PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KALOBORASI SISWA KELAS IV SD PADA MATA PELAJARAN IPA

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

HAYATUL SAFITRI

NPM:2110013411193

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama	: Hayatul Safitri
NPM	: 2110013411193
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas	: Bung Hatta
Judul Skripsi	:"Penerapan Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV SD Pada Mata Pelajaran IPA."

Disetujui untuk diujikan oleh:
Pembimbing

Dr. Karmila Suryani M. Kom

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wirnita Eska, S.Pd, M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Sepuluh** bulan **September** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** bagi:

Nama	: Hayatul Safitri
NPM	: 2110013411193
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas	: Bung Hatta
Judul Skripsi	: "Penerapan Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV SD Pada Mata Pelajaran IPA."

Nama		Tanda Tangan
1. Dr. Karmila Suryani, M. Kom	:	
2. Dr. Erwinsyah Satria, M. Si, M.Pd	:	
3. Dr. Daswarman M.Pd.	:	

Mengetahui,

Dekan FKIP	Ketua Program Studi
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.	Dr. Wirnita Eska, S.Pd, M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Hayatul Safitri
NPM	: 2110013411193
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas	: Bung Hatta
Judul Skripsi	:"Penerapan Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV SD Pada Mata Pelajaran IPA."

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini berjudul :"Penerapan Model *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV SD Pada Mata Pelajaran IPA." adalah benar hasil karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau yang diterbitkan orang lain sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 18 September 2025

Hayatul Safitri

PENERAPAN MODEL *TEAM GAMES TURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KALOBORASI SISWA KELAS IV SD PADA MATA PELAJARAN IPA

Hayatul Safitri[1], Karmila Suryani[2]
[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Studi PTIK[2]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : hayatulsafitri826@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas IV SDN 55 Air Pacah. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), terdiri dari dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV sebanyak 20 orang peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas keterampilan kolaborasi siswa. Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* terdapat peningkatan keterampilan kolaborasi siswa. Dilihat dari peningkatan rata-rata persentase pada hasil perolehan aktivitas guru dan aktivitas keterampilan kolaborasi siswa yaitu Pada siklus I aktivitas guru, dari rata-rata persentase 66,7% dengan keterangan cukup baik, meningkat menjadi 90% dengan kategori baik, pada siklus II. Begitu Juga Pada siklus I, aktivitas kolaborasi siswa masih berada pada kategori kurang baik dengan rata-rata persentase 56,3%. Namun pada siklus II meningkat menjadi 94% dengan kategori baik. dari siklus I sampai siklus II terjadilah peningkatan hal ini membuktikan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournamen* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa di kelas IV SDN 55 Air Pacah karena telah mencapai batas minimum persentase ketuntasan keterampilan kolaborasi siswa.

Kata Kunci: Kolaborasi Siswa, Ilmu Pengetahuan Alam, *Team Games Tournamen*, Penelitian Tindakan Kelas

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas ke hadirat Tuhan Yang Maha Pengasih atas segala limpahan kesehatan yang diberikan dan kehendak-Nya sehingga dengan itu tugas Skripsi saya dengan judul "Penerapan Model *Team Games Turnament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kaloborasi Siwa Kelas IV SD Pada Mata Pelajaran IPA" sehingga dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Setelah selesainya tugas Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan serta doa dari berbagai pihak. Maka dari pada itu saya mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skipsi ini, ucapan terimaksih yang sebesar besarnya saya ucapkan kepada :

1. Ibu Dr.Karmila Suryani, M.Kom selaku pembimbing.
2. Bapak Dr. Erwinsyah Satria, M.Si, M.Pd., selaku penguji 1.
3. Bapak Dr. Daswarman, M.Pd., selaku penguji 2.
4. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Ibu Rismiati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 55 Air Pacah Kecamatan Koto Tangah yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.

