

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Teams Game Tournament* untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik di SMP Negeri 28 Surabaya Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Laili Shabrina¹, Raden Roro Nanik Setyowati², Agustin Suswati³

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya

³ Pendidikan Pancasila, SMPN 28 Surabaya

e-mail: ppg.lailishabrina01828@program.belajar.id¹, naniksetyowati@unesa.ac.id²,
agustinsuswati18@guru.smp.belajar.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII E SMP Negeri 28 Surabaya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan subjek 34 peserta didik. Dilaksanakan dalam dua siklus, data dianalisis secara deskriptif melalui observasi, dokumentasi, dan angket. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan kolaborasi, dengan rata-rata skor meningkat dari 65,6 pada siklus pertama menjadi 86,2 pada siklus kedua. Penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran kolaboratif yang dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya, khususnya dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Penerapan model PBL berbantuan TGT memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, terutama dalam peningkatan keterampilan kolaborasi di kelas VIII SMP Negeri 28 Surabaya.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Teams Games Tournament, keterampilan kolaborasi, Pendidikan Pancasila*

Abstract

This study aims to analyze the improvement of students' collaboration skills through the implementation of the *Problem Based Learning* (PBL) model assisted by *Teams Games Tournament* (TGT) in the Civic Education subject for class VIII E at SMP Negeri 28 Surabaya. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) involving 34 students as subjects. Conducted in two cycles, the data were analyzed descriptively using observations, documentation, and questionnaires. The results showed a significant improvement in collaboration skills, with the average score increasing from 65.6 in the first cycle to 86.2 in the second cycle. This research contributes to the development of collaborative learning strategies applicable to other subjects, particularly in enhancing students' collaboration skills. The implementation of the PBL model assisted by TGT had a positive impact on the learning process, especially in improving collaboration skills in class VIII at SMP Negeri 28 Surabaya.

Keywords: *Problem Based Learning, Teams Games Tournament, collaboration skills, Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci untuk menciptakan generasi yang cerdas, beretika, dan berkompetensi sesuai kebutuhan zaman. Dunia pendidikan harus meningkatkan keterampilan sosial dan emosional, termasuk keterampilan kolaborasi, untuk mengatasi tantangan abad ke-21. Di era globalisasi, keterampilan ini menjadi semakin penting. Ini karena bekerja sama dalam tim, menghargai pendapat orang lain, dan memecahkan masalah secara bersama-sama menjadi kunci dalam dunia kerja dan kehidupan sosial yang kompleks. Menurut Fernandes (2019), tujuan utama

pendidikan modern adalah mempersiapkan generasi muda dengan keterampilan esensial yang dibutuhkan untuk mengatasi tantangan dan perubahan yang dinamis. Empat keterampilan utama tersebut meliputi berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, dan kreativitas.

Salah satu tujuan utama masyarakat Indonesia adalah pembangunan nasional. Peningkatan kesejahteraan yang konsisten, pertumbuhan ekonomi yang stabil, dan kualitas hidup yang lebih baik adalah indikator keberhasilan pembangunan. Pendidikan adalah komponen penting dalam pembangunan sebuah negara. Pendidikan adalah tindakan di mana orang berpartisipasi dan menerima manfaat (Husamah et al., 2019). Pemerintah Indonesia terus memperbaiki kualitas pendidikan dan aksesibilitas di semua daerah. Peran guru sangat penting dalam meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Selain itu, guru terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam menemukan serta memecahkan masalah melalui diskusi kelompok (Zulfaidhah, Palenewen, & Hardoko, 2018).

Pendidikan di Indonesia, terutama di jenjang SMP, memiliki tanggung jawab strategis untuk membekali peserta didik dengan keterampilan tersebut. Pendidikan Pancasila mengajarkan nilai-nilai dasar, etika, dan sikap sosial bangsa. Ini menawarkan peluang besar untuk meningkatkan keterampilan kerja sama dan pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai Pancasila. Pendidikan Pancasila tidak hanya berfokus pada materi pelajaran; itu juga bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik yang menerapkan nilai-nilai luhur bangsa dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam prosesnya, salah satu kemampuan penting yang harus dikembangkan di kelas adalah kemampuan untuk bekerja sama dan berkolaborasi.

