

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan Kolaborasi merupakan salah satu keterampilan penting dalam abad 21, di samping keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. Menurut Erviani et al., (2022), Widodo & Kusuma Wardani, (2020), keterampilan kolaborasi dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan yang sama, yang mengacu pada kemampuan individu untuk bekerja sama secara efektif, berbagi tanggung jawab, menghargai pendapat orang lain, serta mencapai tujuan bersama. Selain itu, Mulya et al., (2023) mengatakan peran dunia pendidikan dasar perlu membiasakan siswa untuk berinteraksi secara aktif, positif dan produktif melalui aktivitas kelompok yang terstruktur. Keterampilan kolaborasi menjadi semakin penting dalam pembelajaran IPAS, mengingat mata pelajaran IPAS menuntut siswa untuk aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta memecahkan masalah secara bersama dalam memahami fenomena alam dan sosial disekitarnya.

Menurut Lathifa et al., (2024) keterampilan kolaborasi memiliki keterkaitan yang erat dengan motivasi belajar siswa, karena melalui kerja sama dalam kelompok, siswa dapat saling berbagi ide, memberikan dukungan, serta membangun rasa tanggung jawab bersama terhadap tugas yang diberikan. Motivasi belajar itu sendiri sangat penting karena dapat meningkatkan keinginan, dorongan, serta minat siswa dalam belajar. Menurut

Fakhriyah & Baalwi, (2025) motivasi belajar adalah salah satu faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran, yang mana motivasi dapat mendorong kemauan, ketekunan, dan kesungguhan dalam belajar. Adapun menurut Agung et al., (2024); Larasati & Widiarto, (2024) siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif bertanya, lebih antusias mengikuti pembelajaran, serta lebih konsisten dalam menyelesaikan tugas, sebaliknya untuk siswa yang memiliki motivasi rendah cenderung pasif dalam bertanya, kurang antusias, dan tidak konsisten dalam menyelesaikan tugas.

Untuk mendukung keterampilan kolaborasi dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.16 Tahun 2022 yang menetapkan standar proses di ruang kelas sehingga memungkinkan tumbuhnya kreativitas, prakarsa, dan kemandirian yang sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik dan psikologis siswa. Hal ini diperkuat oleh pendapat Mustofiyah et al., (2025) yang menyatakan ruang kelas juga harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Sejalan dengan itu, pembelajaran IPAS menurut Anggita et al., (2023) perlu dirancang dengan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan eksplorasi, diskusi kelompok, serta pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan minat belajar yang tinggi. Menurut Daiyah et al., (2024) melalui aktivitas kolaboratif yang terstruktur, siswa tidak hanya terdorong atau lebih aktif dan

antusias dalam belajar, tetapi juga belajar menghargai pendapat orang lain, berbagi ide, serta bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.

Konteks pendidikan Islam, secara eksplisit motivasi belajar diisyaratkan menjadi tindakan yang harus dikuasai, sebagaimana dinyatakan dalam Q.S Al-Mujadilah:11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.”*

Berdasarkan surat Al-Mujadillah ayat 11 menurut Shihab, (2002) ayat ini menegaskan keutamaan ilmu serta pentingnya adab dalam menuntut ilmu. Pada akhir ayat, Allah menegaskan bahwa orang-orang yang beriman dan berilmu akan diangkat derajatnya, baik di dunia maupun diakhirat. Janji Allah untuk mengangkat derajat orang yang berilmu tersebut dapat menjadi motivasi intrinsik bagi siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh, sehingga mendorong peningkatan hasil belajar dalam proses menuntut ilmu.

Keterampilan kolaborasi juga menjadi sesuatu yang penting dalam Islam salah satunya dijelaskan dalam QS. Al-Maidah: 2 yang berbunyi:

...وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya: “Tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah sangat berat siksaan-Nya.”

Tafsir Al-Azhar Menurut Hamka, (2015) surat Al- Maidah ayat 2 menekankan pentingnya *ta’awun*, yaitu saling tolong-menolong atau kerja sama, yang harus dilakukan dalam kerangka *al-birr* (kebaikan yang mencakup aspek sosial dan moral) dan *at-taqwa* (kesadaran dan ketaatan kepada Allah), Hal ini menunjukkan bahwa kerja sama dalam Islam tidak bersifat bebas atau sembarangan, tetapi harus diarahkan pada tujuan yang baik, bermanfaat dan, bernilai ibadah. Adapun menurut Rafif, (2025) konsep tolong-menolong memiliki peran penting dalam mewujudkan keberhasilan interaksi sosial, karena setiap makhluk ciptaan Allah memiliki karakteristik dan keunikan yang berbeda. Perbedaan tersebut dapat menjadi landasan tumbuhnya rasa kasih sayang dan persaudaraan apabila individu saling bekerja sama dan berkolaborasi secara positif.

