

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA AKUNTANSI****THE EFFECT OF IMPLEMENTING A TEAM GAMES TOURNAMENT TYPE LEARNING MODEL ON COLLABORATION SKILLS OF ACCOUNTING STUDENTS**

Kalila Rahma Joharistima, Sri Sumaryati
Universitas Sebelas Maret
kalilarahma10@student.uns.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap keterampilan kolaborasi siswa akuntansi. Penelitian ini mengamati pentingnya kolaborasi sebagai *soft skill* yang penting di abad ke-21, yang berguna dalam pembelajaran yang efektif dan kesuksesan di masa depan. Penelitian ini menggunakan eksperimen semu. Penelitian ini diimplementasikan pada siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Sampel penelitian berupa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang memiliki jumlah 71 siswa. Pengumpulan data menggunakan kuisioner yang didasarkan pada skala *Likert*. Uji normalitas dan homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data memenuhi uji prasyarat. Pengujian hipotesis terdiri dari uji *Paired Sample t-Test*, *Independent Sample t-Test*, dan *N-Gain* yang dihitung dengan *software SPSS* versi 26.0 *for windows*. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa model pembelajaran *TGT* berbantu media *Fabulous* secara efektif memengaruhi kemampuan kolaborasi siswa, yang dibuktikan dengan skor *N-Gain* sebesar 0,4162 pada kelompok eksperimen. Artinya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *Fabulous* mampu memengaruhi keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran akuntansi. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah apabila pendidik ingin meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa yang dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif, maka pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran tipe *TGT* ini dalam pembelajarannya.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif; Keterampilan Kolaborasi; Pendidikan; Akuntansi

Abstract

This study aims to determine the effect of the application of *Teams Games Tournament (TGT)* type cooperative learning model on the collaboration skills of accounting students. This study observed the importance of collaboration as an important soft skill in the 21st century, which is useful in effective learning and future success. This research used a pseudo-experiment. This research was implemented on class X students of the Institute of Accounting and Finance Expertise Program. The research sample is a control group and an experimental group which has a total of 71 students. Data collection used a questionnaire based on a *Likert* scale. Normality and homogeneity tests were used to determine whether the data met the prerequisite tests. Hypothesis testing consists of *Paired Sample t-Test*, *Independent Sample t-Test*, and *N-Gain* tests calculated with *SPSS* software version 26.0 *for windows*. The results indicated that the *TGT* learning model assisted by *Fabulous* media effectively affected students' collaboration skills, as evidenced by the *N-Gain* score of 0.4162 in the experimental group. This means that the application of the *TGT* type cooperative learning model assisted by *Fabulous* media is able to influence students' collaboration skills in accounting subjects. The findings of this investigation suggest that if educators wish to enhance students' collaboration skills that can



make learning activities effective, then educators can apply this TGT type learning method in their learning.

Keywords: *Cooperative Learning Model; Collaboration Skills; Education; Accounting*

PENDAHULUAN

Pada abad 21 telah terjadi perubahan yang signifikan di berbagai bidang kehidupan. Perubahan tersebut juga berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Sistem pendidikan di Indonesia di abad ke-21 ini, dalam konteks pembelajarannya menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, penyelesaian masalah, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan, dan keterampilan karakter (Mardhiyah dkk., 2021). Oleh karena itu, model pembelajaran pada masa kini juga perlu berfokus pada pengembangan *soft skills* siswa. Aspek yang terdapat dalam *soft skills* sangat berpengaruh bagi siswa untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi pada masa ini, hal tersebut juga dapat membantu pada saat terlibat dalam dunia kerja (Apriyani dkk., 2020). Salah satu *soft skills* yang harus dimiliki adalah keterampilan kolaborasi, *soft skill* ini penting untuk dimiliki bagi setiap siswa di masa sekarang.

Keterampilan kolaborasi adalah keterampilan seseorang dalam bekerja sama dengan baik dan menunjukkan komitmen untuk mencapai tujuan bersama, dengan mempertimbangkan keragaman perspektif, melibatkan kontribusi aktif, mendengarkan, dan mendukung satu sama lain (Hidayati, 2019). Keterampilan kolaborasi penting untuk dimiliki oleh masing-masing individu di abad 21 ini (Yunus, 2023). Selain itu, keterampilan kolaborasi mampu menjadi dasar untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif, serta keterampilan inilah yang paling pokok digunakan dalam dunia kerja dan pendidikan (Masruroh & Arif, 2021). Keterampilan kolaborasi dapat memengaruhi kemampuan bersosialisasi karena siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran, selain itu keterampilan ini dapat membangun efektivitas kegiatan pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Shofiyah dkk., 2022). Salah satu mata pelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi yakni akuntansi.