7. Ibu Peni Novita Erman., S.Pd.I, guru wali kelas IV SDN 55 Air Pacah.
8. Siswa kelas IV serta Bapak/Ibu guru tenaga pendidik di SDN 55 Air Pacah.
9. Yang teristimewa ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan rasa hormat yang tidak terhingga penulis sampaikan kepada kedua orang tua yaitu ayah yang telah bekerja keras, dan pengorbanan Ayah yang tak ternilai selalu menjadi sumber kekuatan serta motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan juga almarhumah emak yang telah memberi motivasi, semangat, serta doa yang tulus kepada penulis dalam menuntut ilmu walapun doa tulus tersebut hanya sampai semserter 5 .
10. Kepada kakak-kakak, abang dan adik penulis sampaikan ucapan terima kasih yang senantiasa memberikan semangat, perhatian, dalam perjalanan penulis. Kehadiran kalian menjadi penyemangat luar biasa dan motivasi besar sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi serta memberikan semangat yang paling berharga sehingga penulis sampai di tahap ini.
12. Secara khusus penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri, terimakasih telah bertahan meskipun merasa lelah bahkan sempat menyerah dan mau berhenti kuliah karena ada suatu masalah, terimakasih untuk diri sendiri yang tidak benar-benar ingin menyerah meski lelah menempuh perjalanan jauh dengan motor dari semester satu sampai semesrter delapan walaupun itu bukan sesuatu yang mudah,terimakasi telah bertahan dalam setiap proses sehingga penulis berada di tahap ini.

Semoga ALLAH SWT membalas bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dengan pahala yang berlipat ganda. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, September 2025

Penulis

Hayatul Safitri

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING..... i

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN ii

SURAT PERNYATAAN.....iii

ABSTRAK..... iv

KATA PENGANTAR..... v

DAFTAR ISI..... viii

DAFTAR GAMBAR..... x

DAFTAR TABEL..... xi

DAFTAR LAMPIRAN..... xii

BAB I PENDAHULUAN ..... Error! Bookmark not defined.

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 7

C. Pembatasan Masalah 7

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah..... 8

E. Tujuan Penelitian..... 8

F. Manfaat Penelitian 9

BAB II LANDASAN TEORITIS ..... Error! Bookmark not defined.

A. Kajian Teori ..... **Error! Bookmark not defined.**

1. Model Pembelajaran ..... **Error! Bookmark not defined.**

*2.*Model Pembelajaran *Team Games Tournament* .... **Error! Bookmark not defined.**

3. Keterampilan Kolaborasi ..... **Error! Bookmark not defined.**

4.Pembelajaran IPA di SD ..... **Error! Bookmark not defined.**

B. Penelitian yang Relevan..... **Error! Bookmark not defined.**

C. Kerangka Konseptual..... **Error! Bookmark not defined.**

D. Hipotesis Tindakan ..... **Error! Bookmark not defined.**

BAB III METODE PENELITIAN ..... Error! Bookmark not defined.

A. Jenis Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**

B. *Setting* Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**

C. Prosedur Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
D. Indikator Keberhasilan.....**Error! Bookmark not defined.**
E. Instrumen Penelitian..... 39
F. Teknik Pengumpulan Data .....**Error! Bookmark not defined.**
G. Teknik Analisis Data .....**Error! Bookmark not defined.**
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
1. Deskripsi Data ..... **Error! Bookmark not defined.**
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran..... **Error! Bookmark not defined.**
B. Pembahasan 86
1. Aktifitas Guru.....87
2. Aktifitas Keterampilan Kolaborasi Siswa 88
3. Hasil Belajar 89
BAB V PENUTUP..... **Error! Bookmark not defined.**
A. Kesimpulan .....**Error! Bookmark not defined.**
B. Saran.....**Error! Bookmark not defined.**
DAFTAR PUSTAKA 92
LAMPIRAN 98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam ranah pendidikan, kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan berbagai unsur yang saling melengkapi guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setiap unsur tersebut memiliki fungsi tersendiri dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang optimal dan bermakna bagi peserta didik.Salah satu unsur krusial dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran, yang berperan sebagai pedoman sistematis bagi pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses belajar mengajar. Model ini tidak sekadar berfungsi sebagai petunjuk teknis, tetapi juga memengaruhi arah, pendekatan, serta dinamika interaksi di dalam kelas. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan metode dengan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, dan situasi pembelajaran yang dihadapi.

Wulandari, (2023) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama peserta didik. pendidik yang menggunakan model pembelajaran yang terstruktur cenderung lebih siap dalam mengelola kelas yang memiliki beragam karakteristik.

