

**PENINGKATAN *COMMUNICATION SKILLS* MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DI KELAS VI SDN TINGKIR TENGAH 02 SALATIGA**

Aqim Muhaimin Zain¹, Mawardi²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Dr. O. Notohamidjojo, Blotongan, Kec. Sidorejo, Salatiga
aqimmz95@gmail.com, mawardi@staff.uksw.edu

Abstract: One of the skills of the 21st century is communication, communication in education plays a very important role. Communication gets more attention from the public because with good communication, the goals of effective and efficient learning activities can be achieved. The problem of low communication skills in elementary schools (SD) can have a long-term impact on student development. This is in line with findings from research conducted in class VI at State Elementary School 02 Salatiga, which identified a number of issues, namely that students did not have the initiative to try to answer questions given by the teacher in between lessons, class VI students who were appointed by the teacher to answer questions spoke aloud. who is slow and shows a tense expression. Additionally, when questioned by the teacher, pupils frequently ignore other students' viewpoints because they are having fun while learning. The study was conducted in two cycles to improve communication skills, in cycle I the students' communication skills increased to 70.37%, namely 7 students in the very good category and 12 students in the good category. So improvements were made in the second cycle of learning and the results reached 85.18%, namely 9 students in the very good category and 14 students in the good category and the very good category. Additionally, kids are more engaged in asking and responding to questions, daring to voice their thoughts and listening to those of other students, according to observation results. kids are also actively collaborating. According to this study, class VI students at SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga can practice and develop their communication skills by using the Team Games Tournament learning paradigm.

Keywords: *communication skills, team games tournament*

Abstrak: Salah satu keterampilan abad 21 yakni komunikasi, komunikasi dalam pendidikan sangat berperan penting. Komunikasi mendapatkan perhatian lebih dari masyarakat karena komunikasi yang baik dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Masalah rendahnya kemampuan berkomunikasi di Sekolah Dasar (SD) dapat memiliki dampak jangka panjang pada perkembangan siswa. Ini sesuai dengan apa yang dilihat oleh peneliti di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 02 Salatiga. Peneliti menemukan bahwa siswa tidak berusaha untuk menjawab pertanyaan guru selama pelajaran, siswa kelas VI yang ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan berbicara dengan suara yang pelan dan menunjukkan ekspresi yang tegang. Mereka juga sering mengobrol sendiri dalam kelas dan tidak memperhatikan pendapat siswa lain ketika guru bertanya. Penelitian dilakukan dalam dua siklus untuk meningkatkan *communication skills*, siklus I menunjukkan *communication skills* siswa meningkat menjadi 70,37% yaitu 7 siswa dengan kategori baik sekali dan 12 siswa dengan kategori baik. Sehingga dilakukan perbaikan pada pembelajaran siklus II dan hasil mencapai 85,18% yaitu 9 siswa dengan kategori baik sekali dan 14 siswa dengan kategori baik dengan kategori

sangat baik. Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan *communication skills*, siswa lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, berani mengemukakan pendapat dan mendengarkan pendapat siswa lain, selain itu juga siswa aktif berkolaborasi, mendukung dan memotivasi serta mengakui kontribusi setiap anggota kelompok. Studi ini menemukan bahwa salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan *communication skills* siswa di kelas VI SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga adalah dengan menggunakan model *Team Games Tournament*.

Kata Kunci: *communication skills, team games tournament*

Abad kedua puluh satu adalah abad di mana teknologi berkembang dengan cepat dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia (Mardhiyah et al., 2021). Istilah media sosial seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan masih banyak lainnya mulai dikenal pada abad ini. Hal itu juga berdampak pada sistem pembelajaran pada siswa yang dikenal dengan istilah pembelajaran abad 21. Artinya, di abad ini, siswa tidak hanya diharapkan untuk memiliki kemampuan akademik. Tidak hanya kemampuan menyelesaikan soal-soal dan mendapatkan nilai baik yang harus dimiliki siswa saat ini. Lebih dari itu, siswa harus dapat menggunakan teknologi, belajar, dan berperilaku baik. Dunia pendidikan telah banyak berbicara tentang keterampilan abad kedua puluh satu yang harus dimiliki siswa jika mereka ingin bertahan dan menangani masalah di masa depan.. Meningkatkan keterampilan untuk masa depan sudah menjadi kewajiban bagi generasi muda agar siap berkontribusi pada semua aspek kehidupan. Oleh karena itu,