Setyaningrum (2023) menyatakan bahwa akuntansi adalah salah satu pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki tujuan menumbuhkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur, serta bertanggung jawab dengan prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan perusahaan serta pembuatan laporan keuangan dengan benar sesuai dengan prinsip akuntansi Indonesia. Dalam tujuan tersebut pastilah memerlukan upaya untuk mewujudkannya, salah satu upaya yang mampu membantu yakni dengan menerapkan *soft skill* kolaborasi dalam pembelajaran. Tetapi beberapa penelitian menunjukkan bahwa keterampilan kolaborasi siswa SMK masih rendah. Kholifah & Hariastuti (2022) menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi siswa di beberapa SMK masih rendah, karena banyak siswa yang tidak mau mengerjakan tugas dengan berdiskusi dalam kelompok. Maesharoh, dkk. (2024) juga menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi siswa masih rendah dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada pendidik.

Rendahnya keterampilan kolaborasi menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas kemudian menyebabkan hasil belajar rendah, sehingga kualitas sumber daya menjadi rendah (Najaah, 2021). Keterampilan kolaborasi yang rendah diakibatkan oleh beberapa faktor, yaitu penerimaan kritik antar siswa belum optimal, keaktifan siswa dalam kelompok masih rendah, siswa masih kesulitan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang diberikan oleh pendidik (Firman dkk., 2023). Selain itu, Nurwahidah, dkk. (2021) juga menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi siswa yang rendah juga disebabkan oleh media yang kurang inovatif, metode pembelajaran kurang



bervariasi serta kurang sesuai dengan karakteristik siswa, dan pendidik kurang mengarahkan siswa pada pengembangan keterampilan kolaborasi. Karena di dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen utama yakni, siswa, pendidik, metode, tujuan, materi, media, dan evaluasi (Rusnawati, 2020). Apabila salah satu dari komponen pembelajaran tidak diterapkan atau penerapannya tidak maksimal maka proses pembelajaran menjadi kurang efektif (Qomarudin, 2021).

Penggunaan model pembelajaran yang tepat mampu memberi efek yang positif, baik dari peningkatan hasil belajar, minat belajar, atau motivasi belajar siswa. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang tepat juga dapat memengaruhi keterampilan kolaborasi siswa (Yanto dkk., 2023). Samosir (2023) juga menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi dapat meningkat apabila penerapan model pembelajaran lebih berfokus pada siswa agar menjadi lebih aktif. Penggunaan model pembelajaran konvensional secara terus-menerus dapat membuat siswa merasa bosan dan kehilangan motivasi dalam proses pembelajaran. Model konvensional juga dikenal sebagai model *Teacher Centered Learning (TCL)*, merupakan model belajar yang dalam kegiatan pembelajarannya berpusat pada arahan pendidik, yang mana seorang pendidik cenderung lebih aktif pada pemberian materi pembelajaran, sedangkan siswa menjadi pasif karena hanya memperhatikan pendidik dalam menyampaikan materi (Hasanah & Karnawati, 2022).

Pemilihan model pembelajaran yang tepat, ketika diterapkan dalam pembelajaran dapat menunjang kualitas proses pembelajaran (Musdiani, 2019). Purnasari, dkk. (2022) juga menyatakan bahwa pemilihan model pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan kognitif siswa dapat meningkatkan keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dinilai baik apabila keterlibatan siswa lebih mendominasi pada kegiatan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Hutasoit (2021) yang menyatakan bahwa, proses pembelajaran yang dilakukan pendidik yang hanya menerapkan metode konvensional cenderung membuat pembelajaran menjadi pasif dan monoton sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan bosan, bahkan motivasi siswa untuk belajar juga berkurang. Hal ini menyebabkan keterampilan kolaborasi siswa menjadi terhambat karena pembelajaran hanya terfokus pada pendidik.

Dalam penelitian Sari, dkk. (2024) menyatakan bahwa pemberian model pembelajaran *Student Centered Learning (SCL)* mampu meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar siswa pada kegiatan pembelajaran dibanding *TCL*. *SCL* merupakan model pembelajaran yang dimana siswa ditempatkan sebagai pusat dari suatu kegiatan pembelajaran, sehingga siswa yang diajari oleh pendidik belajar aktif dengan bebas (Hasanah & Karnawati, 2022). Belajar aktif adalah metode pembelajaran yang mengharuskan keaktifan siswa disertai dengan kesiapan fisik, intelektual, emosional, dan mental agar mendapat hasil belajar berupa kombinasi antara aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik (Soon, 2020). Salah satu model pembelajaran *SCL* yang cukup interaktif yakni model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)*. Dalam kegiatan pembelajarannya, model ini lebih mengutamakan kerja sama siswa dalam penyelesaian tugasnya, karena antar siswa dalam satu kelompok pasti akan saling membantu dan memiliki motivasi untuk keberhasilan kelompok sehingga masing-masing individu akan memiliki hak dalam berkontribusi dengan adil (Pei-qi, 2023).