Model pembelajaran turut berkontribusi dalam membangun suasana belajar yang nyaman, aktif, dan menyenangkan. Melalui struktur yang terencana dengan baik, guru dapat menentukan metode serta media yang paling sesuai, seperti

pemanfaatan teknologi, penggunaan alat bantu visual, atau kegiatan berbasis proyek. Pendekatan pembelajaran yang tepat mampu menciptakan lingkungan yang membuat siswa merasa nyaman, terlibat secara langsung, dan lebih optimal dalam menyerap materi. Suryati et al., (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang terstruktur dan kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar serta memperkuat sikap saling menghargai antar siswa. Dengan demikian, model pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai sarana dalam proses mengajar, tetapi juga memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendorong perkembangan sosial dan akademik peserta didik. Oleh karena itu, sistem pendidikan harus terus berinovasi dan beradaptasi dengan perubahan zaman agar mampu mencetak generasi yang kompetitif di era global. Salah satu bentuk adaptasi tersebut tercermin dalam penerapan kurikulum merdeka, yang memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya, serta fokus pada penguatan keterampilan yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik adalah dasar dari paradigma kurikulum merdeka. Peserta didik diberi kebebasan untuk mencari referensi sumber dan media pembelajaran untuk menumbuhkan sikap mandiri, aktif, dan berkolaborasi. Sebagai hasil dari kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, peserta didik sebagai generasi muda harus terus meningkatkan keterampilan yang ditanamkan dalam pembelajaran abad 21 (Firman et al., 2023). Rochmawati et al., (2020) mengatakan terdapat 4

keterampilan yang perlu dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan abad ke-12, yaitu berpikir kritis *(critical thinking*), kreativitas (*creativity)*, kolaborasi (*collaboration*), dan keterampilan berkomunikasi (*communication skills*) yang disebut dengan 4C.). Keterampilan berkolaborasi adalah keterampilan yang penting untuk dibangun oleh peserta didik karena kerja kelompok membutuhkan kerja tim yang aktif dan konstruktif dalam pemecahan masalah. Dalam konteks pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), kolaborasi menjadi aspek yang krusial karena sains menuntut kerja sama dalam melakukan eksperimen, mengamati fenomena alam, serta menganalisis data secara sistematis.

Pembelajaran IPA atau sains merupakan salah satu cabang ilmu yang berfokus pada alam beserta seluruh proses yang terjadi di dalamnya, termasuk gejala-gejala alam, interaksi makhluk hidup, serta perubahan fisika dan kimia yang berlangsung secara alami. Oleh karena itu, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peran penting dalam mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai berbagai fenomena alam yang dapat dijelaskan melalui fakta, konsep, prinsip, dan hukum yang telah teruji kebenarannya. Melalui metode ilmiah, seperti observasi, eksperimen, dan analisis data, siswa diajak untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta menghubungkan teori dengan praktik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran IPA tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap ilmu pengetahuan, tetapi juga melatih keterampilan berpikir logis dan sistematis yang sangat berguna dalam berbagai aspek kehidupan (Satria & Widodo, 2020).

Berdasarkan hasil observasi siswa dan wawancara guru kelas pada hari Rabu 12 Februari 2025 di kelas IV A SD Negeri 55 Air Pacah dalam mengajar mata Pelajaran IPA,diperoleh data bahwa dalam proses pembelajaran IPA masih mengalami kendala-kendala diantaranya masih kurangnya keterampilan kolaborasi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kendala yang dihadapi oleh peserta didik saat kolaborasi pada umumnya peserta didik kadang belum bisa kerja sama dengan baik saat proses pembelajaran. Ada yang tidak mau bagi tugas, maunya menang sendiri, atau saat diskusi kelompok, ada peserta didi yang langsung memutuskan hasil tanpa menanyakan pendapat anggota kelompok lain. Hal ini menghambat terciptanya kerja sama tim yang efektif., selain itu peserta didik Kadang ada yang belum bisa saling menghargai saat diskusi kelompok. Misalnya, suka memotong pembicaraan temanya, ngeledek pendapat teman, atau cuekin teman yang punya pendapat berbeda. Hal ini mencerminkan rendahnya nilai toleransi dalam kerja kelompok. Selanjutnya masih ada peserta didik yang malu atau takut berbicara atau komonikasi antar teman saat diskusi kelompok, jadi hanya diam saaja dan tidak memberikan ide/gagasan dalam berdiskusi,ada juga yang ngomongnya nggak nyambung sama topik, misalnya bahas hal lain pas kelompok lagi serius. Akibatnya, tujuan diskusi tidak tercapai secara optimal dikarenakan kurangnya komonikasi dalam kelompok.Tidak hanya itu saja ada juga kurangnya partisipasi/kontribusi peserta didik dalam proses kerja kelompok, tidak semua teman ikut membantu dengan adil. Ada yang terlalu aktif sampai tidak kasih kesempatan ke teman kelompok yang lain, tapi ada juga yang cuma ikut-ikutan aja tanpa bantu kasih

ide atau ngerjain tugas. Akibatnya dari permasalahan yang diuraiakan berdampak pada keterampilan kolaborasi peserta didik yang masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlansung seperti Tabel 1. persentase indikator kolaborasi peserta didik kelas IV A SD N 55Air Pacah berjumlah 20 orang yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswi perempuan

.