Pentingnya motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa belum diikuti oleh capaian hasil yang menggembirakan. Salah satu sekolah dengan motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi rendah yaitu MIN Kota Payakumbuh. Berdasarkan observasi yang dilakukan sepanjang bulan Juli-Desember 2025 (masa PPL), permasalahan utama yang penulis dilihat yaitu motivasi belajar siswa masih tergolong rendah dalam pembelajaran IPAS di kelas IV dan kelas V. Hal tersebut ditandai dengan kurangnya kesungguhan siswa dalam pembelajaran, terlihat dari sikap siswa yang tidak antusias ketika guru menjelaskan materi dan memberikan tugas, serta masih sering bermain

selama proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya pemberian penghargaan atau apresiasi terhadap usaha belajar siswa juga membuat semangat belajar siswa menurun.

Keterampilan kolaborasi juga belum menjadi kebiasaan yang baik bagi siswa saat proses belajar, ditandai dengan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok masih rendah, kerja sama antarsiswa yang belum terjalin secara optimal, dominasi beberapa siswa dalam mengerjakan tugas kelompok, serta kurangnya komunikasi yang efektif antaranggota. Permasalahan tersebut diperkuat dengan wawancara yang dilakukan kepada wali kelas, kelas V (Ibu F.Gunarti Dewi, S.Ag) pada tanggal 3 januari 2026 via telepon mengenai motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa, beliau mengatakan bahwa hanya 5 orang paling banyak siswa yang benar-benar ingin belajar dari kemaunnya sendiri, hal tersebut dikarenakan kurangnya perhatian dari orang tua, terkadang siswa ke sekolah membawa buku tidak sesuai dengan jadwal pelajaran. Pada saat belajar kelompok kebanyakan siswa hanya mengandalkan siswa yang pintar dan kurang bertanggung jawab dalam tugasnya masing-masing.

Fenomena ini semakin terlihat jelas pada mata pelajaran IPAS, di mana siswa merasa bosan karena menganggap materi IPAS telalu banyak dan kurang menarik perhatian mereka. Selain masalah dari siswa, ditemukan kendala pada penerapan model pembelajaran yang digunakan guru, yang dinilai kurang mampu menarik perhatian serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menuntut guru untuk lebih imajinatif

dalam merancang proses pembelajaran yang menarik dan interaktif sesuai dengan karakteristik generasi *alpha* yang cenderung terbiasa dengan hal-hal bersifat visual, dinamis, dan berbasis permainan.

Situasi yang terjadi di MIN Kota Payakumbuh, sebetulnya sudah menjadi permasalahan dalam pembelajaran IPAS di Indonesia, dibuktikan dengan penelitian Dwiyanti et al., (2023; Handayani, (2022); Izzaturrahman et al., (2025); Muslimin, (2024) mengatakan motivasi belajar siswa masih tergolong rendah pada mata pelajaran IPAS, begitu juga dengan keterampilan kolaborasi dalam penelitian (Aditya & Wahyudi, 2024; Fitriyah & Febrianti, 2025) mengatakan keterampilan kolaborasi siswa masih belum tercapai sesuai dengan perkembangan abad 21. Hal ini menunjukan bahwa motivasi dan keterampilan kolaborasi perlu dicarikan jalan keluarnya dikarenakan menjadi suatu permasalahan yang tinggi di tingkat Sekolah Dasar.

Rendahnya motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Menurut Rahayu, (2023) faktor motivasi belajar dapat berasal dari lingkungan sekitar, seperti lingkungan keluarga serta proses pembelajaran di sekolah dan faktor internal yang berkaitan dengan individu siswa. Sedangkan, Aszari et al., (2024) mengatakan faktor keterampilan kolaborasi berasal dari siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan kelompok karena siswa belum terbiasa mengikuti pembelajaran yang memberikan ruang untuk kerja sama. Disamping faktor internal, Nurhalizah & Dongoran, (2025) mengatakan salah satu faktor yang menyebabkan motivasi belajar rendah

adalah ketidak sesuaian antara model dan media pembelajaran yang digunakan guru dengan karakteristik siswa generasi *alpha* yang suka dengan permainan dan teknologi digital.

Amran, (2023), Dwiyanti et al, (2023) menegaskan bahwa pembelajaran *teacher centred* menyebabkan siswa lebih banyak menerima materi secara pasif tanpa adanya keterlibatan aktif dalam proses belajar, sehingga kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dengan teman menjadi terbatas. Sedangkan, Ridha & Rizal, (2025) menegaskan bahwa pembelajaran IPAS perlu melibatkan siswa secara aktif agar mereka mampu berpikir lebih mendalam, karena penggunaan model pembelajaran yang tepat serta didukung media pembelajaran berbasis permainan dapat mendorong motivasi belajar dan kerja sama sehingga dapat meningkat hasil belajar siswa.