Hasil penelitian di SMP Negeri 28 Surabaya menunjukkan bahwa ada tantangan yang signifikan dalam membangun keterampilan kerja sama bagi peserta didik. Banyak peserta didik di kelas VIII mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila. Beberapa masalah yang ditemukan antara lain: hanya beberapa peserta didik yang aktif terlibat dalam diskusi kelompok, adanya kecenderungan dominasi oleh peserta didik tertentu, sementara yang lainnya hanya menjadi pengikut pasif. Bahkan, ada peserta didik yang cenderung menghindari tanggung jawab kelompok dengan beralasan keluar kelas atau tidak aktif berkontribusi. Situasi ini menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi masih rendah dan memerlukan intervensi melalui metode pembelajaran yang lebih inovatif.

Model *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan masalah nyata, pertanyaan, dan dukungan untuk investigasi dan diskusi. Masalah yang dipilih terkait dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dengan PBL, peserta didik dapat belajar berkreasi, berpikir kritis, dan bekerja sama. Arends (dalam Abbas, 2000:13) menyatakan bahwa PBL membantu peserta didik menjadi lebih percaya diri, menjadi lebih mandiri, dan meningkatkan pemahaman mereka sendiri. Menurut Oktaviani (2022), PBL dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik dengan mengenalkan mereka pada masalah kontekstual di lingkungan mereka. Ini dapat membantu peserta didik berpartisipasi dalam kelompok, belajar secara mandiri, dan memecahkan masalah (Lisnawati, 2022; Masruroh, 2021).

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) juga berperan penting dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik, khususnya dalam mendukung pelaksanaan PBL pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Pitriani dkk (2022), TGT merupakan model pembelajaran kolaboratif yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status, menggunakan tutor sebaya, dan memadukan unsur permainan dan penguatan. Penerapan TGT membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip PBL yang menempatkan pemecahan masalah sebagai pusat proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari. Di Pendidikan Pancasila, penerapan model PBL yang dipadukan dengan TGT sangat masuk akal. Pendidikan Pancasila tidak hanya menanamkan nilai-nilai kebangsaan tetapi juga menekankan pentingnya kerjasama, toleransi dan saling menghormati. Melalui penggunaan PBL, peserta didik didorong untuk mengeksplorasi berbagai pertanyaan mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan TGT melalui kolaborasi dapat menumbuhkan interaksi antar peserta didik dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut. Setianingrum dan Azizah (2022) menyatakan bahwa model TGT mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran melalui kelompok kecil, instruksi teman sebaya, permainan edukatif, dan

menciptakan lingkungan belajar yang positif. Pendekatan ini membantu meningkatkan rasa tanggung jawab, kerja sama tim, persaingan yang sehat, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi adalah dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL). Model ini mendorong kerja kelompok, memecahkan masalah nyata yang relevan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kolaborasi. Untuk meningkatkan efektivitas dan kebersamaan dalam penerapan, metode *Teams Game Tournament* (TGT) dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model *Problem Based Learning* dengan bantuan *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik di SMP Negeri 28 Surabaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII. Melalui penelitian tindakan kelas ini, diharapkan PBL yang dilengkapi dengan TGT dapat memperkuat keterampilan berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan kolaborasi mereka. Akhirnya, harapan kita adalah agar peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan kerja sama dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh metode *Teams Games Tournament* (TGT). PTK dipilih karena memungkinkan adanya perbaikan secara berkelanjutan dalam praktik pembelajaran melalui serangkaian siklus tindakan yang melibatkan guru dan peserta didik secara langsung. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 28 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan fokus utama pada peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Penelitian ini mengadopsi desain PTK model Kemmis dan McTaggart yang mencakup empat langkah dalam setiap siklusnya, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan menerapkan model PBL yang didukung oleh unsur kompetisi dari metode TGT. Pada tahap ini, rencana pembelajaran dirancang dengan memasukkan aktivitas yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah nyata yang relevan dengan materi Pendidikan Pancasila. Metode TGT diterapkan dalam bentuk permainan kompetitif di akhir pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam bekerja sama.