Penelitian yang dilakukan (Putri dkk., 2023) menyatakan bahwa, pembelajaran kooperatif terbukti efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh Setiawan, dkk. (2021) dalam hasil penelitiannya, dimana dengan metode pembelajaran *TGT* ini dapat mengembangkan kreatifitas dan minat siswa dalam belajar. Selain itu, metode pembelajaran *TGT* juga berdampak positif pada keterampilan kolaborasi serta mampu meningkatkan kemampuan sosial dan kerja sama di antara siswa (Nisa dkk., 2024). Penerapan metode pembelajaran *TGT* dapat terlaksana secara maksimal, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar dapat mendukung proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa. Media pembelajaran dan metode pembelajaran menjadi komponen utama yang memiliki hubungan erat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat dalam membantu penyampaian pengetahuan dari pendidik ke siswa, sedangkan metode pembelajaran mencakup pada



strategi yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran (Sueni, 2019). Darmawan & Aghni (2024) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan dengan keterampilan kolaborasi siswa. Media pembelajaran merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, gunanya adalah agar siswa mampu memahami materi yang diberikan oleh pendidik dengan lebih mudah. Media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dengan mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, selaras dengan pendekatan pengajaran bahasa yang komunikatif untuk meningkatkan pengucapan dan penguasaan kognitif (Aboe dkk., 2024). Selain itu pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan dan siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang diberikan, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan maksimal (Nurhasana, 2021). Salah satu media pembelajaran menyenangkan yang dipilih peneliti yakni, *Fun Accounting Board Game Unleashing Outstanding Skill (Fabulous)*. *Fabulous* adalah papan permainan bertemakan akuntansi yang membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

Model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams games tournament (TGT)* berbantu media *Fun Accounting Board Game Unleashing Outstanding Skill (Fabulous)* mampu menciptakan kegiatan pembelajaran dengan suasana yang baru dan diharapkan mampu menumbuhkan keterampilan kolaborasi siswa. Kebaruan pada penelitian ini yakni penggunaan media *Fabulous* terhadap untuk menunjang penerapan *TGT*. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan untuk membantu siswa dalam pembelajaran. Zikrillah & Humardhiana (2021) juga menyatakan bahwa *board game* dapat menjadi alternatif metode pembelajaran.

Gambar 1 Media *Fabulous*



Sumber: Dokumen pribadi (2025)

Berdasarkan penjelasan di atas, dibutuhkan pemahaman mengenai penggabungan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament (TGT)* dengan penggunaan media *Fabulous* terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Dengan demikian penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kolaboratif tipe *Teams Games Tournament* berbantu media *Fabulous* terhadap keterampilan kolaborasi siswa.

METODE PENELITIAN

Jenis desain penelitian yang dilakukan yakni *quasi experiment* atau eksperimen semu. Eksperimen semu adalah eksperimental di mana unit eksperimen dikelompokkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa diacak (Prasetyo dkk., 2020, hlm. 26). Untuk desain eksperimen,



penelitian ini menggunakan *non-equivalent control group design*. Pada penelitian ini, dua kelompok diberikan uji *pre-test* guna mengetahui keadaan serta perbedaan awal diantara kedua kelompok sebelum diberi tindakan. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) dalam bentuk penggunaan media *Fabulous* pada pembelajaran siklus akuntansi, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi tindakan.

Pada penelitian ini, populasi terdiri dari siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK.

Tabel 1 Jumlah Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah siswa
X AKL 1	35
X AKL 2	36
X AKL 3	35
Total	106

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Dalam penelitian ini, peneliti memilih kelas X AKL 1 dan X AKL 2 sebagai sampel penelitian. Kemudian teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*, yakni pengambilan sampel berdasarkan kelompok dan pemilihan dilakukan secara acak.

Kuisisioner digunakan dalam penelitian ini sebagai teknik pengumpulan data. Untuk kuisisioner *Pre-test* dan *Post-test* dalam penelitian ini menggunakan kumpulan pernyataan yang sudah dibuat sebelumnya dan telah dinyatakan valid berdasarkan indikator keterampilan kolaborasi. *Pre-test* dilakukan pada kedua kelompok sebelum diberi perlakuan, kemudian *post-test* akan dilakukan setelah diberi perlakuan.

Hasil data yang didapat, kemudian dilakukan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* signifikansi 0,05 dan uji homogenitas dengan menggunakan *Levene Statistic* dengan signifikansi 0,05 sebagai uji prasyarat. Uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini adalah uji *Independent Sample t-Test* dan *Paired Sample t-Test* dengan tingkat signifikansi 0,05, kemudian dilakukan uji *N-Gain* untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap keterampilan kolaborasi siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap awal penelitian ini adalah dilakukan *pre-test* pada kelompok kontrol dan eksperimen. Berikut penyajian hasil *pre-test* keterampilan kolaborasi siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengetahui keadaan siswa sebelum diberi perlakuan.

