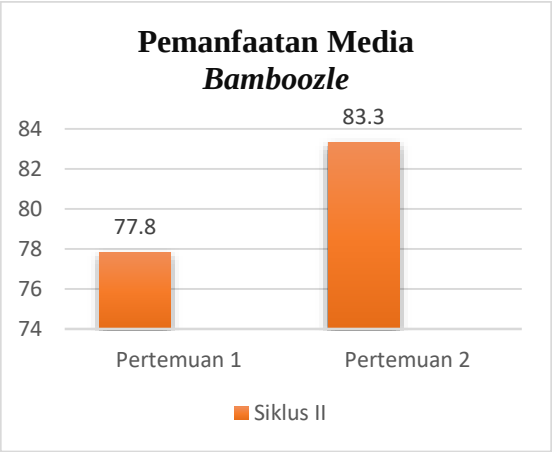
Berdasarkan hasil refleksi pertemuan pertama, penulis akan menerapkan model pembelajaran *Cooperative* menggunakan media *handphone* dan mengajarkan siswa bersikap terbuka terhadap kritik dan saran orang lain yang bertujuan untuk melatih siswa berani mengutarakan pendapatnya. Setelah diobservasi, hasilnya meningkat menjadi 55% dengan kategori Cukup Baik. Namun, banyak ditemukan siswa berbicara di luar konteks pembelajaran dan malah asyik bermain *game* kuis pengetahuan umum sehingga tidak mengikuti diskusi bersama temannya. Maka, penulis akan memperbaiki tindakannya pada siklus II.

Pada siklus II pertemuan pertama, penulis menetapkan bahwa penggunaan media *Edu Games* yang dicocokkan pada salah satu tipe model *Cooperative* dengan sesi turnamen dan *reward* pada sintaksnya yakni model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Bamboozle*. Strategi ini akan melatih kolaborasi mereka karena dapat memotivasi dan siswa merasa tertantang. Hasil observasinya juga membuktikan adanya peningkatan menjadi kategori Baik dengan nilai 76%. Akan tetapi, strategi ini membuat suasana menjadi kurang kondusif selama turnamen dan guru kesulitan mengatur kelas. Dikarenakan belum melebihi indikator keberhasilan atau 80% maka tindakan dilanjutkan pada pertemuan kedua.

Hasil refleksi pertemuan pertama pada siklus II menyimpulkan bahwa model dan media yang diterapkan pada pertemuan pertama siklus II sudah tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pada pertemuan kedua ini, guru akan bersikap lebih tegas dan memberikan batasan waktu untuk setiap tim dalam menjawab soal turnamen yang diharapkan dapat membuat kelas lebih kondusif selama turnamen berlangsung. Adapun hasilnya ternyata sudah melebih indikator keberhasilan yaitu mencapai 83% dan masuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini juga terlihat dari antusias siswa saat belajar, antar siswa saling membutuhkan,

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6591

saling menghargai, dan dapat bekerja sama dalam timnya sehingga penulis menghentikan tindakannya pada siklus II.



Gambar 2. Pemanfaatan Media *Bamboozle*

Pada siklus II, penulis menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan media *Bamboozle*. Dari penjelasan di atas, rata-rata pemanfaatan media *Bamboozle* mencapai 80,55%. Angka ini menunjukkan bahwa memanfaatkan media *Bamboozle* dapat dikategorikan sangat baik. Jadi, dapat disarankan bahwa media *Bamboozle* adalah pilihan yang tepat untuk digunakan dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan memenuhi kebutuhan dari proses pembelajaran tersebut.