Tahap pelaksanaan tindakan melibatkan implementasi rencana yang telah disusun di kelas. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan permasalahan kepada peserta didik untuk diselesaikan secara berkelompok. Setiap kelompok bertugas merumuskan solusi atas permasalahan yang diberikan, dan pada akhir pembelajaran, kelompok-kelompok ini berpartisipasi dalam turnamen berbasis permainan (TGT) yang menguji pemahaman mereka terhadap materi yang dibahas. Turnamen ini juga berfungsi untuk menilai bagaimana keterampilan kolaborasi mereka berkembang selama proses pembelajaran. Tahap observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati dinamika kerja kelompok dengan menggunakan instrumen observasi yang telah disiapkan. Aspek-aspek yang diamati meliputi partisipasi aktif dalam kelompok, kemampuan dalam berbagi tugas, serta efektivitas komunikasi antar anggota kelompok. Observasi juga mencakup perilaku peserta didik selama kompetisi TGT, khususnya dalam hal interaksi sosial dan kemampuan mereka untuk berkolaborasi. Tahap terakhir adalah refleksi, di mana peneliti dan guru menganalisis data yang dikumpulkan selama observasi. Analisis ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilaksanakan, serta untuk merumuskan perbaikan dalam siklus selanjutnya. Apabila hasil observasi menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi peserta didik belum optimal, maka dilakukan revisi terhadap strategi pembelajaran. Refleksi ini penting untuk memastikan bahwa pembelajaran yang diberikan mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik.

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 28 Surabaya. Pemilihan subjek dilakukan dengan mempertimbangkan bahwa pada tingkat ini, peserta didik

mulai diperkenalkan pada konsep-konsep yang lebih kompleks dalam Pendidikan Pancasila, serta keterampilan sosial seperti kolaborasi menjadi penting untuk dikuasai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang terfokus pada interaksi dan keterampilan kolaborasi peserta didik selama penerapan model PBL berbantuan TGT. Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali informasi lebih lanjut dari peserta didik dan guru mengenai pengalaman dan pandangan mereka terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Dokumentasi meliputi catatan kegiatan pembelajaran, foto, dan hasil peserta didik terkait penerapan model pembelajaran. Angket diberikan kepada peserta didik untuk mengevaluasi keterampilan kolaborasi sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran.

Instrumen untuk mengukur keterampilan kolaborasi dikembangkan dengan mengadaptasi instrumen dari Johnson dan Holubec (1994) mengenai Pembelajaran Kooperatif. Instrumen ini mengukur beberapa indikator keterampilan kolaborasi seperti kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, menghargai pendapat, dan tanggung jawab dalam kelompok. Data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data dari angket keterampilan kolaborasi dianalisis dengan teknik statistik sederhana seperti persentase dan rata-rata untuk mengukur peningkatan keterampilan kolaborasi antara siklus pertama dan kedua. Data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis dengan mengidentifikasi tema utama terkait keterampilan kolaborasi dan efektivitas penerapan model PBL berbantuan TGT. Validitas temuan penelitian diuji melalui triangulasi dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber data.

Tabel 1. Rentang Nilai Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik

Rerata Skor	Rerata Nilai	Interpretasi
21-25	>84-100	Tinggi
13-20	>52-80	Sedang
5-12	>20-48	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik di SMP Negeri 28 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, penelitian ini menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* berbantuan *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus dirancang untuk mengamati dan mengevaluasi perkembangan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui penerapan strategi pembelajaran yang terstruktur dan terfokus. Pada setiap siklus, data dikumpulkan melalui observasi dan penilaian keterampilan kolaborasi, yang mencakup aspek kontribusi, kemampuan bekerja sama, pemecahan masalah, komunikasi, dan penghargaan terhadap pendapat. Hasil yang diperoleh dari setiap siklus dianalisis dan dibahas untuk mengidentifikasi peningkatan yang terjadi serta memberikan refleksi terhadap efektivitas strategi yang diterapkan. Melalui pembahasan hasil dari Siklus I dan II, diharapkan dapat ditarik kesimpulan yang jelas mengenai keberhasilan model pembelajaran yang digunakan dan rekomendasi untuk praktik pembelajaran di masa yang akan datang.

Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan pada hari Rabu, 17 Juli 2024, dengan dihadiri oleh 34 peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 28 Surabaya. Setiap sesi pembelajaran berlangsung selama dua jam pelajaran, yaitu 2 x 40 menit. Materi yang diajarkan pada siklus ini mencakup topik tentang Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa, yang menjadi bagian dari kurikulum Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, keterampilan kolaborasi peserta didik diukur melalui lima indikator utama, yaitu kontribusi, bekerja sama dalam kelompok, pemecahan masalah, komunikasi dalam kelompok, dan penghargaan terhadap pendapat anggota kelompok. Berdasarkan Tabel 2 di bawah ini, terlihat bahwa nilai rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik pada Siklus I mencapai 73,1. Meskipun nilai ini menunjukkan hasil yang cukup baik, terdapat beberapa aspek yang masih memerlukan perhatian lebih lanjut untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada siklus berikutnya.