Tabel 2 Deskripsi Data *Pre-test* Keterampilan Kolaborasi Siswa

Kelompok	N	Min		Max		Mean	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Kontrol	35	73	87	109	129	90,6	106,46
Eksperimen	36	64	105	130	136	105,08	119,17

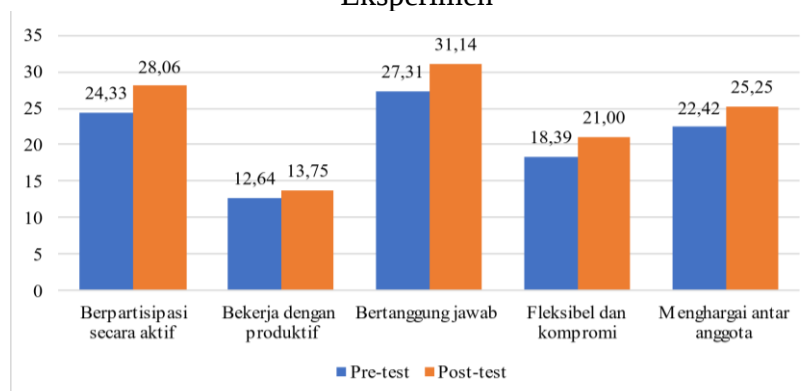
Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Pengolahan data di atas, menunjukkan perbedaan rata-rata keterampilan kolaborasi siswa yang cukup signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada kelompok eksperimen, diberikan perlakuan berupa penerapan metode pembelajaran *TGT* dengan berbantu media *Fabulous*. Setelah dilakukan perlakuan selama dua kali pertemuan, kemudian dilakukan *post-test* pada kedua



kelompok guna mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *TGT* terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Rata-rata *post-test* pada kelompok eksperimen yang menerapkan metode pembelajaran *TGT* berbantu media *Fabulous* lebih tinggi dari kelompok kontrol yang tidak menerapkan metode pembelajaran *TGT* berbantu media *Fabulous*. Pada kelompok eksperimen juga terjadi peningkatan pada keseluruhan indikator.

Gambar 2 Perbandingan Skor Rata-Rata Indikator Keterampilan Kolaborasi Kelompok Eksperimen



Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Penelitian berikut menggunakan uji normalitas melalui uji *Kolmogorov-Smirnov* serta uji homogenitas dengan menggunakan *Levene's statistic* sebagai uji prasyarat guna memastikan data berdistribusi normal dan homogen. Uji prasyarat ini menggunakan perangkat lunak *SPSS* versi 26.0 untuk *windows*, dengan menggunakan signifikansi 0,05 untuk kedua kelompok. Data penelitian dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi $< 0,05$; sebaliknya, apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. Tabel dibawah ini menampilkan hasil uji normalitas data *pre-test* serta *post-test* di kedua kelompok.

Tabel 3 Uji Normalitas Data Keterampilan Kolaborasi Siswa

Keterangan	Kelompok	Sig	α	Kesimpulan
Sebelum Perlakuan (<i>Pre-test</i>)	Kontrol	0,200	0,05	Normal
	Eksperimen	0,200	0,05	Normal
Setelah Perlakuan (<i>Post-test</i>)	Kontrol	0,200	0,05	Normal
	Eksperimen	0,200	0,05	Normal

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan Tabel 3, dapat disimpulkan bahwa data keterampilan kolaborasi siswa pada kedua kelompok, baik sebelum diberi perlakuan maupun sesudah diberi perlakuan memiliki distribusi yang normal dengan nilai signifikansi $0,200 > 0,05$. Oleh karena itu, data tersebut dapat dilakukan analisis lebih lanjut karena dinyatakan telah memenuhi syarat. Kemudian dilakukan uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic* dengan bantuan *software SPSS* versi 26.0 for *windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Sampel penelitian dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi berdasarkan *Based on Mean* $> 0,05$. Berikut merupakan tabel yang menyajikan hasil uji homogenitas.

**Tabel 4** Uji Homogenitas Data Keterampilan Kolaborasi Siswa

Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	Sig.
Keterampilan Kolaborasi	<i>Based on Mean</i>	2,767	0,101
	<i>Based on Median</i>	2,667	0,107
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	2,667	0,107
	<i>Based on trimmed mean</i>	2,877	0,094

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil tabel di atas, data kuisioner keterampilan kolaborasi siswa pada kedua kelompok, didapat nilai *Sig Based on Mean* sebesar 0,101, yang dimana nilai *Sig* tersebut lebih besar dari 0,05. Hal tersebut mengindikasikan bahwa kedua kelompok bersifat homogen, maka dari itu hasil data ini layak digunakan untuk sampel penelitian.

Pada perhitungan hasil uji prasyarat, bisa disimpulkan data penelitian berdistribusi normal dan homogen, sehingga data bisa digunakan pada pengujian hipotesis. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sample t-Test*, *Paired Sample t-Test*, dan uji *N-Gain* berbantu dengan SPSS versi 26.0 *for windows*. *Independent Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *Fabulous* terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Tolak ukur yang didasarkan untuk penentuan keputusan hipotesis yakni nilai signifikansi 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima apabila nilai signifikansi *Sig.2 tailed* < 0,05. Sebaliknya H_0 diterima dan H_1 ditolak jika nilai signifikansi *Sig.2 tailed* > 0,05.

Tabel 5 Uji *Independent Sample t-Test* Data Keterampilan Kolaborasi Siswa

	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Equal variances assumed</i>	-4,839	69	0,000
<i>Equal variances not assumed</i>	-4,814	60,197	0,000

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapat pada tabel di atas, nilai *Sig. (2-tailed)* menunjukkan nilai sebesar 0,000. Karena hasil yang didapat adalah 0,000 yang dimana $0,000 < 0,05$, hal tersebut mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran tipe *TGT*.