Pembahasan

Perbedaan dalam penerapan belajar mengajar pada siklus I dan siklus II ini terletak pada model dan media yang mampu menstimulasi keterlibatan seluruh siswa dalam diskusi tim. Pada pelaksanaan siklus II, sikap siswa dalam diskusi tim menunjukkan respons yang baik terhadap setiap indikator kolaborasi. Model pembelajaran adalah strategi yang digunakan oleh seorang pendidik dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau sebagai suatu pendekatan dalam proses pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan hasil studi teoritis yang dilakukan oleh Purwulan, (2023), dimana melalui pembelajaran *Cooperative* siswa dapat lebih efektif memahami konsep yang sulit karena mereka terlibat dalam diskusi dengan anggota tim untuk membangun pemahaman bersama. Selain itu, membantu siswa mengekspresikan ide-idenya dengan model pembelajaran *Cooperative* yang digunakan. Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) bukan sekadar mengandalkan siswa yang pintar melainkan semua anggota tim memiliki peran penting. Hal ini sesuai dengan pandangan Nurhayati et al., (2022) mengenai implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat mengembangkan rasa tanggung jawab siswa dalam tim, bersaing secara sehat, bekerja sama dan memudahkan siswa memahami materi tertentu yang memicu jiwa kolaborasi mereka. Model *Teams Games Tournament* (TGT) ini sangat erat hubungannya dengan keterampilan kolaborasi, hal ini karena model *Teams Games Tournament* (TGT) akan mengolah materi yang dapat memperbaiki kerjasama siswa dalam tim. Penelitian oleh Fitria et al., (2023) memperkuat hal ini dengan menandakan bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mendukung keberhasilan proses pembelajaran karena model ini bersifat kolaboratif, mudah diimplementasikan dan melibatkan semua siswa selama proses belajar. Interaksi siswa dalam tim menjadi lebih baik dengan menerapkan pembelajaran *Cooperative*. Hal ini selaras dengan penelitian Kusumaningrum & Ismanto, (2023) bahwa kelebihan model *Cooperative* adalah meningkatkan kepercayaan diri mereka, menghargai perbedaan, kerjasama dan memiliki rasa tanggung jawab.

DOI : https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6591

Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal dan berhasil apabila didukung dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran (Febriyanti et al., 2023). Hal-hal yang menjadi pertimbangan pendidik dalam memilih media yang tepat, yaitu target pembelajaran, karakteristik siswa, alokasi waktu, ketersediaan, fleksibilitas, efektivitas, kompatibilitas, biaya, dan kemampuan pendidik dalam menggunakannya (Purnami et al., 2023). Hal ini sesuai dengan pandangan Suciati, (2020) mengenai penggunaan media pembelajaran yang berfungsi mempercepat daya serap siswa dalam memahami pelajaran. Pemilihan media yang sesuai dapat mempermudah dan meningkatkan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Di zaman industri 4.0 saat ini, teknologi menjadi fokus utama dalam proses belajar mengajar (Raudah et al., 2021). Penggabungan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan *Gamification* ialah kombinasi yang sangat tepat karena siswa dapat belajar berinteraksi secara kolaboratif sehingga memudahkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi pertemuan kedua siklus pertama, maka penulis akan menggunakan media *Bamboozle* pada proses pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Edugames Bamboozle* merupakan aplikasi pembelajaran digital berjenis permainan edukasi yang menyerupai lomba cerdas cermat dan memerlukan akses internet dalam penggunaannya. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini cocok dengan karakter siswa yang gemar bermain dan mencari tantangan sedangkan *Bamboozle* dapat membuat model pembelajaran menjadi lebih efektif karena penggunaan game online secara berkelompok. Peran penting media pembelajaran dalam proses pengajaran yang mampu membantu perkembangan siswa di sekolah sehingga membuat materi yang diajarkan dapat dimengerti dengan baik (Maulida et al., 2020). Menurut Murdiana et al., (2021) melalui penggunaan media, guru mengharapkan tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif dan menyenangkan. Dengan memasukkan *Bamboozle* ke dalam kelas, guru dapat membantu siswa menyimpan informasi dengan lebih baik, menumbuhkan sikap akuntabilitas dan kolaborasi pribadi, membangkitkan rasa ingin tahu mereka tentang konsep-konsep baru, dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Siswa dapat berkolaborasi bersama dalam turnamen menggunakan *Bamboozle* (Kajori & Hendriana, 2023). Berdasarkan hasil tindakan ini, selain meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kolaborasi tim, juga meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam diskusi kelompok dan pemecahan masalah melalui penggunaan *Bamboozle*. Nomor soal yang disediakan *Bamboozle* ada yang berisikan *gift* dan ada juga yang berisi *zonk* berupa pengurangan poin atau tidak mendapatkan poin sama sekali sehingga siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan timnya (Mariani et al., 2022).