Rendahnya motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi jika tidak diatasi bisa berdampak terhadap proses dan hasil pembelajaran IPAS siswa. Dwiyanti et al., (2023); Padmini, (2025) menyatakan rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang memiliki dorongan untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, kurang antusias dalam menyelesaikan tugas, serta cenderung pasif dalam memahami materi yang diberikan. Sementara itu, Aditya & Wahyudi, (2024); Erviani et al., 2022) juga mengemukakan keterampilan kolaborasi yang belum berkembang dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, berbagi tugas, bertukar pendapat, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Kondisi tersebut

pada akhirnya dapat menghambat terciptanya pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berorientasi pada keterampilan abad ke-21. Artinya perlu dicari solusi untuk memecahkan rendahnya capaian terhadap motivasi dan keterampilan kolaborasi siswa.

Pemecahan masalah dari rendahnya motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi diatasi oleh peneliti sebelumnya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* selanjutnya disingkat dengan TGT. Model ini dirancang untuk mendorong siswa bekerja sama tim, menciptakan suasana belajar yang aktif, dan kompetitif secara sehat serta dibantu dengan media yang interaktif. Pada model ini peran guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan peserta didik agar pembelajaran berlangsung lebih bermakna.

Menurut Aszari et al, (2024) model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hakim & Syofyan, (2017) juga membuktikan bahwa penerapan TGT berpengaruh terhadap motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa TGT mampu mendorong siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta memiliki keterlibatan belajar yang lebih tinggi dibanding pembelajaran konvensional. Sedangkan Halimah & Widi, (2019) juga mengatakan bahwa model TGT pada mata pelajaran matematika kelas IV dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi. Salsabila et al., (2025) menegaskan bahwa keterampilan kolaborasi siswa terbentuk saat siswa dibagi ke dalam kelompok heterogen untuk mempelajari

materi, kemudian mengikuti permainan kuis sebagai bentuk latihan, selanjutnya melaksanakan turnamen untuk memperoleh skor timnya, terakhir siswa yang aktif dan berhasil dalam pertandingan diberikan penghargaan.

Meskipun model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa, implementasinya akan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi *alpha* yang akrab dengan teknologi digital. Dela et al., (2025) menerapkan model TGT dengan media *Baamboozle* pada mata pelajaran IPAS dan menunjukkan hasil yang lebih baik terhadap meningkatnya pemahaman konsep siswa. Halimah & Widi, (2019) menerapkan model TGT dengan media *Baamboozle* pada mata pelajaran Matematika dan memberikan hasil kolaborasi siswa yang lebih baik. Selanjutnya Izzaturrahman et al., (2025) melakukan penelitian pada model TGT dengan Media *Baamboozle* untuk menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Baamboozle* bisa diterapkan pada model TGT. Menurut Dela et al., (2025); Fahra et al., (2025); Maula, (2025); Sari & Pertiwi, (2024); Vewawati, (2024) media *Baamboozle* memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas game berbasis tim, sehingga tidak hanya meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar, tetapi juga mendorong interaksi, kerja sama tim, serta partisipasi seluruh anggota kelompok.

Demikian, integrasi model TGT berbantuan media *Baamboozle* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif dalam mengembangkan motivasi belajar dan

keterampilan kolaborasi siswa. Penggunaan media *Baamboozle* dalam penelitian ini menjadi celah sekaligus peluang untuk mengoptimalkan penerapan model pembelajaran TGT. Media ini mampu menghadirkan permainan edukatif yang menarik, interaktif, dan kompetitif sehingga selaras dengan sintaks TGT serta karakteristik siswa. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih cenderung mengkaji pada mata pelajaran yang berbeda dan satu variabel saja atau dua variabel yang berbeda dengan penelitian penulis. Penelitian yang secara simultan mengkaji motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa, khususnya di wilayah MIN Kota Payakumbuh masih terbatas.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi keilmuan baru terkait penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media *Baamboozle* yang sesuai dengan karakteristik generasi *alpha*, khususnya dalam mengungkap implementasinya terhadap motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa, sekaligus mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi kedua aspek tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed method*) guna memperoleh gambaran yang utuh dan mendalam mengenai penerapan model TGT terhadap motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa, baik dari segi kuantitatif maupun kualitatif. Oleh karena itu, penerapan model TGT berbantuan media *Baamboozle* diharapkan mampu menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS di MIN Kota Payakumbuh.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan pada penelitian ini berkaitan dengan:

1. Motivasi belajar pada mata pelajaran IPAS di MIN Kota Payakumbuh masih tergolong rendah. Ditunjukkan dengan kurangnya antusiasme, keaktifan bertanya, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas.
2. Keterampilan kolaborasi pada mata pelajaran IPAS di MIN Kota Payakumbuh belum optimal, ditandai dengan pembagian tugas yang tidak merata, dominasi beberapa siswa dalam kelompok, serta kurangnya komunikasi efektif antar anggota kelompok.
3. Model dan media pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan berfokus pada guru, serta belum sesuai dengan karakteristik siswa generasi *alpha*.
4. Penerapan model TGT berbantuan media *baamboozle* pada mata pelajaran IPAS masih terbatas, meskipun berbagai penelitian menunjukkan model ini dapat memberikan perubahan motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa secara signifikan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini berfokus pada penerapan model TGT berbantuan media *Baamboozle* pada mata pelajaran IPAS:

1. Penelitian ini dilakukan dalam lingkup kelas V Min Kota Payakumbuh dengan fokus pada Bab 1 materi “Melihat Karena Cahaya Mendengar Karena Bunyi”.
2. Penelitian ini digunakan untuk mengukur aspek motivasi belajar mencakup: minat, keinginan, dorongan, penghargaan, kegiatan belajar yang menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif dalam pembelajaran.
3. Penelitian ini digunakan untuk mengukur aspek keterampilan kolaborasi mencakup: kerjasama, berkontribusi aktif, berkomunikasi baik, dan tanggung jawab.
4. Pengumpulan data kuantitatif untuk aspek motivasi diperoleh dengan angket, sedangkan data kuantitatif untuk aspek kolaborasi diperoleh melalui angket dan lembar observasi.
5. Pengumpulan data kualitatif diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur kepada siswa dan guru, untuk menggali faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kuantitatif
 - a. Apakah motivasi belajar siswa yang diajarkan menggunakan model TGT berbantuan media *Baamboozle* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan model *Direct Instruction* ?

- b. Apakah keterampilan kolaborasi siswa yang diajarkan menggunakan model TGT berbantuan media *Baamboozle* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan model *Direct Instruction* ?

2. Kualitatif

Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *baamboozle*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuantitatif

- a. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang diajarkan melalui model TGT berbantuan media *Baamboozle* dengan yang diajarkan melalui model *Direct Instruction* .
- b. Untuk mengetahui keterampilan kolaborasi siswa yang diajarkan melalui model TGT berbantuan media *Baamboozle* dengan yang diajarkan melalui model *direct instruction*.

2. Kualitatif

Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dan keterampilan kolaborasi siswa selama mengikuti pembelajaran dengan model TGT berbantuan media *Baamboozle*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah literatur terkait penggunaan model TGT berbantuan media *Baamboozle* terhadap motivasi dan keterampilan kolaborasi siswa.
- b. Memberikan referensi untuk penelitian selanjutnya dibidang pendidikan, khususnya terkait model pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru: menjadi alternatif model pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan kolaborasi.
- b. Bagi siswa: membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPAS.
- c. Bagi sekolah: menjadi masukan dalam pengembangan inovasi pembelajaran dan pemanfaatan teknologi sesuai dengan tuntutan pendidikan abad-21

G. Definisi Operasional

1. Motivasi belajar : Motivasi belajar adalah dorongan internal maupun eksternal yang menggerakkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur melalui indikator B. Uno, (2023), yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya

penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Indikator tersebut diukur menggunakan angket motivasi belajar dengan skala Likert bekisar 1-4 poin.

2. Keterampilan kolaborasi: keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan siswa untuk bekerja sama secara efektif dengan anggota kelompok dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan bersama (Aszari et al., 2024). Keterampilan kolaborasi ditunjukkan melalui beberapa indikator, yaitu mencakup aspek keterampilan kerjasama, keterampilan berkontribusi aktif dan keterampilan berkomunikasi baik, Keterampilan ini diukur menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung dan angket yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan skala Likert untuk mengetahui tingkat keterampilan kolaborasi siswa dalam kegiatan belajar kelompok.
3. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media *Baamboozle*: merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, dipadukan dengan media *Baamboozle* untuk mendukung kegiatan permainan dan turnamen dalam pembelajaran IPAS kelas V. Model TGT tetap dilaksanakan berdasarkan sintaksnya, sedangkan *Baamboozle* digunakan sebagai media untuk menyajikan pertanyaan atau soal dalam kegiatan *games dan tournament*. *Baamboozle* itu sendiri menyediakan format pertanyaan kuis yang dapat dimainkan

oleh kelompok siswa secara kompetitif atau kolaboratif sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Sa'diyah et al., 2021).