Kemudian diterapkan uji *Paired Sample t-Test* yang berguna untuk mengetahui perbedaan *mean* yang signifikan antara nilai *Pre-test* dan *Post-test* pada kelompok kontrol dan eksperimen. Uji ini menggunakan SPSS versi 26.0 *for windows*. Tolak ukur yang digunakan dalam penentuan keputusan hipotesis adalah nilai signifikansi 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima jika nilai signifikansi *Sig.2 tailed* < 0,05.

Tabel 6 Uji *Paired Sample t-Test* Data Keterampilan Kolaborasi Siswa

Keterangan	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest - Posttest</i> Kontrol	-15,857	-5,734	34	0,000
<i>Pretest -Posttest</i> Eksperimen	-14,111	-7,156	35	0,000

Sumber: Data primer yang diolah (2025)



Berdasarkan hasil *Paired Sample t-Test* yang telah dihitung, nilai *Sig. (2-tailed)* menunjukkan nilai sebesar 0,000. Karena hasil yang didapat adalah 0,000 yang dimana $0,000 < 0,05$, hal tersebut mengindikasikan bahwa ditemukan perbedaan yang signifikan pada rata-rata keterampilan kolaborasi antara hasil *Pre-test* dan *Post-test*, baik dalam kelompok kontrol maupun eksperimen.

Uji hipotesis berikutnya yakni uji *N-Gain* yang berguna untuk menghitung peningkatan rata-rata keterampilan kolaborasi siswa yang didapat dari nilai *Pre-test* dan *Post-test*. Uji ini dibagi menjadi tiga kriteria, yaitu apabila nilai *N-Gain* $< 0,3$ maka digolongkan sebagai peningkatan rendah, ka nilai *N-Gain* $0,3 - 0,7$ maka digolongkan sebagai peningkatan sedang, dan jika nilai *N-Gain* $> 0,7$ maka digolongkan sebagai peningkatan tinggi. Hasil perhitungan uji *N-Gain* ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 7 Uji *N-Gain* Data Keterampilan Kolaborasi Siswa

Keterangan	N	N-Gain	
		Mean	Std Deviation
Kelas Kontrol	35	0,3465	0,42101
Kelas Eksperimen	36	0,4162	0,38515

Sumber: Data primer yang diolah (2025)

Berdasarkan hasil perhitungan yang didapat pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil pengujian *N-Gain* pada kelompok kontrol menunjukkan rata-rata 0,3465, sedangkan pada kelompok eksperimen 0,4126. Hal tersebut mengindikasikan bahwa dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen mengalami peningkatan di kategori sedang.

Pembahasan

Keterampilan kolaborasi pada penelitian ini diukur dengan indikator yang dicetuskan oleh Greenstein (2012). Indikator keterampilan kolaborasi yang digunakan terdiri dari berpartisipasi secara aktif, bekerja dengan produktif, bertanggung jawab, fleksibel dan kompromi, dan menghargai antar anggota. Pada indikator tersebut dapat dilihat perbedaan data penelitian antara kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *Fabulous* dengan kelompok kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran tersebut. Pada Tabel 1 dan 2 yang telah disajikan juga mengindikasikan bahwa rata-rata pada seluruh indikator keterampilan kolaborasi meningkat antara sebelum dan setelah diberi perlakuan. Kemudian, peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dapat dilihat dari hasil uji *N-Gain* yang sudah dihitung, dimana hasil dari kedua kelompok tersebut termasuk dalam kategori sedang.

Penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme sosial oleh dikembangkan oleh Vygotsky (1978) yang menyatakan bahwa pemikiran dan penciptaan makna pada siswa dibentuk dengan cara sosial dan timbul dari interaksi sosial di lingkungannya. Hasil dari penelitian ini mendukung teori tersebut dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang dimana mampu memengaruhi keterampilan kolaborasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada teori konstruktivisme sosial ini mengutamakan peran aktif siswa dalam membangun suatu pengetahuan dan pemahaman sendiri. Sehubungan dengan hal itu, maka model pembelajaran tipe kooperatif tipe *TGT* dinilai mampu meningkatkan kemampuan sosial dan kerja sama antar siswa (Nisa dkk., 2024). Hal tersebut terjadi karena kegiatan belajar dilakukan dalam bentuk permainan, sehingga aktivitas siswa lebih dominan dan kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan. Keadaan pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa merasa lebih nyaman untuk berpartisipasi dengan aktif saat mengungkapkan ide dan ekspresi mereka. Sehingga, mendukung terjadinya interaksi sosial antar siswa yang mampu berdampak pada pembelajaran secara menyeluruh dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.



Penerapan metode pembelajaran *TGT* dapat terlaksana secara maksimal, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar dapat menunjang proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa. Media pembelajaran dan metode pembelajaran menjadi komponen utama yang memiliki hubungan erat dalam proses pembelajaran. Darmawan & Aghni (2024) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan dengan keterampilan kolaborasi siswa. Dalam penelitian ini, media *Fabulous* digunakan sebagai media penunjang pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.