Tabel 2. Nilai Keterampilan Kolaborasi Siklus I

No	Indikator	Nilai
1	Kontribusi	72,1
2	Bekerjasama dengan kelompok	73,4
3	Memecahkan masalah	71,9
4	Komunikasi dalam kelompok	74,5
5	Menghargai pendapat	73,7
Rata-Rata		73,1

Siklus pertama, nilai kontribusi peserta didik dalam kelompok mencapai 72,1. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah terlibat aktif dalam proses pembelajaran, namun masih ada peserta didik yang cenderung pasif dan belum memberikan kontribusi optimal dalam kelompok. Beberapa peserta didik tampak menunggu arahan dari anggota kelompok lain yang lebih dominan, yang mengindikasikan bahwa perlu adanya peningkatan motivasi individu agar seluruh anggota kelompok lebih terlibat secara merata. Indikator kemampuan bekerja sama mendapatkan nilai 73,4, yang menandakan bahwa peserta didik sudah mulai menunjukkan kemauan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Namun, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membagi tugas dengan adil, yang mengakibatkan ketimpangan kontribusi antaranggota kelompok.

Nilai terendah pada Siklus I ditemukan pada indikator pemecahan masalah, yaitu 71,9. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut dalam mengidentifikasi masalah serta mencari solusi yang tepat secara bersama-sama. Peserta didik cenderung bergantung pada satu atau dua anggota kelompok yang lebih kuat, sehingga keterlibatan seluruh anggota dalam proses pemecahan masalah masih kurang optimal. Pada siklus berikutnya, fokus diberikan untuk melatih peserta didik agar lebih terlibat dalam proses analisis masalah dan pengambilan keputusan secara kolektif. Indikator komunikasi dalam kelompok mendapatkan nilai tertinggi, yaitu 74,5. Peserta didik menunjukkan kemampuan yang baik dalam berkomunikasi selama diskusi kelompok. Namun, beberapa peserta didik masih menunjukkan komunikasi yang kurang efektif, terutama dalam hal mendengarkan pendapat orang lain dan menyampaikan ide-ide mereka secara jelas. Peningkatan dalam aspek ini difokuskan pada penguatan kemampuan mendengarkan aktif dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Pada indikator menghargai pendapat, peserta didik memperoleh nilai 73,7. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah mulai menghargai ide-ide dan pandangan yang disampaikan oleh anggota kelompok lain. Meskipun demikian, terdapat beberapa kasus di mana peserta didik cenderung mengabaikan pendapat dari anggota yang lebih pasif atau kurang vokal. Oleh karena itu, di siklus berikutnya perlu ada peningkatan dalam mendorong setiap peserta didik untuk lebih proaktif dalam mengekspresikan pendapat, serta meningkatkan sikap saling menghargai dalam kelompok.

Berdasarkan hasil Siklus I, secara keseluruhan keterampilan kolaborasi peserta didik sudah berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 73,1. Meskipun demikian, ada beberapa aspek yang memerlukan perbaikan untuk meningkatkan efektivitas kerja sama dalam kelompok. Beberapa peserta didik masih belum berkontribusi secara optimal, dan keterampilan pemecahan masalah masih memerlukan perhatian khusus. Selain itu, meskipun komunikasi dalam kelompok tergolong baik, tetap diperlukan penguatan dalam aspek mendengarkan dan memberikan umpan balik.

Refleksi dari hasil Siklus I menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan *Teams Games Tournament* sudah mulai memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik. Namun, untuk mencapai hasil yang lebih optimal, perlu dilakukan perbaikan dalam strategi pelaksanaan, seperti penekanan pada distribusi tanggung jawab yang lebih merata dalam kelompok, serta peningkatan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah secara mandiri. Pada Siklus II, peneliti melakukan modifikasi rencana tindakan dengan memberikan latihan tambahan yang difokuskan pada kolaborasi yang lebih efektif, serta membangun motivasi peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses

pembelajaran. Setiap kelompok diberikan satu masalah yang harus mereka diskusikan dan selesaikan bersama dalam waktu sepuluh menit. Setelahnya, kelompok-kelompok ini diminta untuk maju ke depan kelas dan mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang berkaitan dengan masalah yang telah dibahas. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan bekerja sama lebih efektif dalam kelompok mereka. Selain itu, dalam metode TGT, setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menjawab satu soal secara individu. Pendekatan ini dimaksudkan untuk mengurangi ketergantungan peserta didik pada anggota kelompok lainnya. Dengan cara ini, setiap peserta didik harus menyelesaikan soal secara mandiri meskipun bekerja dalam kelompok. Langkah ini diharapkan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab pribadi dan partisipasi aktif dalam menyelesaikan tugas.