Sejalan dengan penelitian lain, pengkajian tersebut menemukan bahwa model pembelajaran TGT dapat mempengaruhi kolaboratif siswa di SMPN 5 Ungaran (Ihwanto et al., 2022). Menurut Teladaningsih et al., (2019), kemampuan siswa kelas empat untuk bekerja sama dalam kelompok merupakan salah satu aspek yang dipengaruhi oleh model pengajaran TGT. Studi tambahan oleh (Erviani et al., 2022) menemukan bahwa kemampuan kolaborasi siswa SMPN 40 Sinjai dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran kooperatif, seperti TGT yang menggunakan media Kokami. Siswa kelas VB SDN 4 Pahandut Palangka Raya mampu meningkatkan *engagement*, kolaborasi tim, dan pencapaian belajar secara keseluruhan melalui pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Wulandari et al., 2021). Temuan penelitian Hamdani et al., (2019) mendukung gagasan bahwa pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berkolaborasi dan kinerja akademik mereka secara keseluruhan. Kapasitas siswa dalam berkolaborasi juga menjadi bahan kajian Rosyida et al., (2023) yang mengkaji model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Maka, agar pesan tersampaikan secara efektif, cepat, dan ideal, perlu adanya peningkatan kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran koperatif dan gamifikasi dengan menggunakan media modern. Hal ini memungkinkan guru akan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan kebutuhan siswa (Zoraida et al., 2023). Hasil dari penulisan ini menunjukkan bahwa melalui dukungan media *Bamboozle* pada model *Teams Games Tournament* (TGT) sangat bermanfaat bagi siswa kelas VIII D SMPN 7 Arut Selatan.

SIMPULAN

Siswa kelas VIII D SMPN 7 Arut Selatan dapat memperoleh manfaat yang besar dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut. Hal itu dimungkinkan melalui adanya bantuan media *Bamboozle*. Setiap siklus menunjukkan tanda-tanda pertumbuhan yang signifikan. Meskipun pertumbuhannya hanya sebesar 39% diawal siklus pertama, namun melonjak hingga 55% dipertemuan berikutnya. Setelah dilakukan peningkatan, meningkat menjadi 76% pada pertemuan siklus II pertama dan mencapai >80% atau 83% pada pertemuan berikutnya. Sebagian besar siswa pada siklus kedua masuk dalam kategori kolaboratif. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan tindakan ini telah terpenuhi berdasarkan data di lapangan. Bagi ICE-Institute, penulis mengharapkan adanya ketegasan terkait tenggat waktu ujian untuk membentuk kebiasan kerja yang baik dan mengajarkan keteraturan kepada mahasiswa. Batas waktu yang ketat mendorong mahasiswa dapat mengelola waktu mereka dengan baik, meningkatkan kedisiplinan diri, dan menekankan pada pentingnya tanggung jawab terhadap tugas. Oleh karena itu, pastikan untuk memperhatikan kebijakan ujian dan penentuan *deadline* yang konsisten agar mendukung integritas evaluasi dan membentuk prinsip kedisiplinan belajar. Selain itu, penulis berharap agar setiap sekolah dapat selalu berupaya dalam mengembangkan keterampilan abad-21 siswa dengan menggunakan model dan media yang bervariatif. Serta disarankan juga bagi mahasiswa dapat menemukan atau menciptakan media dan metode pengajaran yang lebih menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, F., & Lena, M. S. (2023). Improving integrated thematic learning outcomes using the numbered head together cooperative mode. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *10*(3), 255–264.