Kombinasi dari model dan media pembelajaran ini dapat membuat lingkungan pembelajaran yang interaktif dan dinamis, dimana bukan hanya pendidik saja yang aktif pada pembelajaran tetapi siswa juga turut aktif. Selain itu, antar siswa juga saling bertukar ide yang dimana dapat menambah pengetahuan antar satu siswa dengan yang lain. Setiap aspek dari kombinasi antara model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dengan berbantu media *Fabulous* dapat berkontribusi dalam peningkatan keterampilan kolaborasi siswa selama kegiatan belajar. Hal tersebut juga bersangkutan dengan pengaruh sintaks *TGT* yang berkaitan dengan indikator keterampilan kolaborasi.

Dalam sintaks penyajian kelas menekankan pentingnya diskusi di antara para siswa dan pendidik, sebelum terlibat dalam kegiatan inti model pembelajaran *TGT*, para siswa mendiskusikan materi dengan pendidik dan kemudian dengan tim mereka. Proses ini menumbuhkan lingkungan kolaboratif dimana siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran mereka (Adha dkk., 2023). Pada sintak permainan (*games*) juga mampu memengaruhi partisipasi aktif siswa yang sesuai dengan hasil penelitian Aini, dkk (2024), dalam penelitian tersebut dikatakan pembelajaran yang dibantu dengan media permainan sesuai dengan karakteristik siswa yang suka dengan tantangan. Hal tersebut berkaitan dengan indikator partisipasi secara aktif dalam keterampilan kolaborasi.

Pada sintaks pembentukan tim dapat memengaruhi tanggung jawab siswa, yang didukung dengan penelitian Georgopoulou (2024, hlm. 16) selama proses pembentukan tim, setiap anggota sudah mulai menunjukkan sikap saling ketergantungan dan tanggung jawab. Selain itu pembentukan tim juga dapat membuat mereka lebih mengenal satu sama lain sehingga mereka akan cenderung lebih mempercayai dan menghargai satu sama lain, yang dapat mengarah pada peningkatan komunikasi dan kolaborasi yang lebih baik (Kateryna, 2023). Pembentukan tim termasuk dalam proses sosial yang melibatkan interaksi dan negosiasi di antara anggota tim, interaksi ini sangat berguna dalam mengembangkan kemampuan adaptasi dan kompromi karena siswa harus mengkaji pendapat yang berbeda dan menemukan titik temu (Astutik dkk., 2020). Hal tersebut berkaitan dengan indikator bertanggung jawab, kolaborasi dan kompromi, dan menghargai antar anggota pada keterampilan kolaborasi.

Perilaku bekerja dengan produktif serta partisipasi secara aktif dapat meningkat pada saat pelaksanaan turnamen. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil penelitian Camacho, dkk (2019) yang mengatakan bahwa pelaksanaan turnamen dapat meningkatkan partisipasi dan produktivitas peserta yang sedang melaksanakan turnamen. Turnamen dapat memengaruhi partisipasi dan produktivitas melalui proses umpan balik yang efektif, perkembangan motivasi, dan fokus pada intensitas partisipasi, yang mengarah pada tujuan yang telah ditetapkan dalam tim tersebut. Selain itu, partisipasi aktif dan produktivitas yang baik dari suatu tim dapat membuat turnamen menjadi lebih berkualitas. Hal tersebut berkaitan dengan indikator berpartisipasi secara aktif dan bekerja dengan produktif pada keterampilan kolaborasi.

Kemudian pada sintak rekognisi tim mampu memengaruhi sikap menghargai antar anggota sesuai dengan hasil penelitian Azwardi (2021) yang menyatakan pemberian *reward* berfungsi sebagai mekanisme untuk mengakui siswa yang berprestasi baik secara akademis maupun dalam bidang lain. Pengakuan semacam ini tidak hanya menumbuhkan kesadaran di kalangan teman sebaya mengenai karakteristik siswa yang teladan dan berprestasi tinggi, tetapi juga memotivasi individu untuk berupaya mencapai prestasi yang lebih tinggi. Sikap seperti itu sangat penting untuk membangun



motivasi belajar siswa serta rasa menghargai di antara anggota tim, karena mereka mengakui dan mendukung kontribusi satu sama lain untuk kesuksesan tim. Hal tersebut berkaitan dengan indikator menghargai antar anggota pada keterampilan kolaborasi.

Kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *Fabulous*, selama proses pembelajaran berlangsung, selain bertanggung jawab dan menghargai antar anggota, juga menunjukkan perilaku bekerja secara produktif dengan saling mengajak bertukar dan menciptakan ide. Hal tersebut juga didukung Temuan penelitian tersebut juga memperkuat temuan penelitian Dewi & Putu (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan aspek kerjasama, tanggung jawab, kompromi, komunikasi, dan fleksibilitas. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi karena aspek yang terkandung indikator keterampilan kolaborasi.