Waktu untuk menjawab soal dalam permainan TGT juga dibatasi hanya satu menit per soal. Dengan adanya batasan waktu, peserta didik didorong untuk berpikir lebih cepat dan lebih bertanggung jawab terhadap peran mereka dalam kelompok. Batasan waktu ini juga diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Perbaikan-perbaikan ini dirancang agar pada Siklus II terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik, terutama dalam hal kontribusi dan pemecahan masalah.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan pada hari Rabu, 28 Juli 2024, dengan dihadiri oleh 34 peserta didik. Pada sesi ini, guru membagi peserta didik menjadi enam kelompok, masing-masing terdiri dari lima hingga enam anggota. Materi yang diajarkan adalah tentang Pancasila sebagai sumber segala sumber hukum dan kepribadian bangsa. Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan strategi pembelajaran dengan memodifikasi penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Teams Games Tournament* (TGT), keterampilan kolaborasi peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil observasi, nilai rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik pada Siklus II mencapai 87,3, yang termasuk dalam kategori tinggi menurut rentang nilai yang telah ditetapkan (Tabel 1). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik sudah memiliki keterampilan kolaborasi yang sangat baik, dan penelitian ini dihentikan pada Siklus II karena tujuan pembelajaran sudah tercapai.

Tabel 3. Nilai Keterampilan Kolaborasi Siklus I

No	Indikator	Nilai
1	Kontribusi	85,3
2	Bekerjasama dengan kelompok	87,1
3	Memecahkan masalah	86,4
4	Komunikasi dalam kelompok	88,2
5	Menghargai pendapat	89,6
Rata-Rata		87,3

Dari hasil Siklus II, terlihat nilai kontribusi peserta didik mengalami peningkatan signifikan dari Siklus I (72,1) menjadi 85,3 pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peran aktif setiap peserta didik dalam kelompok semakin merata. Latihan-latihan yang difokuskan pada pembagian tanggung jawab dalam kelompok terbukti berhasil meningkatkan kontribusi setiap anggota. Peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam berperan aktif dan memberikan sumbangsih dalam diskusi kelompok. Kemampuan bekerja sama dalam kelompok juga meningkat, dengan nilai 87,1. Ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mampu bekerja sama, tetapi juga mulai menikmati proses kolaboratif. Pembagian tugas yang lebih adil dan kesadaran bahwa setiap anggota berperan penting dalam kesuksesan kelompok membantu menciptakan kerja sama yang lebih efektif. Kelompok-kelompok yang sebelumnya menunjukkan ketimpangan dalam kontribusi sekarang telah lebih seimbang.

Indikator pemecahan masalah yang pada Siklus I mendapat nilai 71,9, kini meningkat menjadi 86,4. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah lebih mampu untuk secara mandiri dan bersama-sama menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

Penerapan metode TGT yang menuntut setiap anggota kelompok untuk berpikir cepat dan berkontribusi secara individu sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah. Para peserta didik juga mulai memanfaatkan diskusi kelompok untuk saling bertukar ide dan menemukan solusi yang lebih baik. Indikator komunikasi dalam kelompok meningkat dari 74,5 pada Siklus I menjadi 88,2 pada Siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya mampu berkomunikasi dengan lebih efektif, tetapi juga sudah lebih terbuka untuk mendengarkan dan memberikan tanggapan terhadap pendapat teman-temannya. Diskusi kelompok menjadi lebih hidup, dengan peserta didik yang lebih aktif dalam menyampaikan pendapat mereka dengan cara yang jelas dan sopan. Indikator menghargai pendapat adalah yang tertinggi pada Siklus II, dengan nilai 89,6. Peserta didik menunjukkan sikap saling menghargai yang sangat baik dalam kelompok. Mereka tidak hanya mendengarkan pendapat anggota kelompok lainnya, tetapi juga memberikan penghargaan dan umpan balik positif. Sikap saling menghargai ini menjadi fondasi kuat dalam memperkuat kolaborasi kelompok secara keseluruhan.