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

Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 850–860. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459

Febriyanti, R., Mansur, H., & Dalu, Z. C. A. (2023). Pemanfaatan Kahoot dengan Model Pembelajran Inquiry untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Matematika Peminatan Kelas XII. *Journal of Instructional Technology*, *4*(1), 148–161.

Fitria, A., Suryadi, & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(1), 2548–6950.

Hamdani, M. S., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(4), 440. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778

Haryanti, N., & Sulistio, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif. In *Visipena Journal* (Vol. 2, Issue 1). https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36

Ihwanto, N., Warni, H., & Mashud. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Teams Games Tournament Efforts to improve collaboration Skills and Student Learning Outcomes. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, *12*(2), 191–205.

Kajori, F. I., & Hendriana, B. (2023). Improving Students' Mathematical Communication Ability Through Problem-Based Learning Assisted By Baamboozle. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *8*(3), 893–904. https://doi.org/10.31943/mathline.v8i3.467

Khatoon, S., & Qureshi, H. (2023). The Impact of Gamification Tools on Reading Comprehension Skills: A Comparative Study of Kahoot! Quzizz and Baamboozle of English Language Learners. *Pakistan Languages and Humanities Review*, *7*(IV). https://doi.org/10.47205/plhr.2023(7-iv)16

Kusumaningrum, N., & Ismanto, B. (2023). *Implementasi Model TGT Berbantu Media Gayang Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar*. *09*(September), 2532–2542.

Mariani, S. D., Larasati, D. A., Prasetya, S. P., & Stiawan, A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, *2*(2), 206–216. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/48607

Maulida, S., Mansur, H., & Fatimah. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, *1*(1), 20–28.

Mawarni, P. Y., Khasanah, U., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(01), 6322–6335.

Murdiana, N., Mansur, H., & Ahmad, K. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Schoology Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Fisika Kelas 10. *Journal of Instructional Technology*, *2*(1), 69–76.

Nurbiati, Meriyati, & Putra, F. G. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Konsep Gamifikasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(1), 1–13.

Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 3.

Purnami, I. A. P., Wisnu, I. W. G., & Adnyani, N. K. S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Educandy Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Komunikasi Hukum*, *9*(1), 469–480. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jkh.v9i1.55352

Purwulan, H. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif melalui Lesson Study. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *3*(2), 250–265. https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.225

Raditya, K. A., Gading, I. K., & Agustiana, I. G. A. T. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *3*(2), 84–93. https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63116

Raudah, Mansur, H., & Satrio, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Carrd.Co Untuk Menyonsong Pendidikan Di Abad 21. *Journal of Instructional Technology*, *2*(2), 83–91.

Romianto, Rahmaniati, R., & Khunaifi, A. R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Audio Visual Di SDN-4 Pahandut. *Jurnal Hadratul Madaniyah*, *8*(1), 64–72. https://doi.org/10.33084/jhm.v8i1.2440

Rosyida, B., Astutik, S., Kurnianto, F. A., Pangastuti, E. I., & Mujib, M. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik pada Pembelajaran Geografi SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, *6*(1), 132. https://doi.org/10.19184/pgeo.v6i1.38710

Suciati, A. A. O. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIC SD Tunas Harapan Jaya Denpasar. *Widya Accarya*, *11*(2), 216–230. https://doi.org/10.46650/wa.11.2.983.216-230

Teladaningsih, O., Mawardi, & Huliana, I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games

Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *IV*. https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1530

Umar, M. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edutrained: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, *4*(2), 8–16. https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496

Wahyuni, Y. T., Lestari, S., & Sugiarto. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Dengan Model Team Game Tournament Melalui Wordwall Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Girirejo. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, *4*(4), 3–7.

Wulandari, A. C., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, *16*(1), 1–11. https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331

Zoraida, D. A., Kriswandani, & Nikmah, A. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Geogebra dan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Fungsi Kuadrat. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, *4*(1), 96832. https://doi.org/10.46306/lb.v4i1.290