Penggunaan media *Fabulous* yang diterapkan pada kelompok eksperimen juga dapat menunjang pelaksanaan model pembelajaran *TGT* dengan maksimal, karena dalam menerapkan pembelajaran *TGT* dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar dapat mendukung proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Salsabila dkk., 2025). Hal tersebut dapat digunakan oleh guru sebagai bahan referensi dalam penggunaan media serta model pembelajaran yang interaktif sehingga mampu menunjang kegiatan pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan dan keterkaitan dengan beberapa penelitian terdahulu, maka kesimpulan penelitian ini yakni terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantu media *Fabulous* terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Meskipun demikian, penelitian ini terdapat kendala seperti beberapa siswa tidak hadir karena izin. Selain itu juga masih diperlukan observasi lebih mendalam agar bisa memperoleh hasil penelitian yang mampu menunjukkan kondisi yang sesungguhnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisis penelitian, bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media *Fabulous* terhadap keterampilan kolaborasi siswa akuntansi. Hal tersebut dibuktikan dengan berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* yang menunjukkan hasil *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, hasil uji *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan hasil *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$, dan kemudian pada hasil uji *N-Gain* sebesar 0,4162. Dengan demikian hasil tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran *TGT* berbantu media *Fabulous* berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada penelitian ini.

Terdapat keterbatasan dalam penelitian ini yaitu populasi yang digunakan kurang luas serta waktu penelitian terbatas sehingga penelitian yang dilakukan masih belum terlalu mendalam. Karena hal tersebut, maka peneliti memberikan saran agar penelitian selanjutnya mampu mendalami metode dan media pembelajaran interaktif yang lebih mampu mendukung kegiatan pembelajaran untuk kedepannya. Penelitian ini juga diharapkan mampu mencakup populasi serta sampel yang lebih luas dan dalam jangka waktu yang lebih lama, agar mendapatkan hasil yang lebih terperinci tentang topik ini. Selain itu, pendidik juga bisa menggunakan penelitian ini untuk bahan referensi guna meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran akuntansi dengan menggunakan metode serta media pembelajaran yang inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Aboe, R. M., Thalib, S. B., & Bundu, P. (2024). The Role of Interactive Media in Teaching Pronunciation Through Communicative Language Teaching Approach. *International Journal of Integrative Sciences*, 3(7), 723–736. <https://doi.org/10.55927/ijis.v3i7.10586>



- Adha, A., Rera, A., & Farisi, S. Al. (2023). Analysis of the TGT Cooperative Learning Model in Physics Learning: In Terms of The Implementation of Procedures and Principles. *International Journal of Education and Teaching Zone*, 2(1), 51–61. <https://doi.org/10.57092/ijetz.v2i1.70>
- Aini, A. N., Kirana, A., & Suratni, S. (2024). Meningkatkan Partisipasi Aktif Peserta Didik Melalui Pembelajaran Diskusi Dan Teams Games Tournament (Tgt). *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Integrasinya*, 2(2), 57–63. <https://doi.org/10.62426/pi.v2i2.74>
- Apriyani, D., Made Sudana, I., & Krisnawati, M. (2020). Keutamaan Soft Skills Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Busana Dan Boga*, 8(2), 166–170. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/teknobuga/index>
- Astutik, S., Susantini, E., Madlazim, Nur, M., & Supeno. (2020). The effectiveness of collaborative creativity learning models (CCL) on secondary schools scientific creativity skills. *International Journal of Instruction*, 13(3), 525–238. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13336a>
- Azwardi, A. (2021). Application of Rewards and Punishments in Improving Learning Outcomes of Islamic Religious Education in State Middle School 1 Tembilahan. *Ta Dib : Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 261–274. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i2.8497>
- Camacho, N., Nam, H., Kannan, P. K., & Stremersch, S. (2019). Tournaments to crowdsource innovation: The role of moderator feedback and participation intensity. *Journal of Marketing*, 83(2), 138–157. <https://doi.org/10.1177/0022242918809673>
- Darmawan, R., & Aghni, R. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 20(1), 77–97. <https://doi.org/10.1966/pji.v20i1>
- Dewi, P. D. K. P., & I Dewa Putu, J. (2023). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament pada Mata Pelajaran Biologi Kelas 11 Dapat Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 12(2), 121–133. <https://doi.org/10.59672/emasains.v12i2.2790>
- Firman, Nur, S., & Taim, M. A. S. (2023). Analysis of Student Collaboration Skills in Biology Learning. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 82–89. <https://doi.org/10.33369/diklabio.7.1.82-89>
- Georgopoulou, M.-S. (2024). Power of Synergy: Unlocking the Potential of Group Dynamics Through Team-Building Practices in Junior High School. *European Journal of Education and Pedagogy*, 5(2), 12–21. <https://doi.org/10.24018/ejedu.2024.5.2.803>
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills: a guide to evaluating mastery and authentic learning*. A SAGE Company.
- Hasanah, W. U., & Karnawati, R. A. (2022). Pembelajaran Berbasis Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Poster Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMAN 113 Jakarta. *Jurnal Studi Kejepangan*, 6.
- Hidayati, N. (2019). Collaboration Skill Of Biology Students At Universitas Islam Riau, Indonesia. *International Journal of Scientific & Technology Research Privacy Policy | Terms & Conditions INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH*, 8(11), 208–211. www.ijstr.org
- Hutasoit, S. A. (2021). Pembelajaran Teacher Centered Learning (TCL) Dan Project Based Learning (PBL) Dalam Pengembangan Kinerja Ilmiah Dan Peninjauan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(10), 1775–1799.
- Kateryna, B. (2023). TEAM FORMATION AS A COMPONENT FORMATION OF A SUCCESSFUL CORPORATE ENVIRONMENT. *Ukrainian Journal of Applied Economics and Technology*, VIII(4), 194–199.
- Khoerun Nisa, S., Nurutami Mulyati, R., Baida Kawali, N., & Alur, H. (2024). Analisis Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen (TGT) di