Tabel 1. Persentase Indikator Kolaborasi Peserta Didik Kelas IV SDN 55 Air Pacah.

No	Indikator	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Kerjasama	4	20%
2.	Saling menghormati/menghargai	7	35%
3.	Partisipasi/Kontribusi	5	25%
4.	Komunikasi	6	30%

Sumber : guru kelas IV A

Dari gejala-gejala yang timbul di atas, peneliti melihat bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan paradigma baru oleh seorang pendidik menuju pembelajaran yang koperatif berpusat pada peserta didik. Untuk itu perlu di terapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dapat melibatkan peserta didik sacara aktif sehingga, dapat berdampak positif terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas IV A adalah dengan menerapkan model *Teams Games Tournament.*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yang melibatkan

aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *Reinforcment*(Penguatan). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran Model *Teams Games Tournament* (TGT) membuat peserta didik dapat belajar mejadi lebih rileks disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar. Dengan menerapkan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

Model *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa (Suardin et al., 2023). Dalam penerapannya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil yang berkompetisi dalam menyelesaikan tugas atau permainan yang bersifat edukatif. Strategi ini diyakini mampu mendorong motivasi belajar serta mengembangkan keterampilan bekerja sama, yang sangat penting dalam dunia pendidikan masa kini (Atmojo & Sajidan, 2020).Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya mendorong peserta didik yang memiliki prestasi akademis tinggi untuk lebih aktif atau unggul dalam pembelajaran TGT, tetapi juga mendorong peserta didik dengan prestasi akademis rendah untuk turut berpartisipasi dan memainkan peran penting dalam kelompoknya. Maka berdasarkan masalah yang di uraikan, peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul " Penerapan Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas IV SD Pada Mata Pelajaran IPA."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan data saat observasi di kelas IV A SD Negeri 55 Air Pacah maka di peroleh identifikasi masalah yaitu sebagai berikut

1. Pendidik kurang menggunakan model pembelajaran yang bervariatif.
2. Kurangnya kemampuan berkolaborasi antara peserta didik dalam belajar
3. Dalam kegiatan belajar kelompok, peserta didik masih menunjukkan kurangnya sikap saling menghargai dan menghormati antar anggota kelompok
4. Minimnya kemampuan berkomunikasi di antara anggota kelompok saat bekerja sama dalam proses belajar
5. Peserta didik belum berpartisipasi secara optimal dalam kerja sama kelompok.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, terdapat sejumlah isu yang perlu diselesaikan. Oleh karena itu, penelitian ini membatasi masalah pada keterampilan kolaborasi peserta didik yang masih rendah karena belum menggunakan model pembelajaran yang bisa membantu peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran. Dalam hal ini peneliti akan memperbaikinya dengan penggunaan Model *Team Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas IV di SD Negeri 55 Air Pacah dalam mata pelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah di paparkan pada bagian sebelumnya, maka untuk memperjelas arah penelitian serta memudahkan dalam pencapaian tujuan perlu merumuskan permasalahan secara terperinci. Adapun rumusan masalah dan alternatif pemecahan masalah sebagai berikut :

1. Rumusan Masalah

   Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Bagaimana Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* kelas IV SDN 55 Aia Pacah".

2. Alternatif Pemecahan Masalah

   Permasalahan kurangnya keterampilan kolaborasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA karena model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menyenangkan bagi peserta didik. Alternatif tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan kaloborasi peserta didik dalam pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan model *Teams Games Tournament*.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan pada penelitian ini adalah "Untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa mata pelajaran IPA dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* Di kelas IV SDN 55 Aia Pacah ".

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi manfaat secara praktis dan secara teoritis.

1. Manfaat Praktis
   a. Bagi siswa,
      1) Dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA di kelas IV SDN 55 Air Pacah
      2) Dapat meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan sportivitas dan rasa percaya diri siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 55 Aia Pacah
   b. Bagi guru kelas, untuk menambah wawasan guru dalam penerapan model *Teams Games Tournament* yang sesuai dengan materi dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 55 Air Pacah.
   c. Bagi sekolah, sebagai masukan dalam upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap siswa seperti yang diharapkan.

2. Manfaat Teoretis
   a. Bagi pembaca, memberikan informasi dan pengetahuan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

b. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dalam penerapan model *Teams Games Tournament* yang sesuai dengan materi dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 55 Air Pacah