Peningkatan yang signifikan dalam setiap indikator keterampilan kolaborasi menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada Siklus II berhasil meningkatkan kualitas kerja sama dan interaksi antaranggota kelompok. Rata-rata nilai keterampilan kolaborasi mencapai 87,3, yang masuk dalam kategori tinggi. Dengan pencapaian ini, penelitian dihentikan pada Siklus II karena tujuan utama untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik sudah tercapai. Modifikasi yang diterapkan pada model pembelajaran, terutama penerapan batasan waktu dalam permainan TGT dan peningkatan tanggung jawab individu dalam kelompok, sangat efektif dalam mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan berperan dalam menyelesaikan masalah bersama-sama. Peningkatan dalam aspek kontribusi dan pemecahan masalah menjadi indikator bahwa peserta didik tidak lagi bergantung pada satu atau dua anggota kelompok yang dominan, tetapi mulai bekerja secara lebih merata.

Refleksi dari hasil Siklus II menunjukkan bahwa metode *Problem Based Learning* berbantuan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik secara efektif. Selain itu, keterampilan seperti berpikir kritis, komunikasi, dan saling menghargai juga berkembang secara signifikan, sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya menghasilkan pemahaman konsep yang baik, tetapi juga mampu mengembangkan nilai-nilai kerja sama, tanggung jawab, dan pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, penerapan model *Problem Based Learning* dengan bantuan *Teams Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik di SMP Negeri 28 Surabaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada Siklus I, rata-rata nilai keterampilan kolaborasi peserta didik adalah 73,1, berada dalam kategori sedang. Namun, setelah melakukan perbaikan strategi pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat signifikan menjadi 87,3, yang termasuk dalam kategori tinggi. Setiap indikator keterampilan kolaborasi mengalami peningkatan yang signifikan, terutama dalam kontribusi, pemecahan masalah, dan komunikasi. Perbaikan ini terjadi karena penerapan batasan waktu dan tanggung jawab individu dalam kelompok, yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Pencapaian ini menunjukkan bahwa kerjasama yang baik, saling menghargai, dan kolaborasi dalam kelompok dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan berfokus pada peserta didik. Penelitian ini mengusulkan penerapan model pembelajaran yang sama di kelas lain untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik dan nilai-nilai positif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Adina, A.B., Handoko, F.F., Setyarini, I.I., Septisetyani, E.P., Riyanto, S. dan Meiyanto, E. 2008. Ethanollic Extract Litrus aurantifolia Increase Sensitivity MCF7 Cell line towards Doxorubicin, Proceeding, Yogyakarta: *Kongres Ilmiah ISFI ke-16*, ISBN:978-979-95107-6-2. Hal. 55-629
- De Porter, Bobbi dan Hernacki, Mike. 1992. *Quantum Learning. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.

- Fatimah, A.S. 2020. Deteksi Residu Antibiotik dalam Minuman Susu Aneka Rasa Menggunakan Metode Yogurt Test. *Tesis*. Bogor: Fakultas Kedokteran Hewan IPB.
- Smith, J. 1975, A Source of Information. Dalam W. Jones, ed., 2000, *One Hundred and One Ways to Find Information about Health*. Oxford: Oxford University Press. Hal. 44-68.
- Sujimat, D. Agus. 2000. Penulisan Karya Ilmiah. Makalah disampaikan pada *Pelatihan Penelitian bagi Guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo* tanggal 19 Oktober 2000
- Suparno. 2000. Langkah-langkah Penulisan Artikel Ilmiah. Dalam Ali Saukah dan M.G. Waseso, *Menulis Artikel untuk Jurnal Ilmiah*. Malang: UM Press.
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Violine, Melody. 2009. *Gaya Bahasa Teenlit: Pilihan dan Pembentukan Kata*. <http://nyanyianbahasa.wordpress.com>. Diunduh 28 November 2020.
- Wahab, Abdul dan Lestari, Lies Amin. 1999. *Menulis Karya Ilmiah*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Winardi, Gunawan. 2002. *Panduan Mempersiapkan Tulisan Ilmiah*. Bandung: Akatiga.