- Sekolah Dasar. *Aurelia: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 1308–1313.
- Kholifah, R. B., & Hariastuti, R. T. (2022). Gambaran Kecenderungan Kolaborasi Siswa SMK di Kecamatan Gempol. *Ejournal Unesa*, 12, 1001–1013.
- Maesharoh, R. W., Muthali'in, A., & Iskak, I. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dengan Metode TGT Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 423–434. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.388>
- Mardhiyah, R., Aldriani, S., Chitta, F., & Zulfikar, M. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutandalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12, 29–40.
- Masruroh, L., & Arif, S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning Melalui Pendekatan Science Education for Sustainability dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 179–188. <http://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>
- Musdiani. (2019). Analisis Model Pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Penggolongan Hewan Di Kelas V SD Negeri Pante Cermin. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 60–68.
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *ALL-FIKRU: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 217–229.
- Nurwahidah, N., Samsuri, T., Mirawati, B., & Indriati, I. (2021). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Lembar Kerja Siswa Berbasis Saintifik. *Reflection Journal*, 1(2), 70–76. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i2.556>
- Pei-qi, L. (2023). Student Teams Achievement Division (STAD) and Teams-Games-Tournaments (TGT) in Cooperative Learning. *Education Journal*, 12(5), 231–234. <https://doi.org/10.11648/j.edu.20231205.16>
- Prasetyo, A. R., Kaloeti, D. V. S., Rahmadani, A., Salma, & Ariati, J. (2020). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Eksperimen*. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.
- Purnasari, P. D., Lidya Sumarni, M., & Damas Sadewo, Y. (2022). Pendampingan Pemilihan Model Pembelajaran Ditinjau Dari Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 12(1), 75–82. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Putri, R. D., Suprianto, B., Kholis, N., & Achmad, F. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 2 Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro (JPTE)*, 13(Vol. 13 No. 01 (2024): JPTE April 2024), 39.
- Qomarudin, A. (2021). Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem. *PIWULANG: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24–34. <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Rusnawati, M. (2020). Komponen-Komponen Dalam Operasional Pendidikan. *Jurnal Azkia*, 15(2).
- Safinatun Najaah, L. (2021). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kolaborasi Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal JARLITBANG Pendidikan*, 7(2), 115–122.
- Salsabila, N. A., Selma, A., Karamy, A., Rohmah, S., & Nurhasanah, A. (2025). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa (Studi Kegiatan Praktik Pengenalan Lingkungan Persekolahan di SMAN 6 Pandeglang)*.
- Samosir, A. (2023). TERPADU: Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 48–62. <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/index>
- Sari, M., Minggu Sonia Ningsih, M., Febriani, M., Febrianty, A., Widia Prawita, T., & Nurjannah, A. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Student Centered Learning. *Universitas Dharmawangsa*, 18(1), 219–230.
- Setiawan, Z., Anna Lastya, H., & Sadrina. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk



- Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131–137. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jee>
- Setyaningrum, N. E. P. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbantuan LKPD Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, Dan Manufaktur Siswa Kelas XIID AKL SMK Negeri 1 Singaraja Pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023. *DAIWI WIDYA Jurnal Pendidikan*, 10(1), 66–81.
- Shofiyah, N., Eka Wulandari, F., & Intan Mauliana, M. (2022). Collaboration Skills: Its Relationship with Cognitive Learning Outcomes in STEM Learning Keterampilan Kolaborasi: Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif dalam Pembelajaran IPA Berbasis STEM. *Procedia of Sciences and Humanities*, 1231–1236. <https://pssh.umsida.ac.id>.
- Soon, H. (2020). Comparing the Effectiveness of Student-Centred Learning (SCL) Over Teacher-Centred Learning (TCL) of Economic Subjects in a Private University in Sarawak. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*. *Www.Ijicc.Net*, 10(10), 147–160. www.ijicc.net
- Sueni, N. M. (2019). Metode, Model dan Bentuk Model Pembelajaran (Tinjauan Pustaka). *Wacana : Majalah Ilmiah Tentang Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 19(1).
- Vygotsky, L. (1978). Reading on the Development of Children. *Mind and Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 79–91.
- Yanto, N., Muhiddin, S. M. A., & Arsyad, A. A. (2023). Kajian Literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Journal of Health, Education, Economics, Science, and Technology (J-HEST)*, 5(2), 168–177.
- Zikrillah, A., & Humardhiana, A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran Board Game Edumaze Untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 4(2), 163–174.