siswa harus dibekali dengan *soft skills* sejak awal. Itulah mengapa **keterampilan yang dibutuhkan abad ke-21 disebut dengan 4C**, yang mencakup inovasi dan kreativitas (*Creativity and innovation*), kolaborasi (*Collaboration*), komunikasi (*Communication*), berpikir kritis dan penyelesaian masalah (*Critical thinking and problem solving*) (Sari, 2022).

Salah satu keterampilan abad 21 yakni komunikasi, dalam dunia pendidikan komunikasi memegang peranan yang sangat penting. Faktanya, peran komunikasi memiliki banyak pengaruh. Dalam dunia pendidikan saat ini, komunikasi semakin mendapat perhatian sosial karena komunikasi yang baik dapat mencapai tujuan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien. Masih dikatakan bahwa mutu pendidikan dipengaruhi oleh komunikasi. Komunikasi pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menjelaskan dan memahami materi pembelajaran kepada siswa (Sudirman et al., 2023). Dengan melibatkan semua pihak,

diskusi yang dibangun dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih dinamis.

Kemampuan berkomunikasi adalah pondasi penting dalam kehidupan manusia. Baik dalam berinteraksi dengan teman, keluarga, maupun dalam konteks akademik dan profesional, kemampuan berkomunikasi yang baik sangat diperlukan. Sayangnya, kita sering menghadapi masalah rendahnya kemampuan berkomunikasi, bahkan sejak usia dini, seperti di Sekolah Dasar (SD). Masalah ini menjadi perhatian penting dalam pendidikan karena kemampuan berkomunikasi yang rendah dapat menghambat perkembangan siswa secara holistik. Siswa diperkenalkan dengan berbagai keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Kemampuan ini menjadi dasar penting untuk belajar lebih lanjut di tingkat pendidikan yang lebih tinggi, namun seringkali kita melihat bahwa banyak siswa menghadapi kendala dalam hal berkomunikasi yang efektif. Ini mencakup kesulitan dalam menyampaikan ide dengan jelas, mengikuti instruksi dengan baik, serta berinteraksi dengan baik dalam kelompok.

Masalah rendahnya kemampuan berkomunikasi di Sekolah Dasar (SD) dapat memiliki dampak jangka panjang pada perkembangan siswa. Selain

berdampak pada kemampuan belajar mereka, ini juga mempengaruhi bagaimana mereka berinteraksi dengan teman sebaya dan mengatasi situasi sosial serta konflik. Hal ini sesuai dengan pengamatan peneliti di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 02 Salatiga menemukan beberapa permasalahan yaitu siswa tidak mempunyai inisiatif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru di sela pembelajaran, siswa kelas VI yang ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan berbicara dengan suara yang pelan dan menunjukkan ekspresi yang tegang. Mereka juga sering mengobrol sendiri dalam kelas dan tidak memperhatikan pendapat siswa lain ketika guru bertanya.

Memperbaiki proses pembelajaran dengan melakukan upaya pemilihan model pembelajaran yang tepat, kreatif, dan tidak membosankan dalam kegiatan pembelajaran merupakan kebutuhan penting bagi guru guna meningkatkan *communication skills* siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran adalah Model *Team Games Tournament*. Model *Team Games Tournament* ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang memanfaatkan kuis-kuis untuk mengadakan turnamen akademik. Selain itu, siswa akan bersaing antar kelompok untuk terus belajar dan berusaha menjadi

yang terbaik, bagi yang berhasil memenangkan turnamen di akhir pembelajaran akan menerima penghargaan atas pencapaian mereka. Tujuan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang paling penting adalah untuk memberikan pengetahuan, ide, pemahaman, dan keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk berkontribusi pada kelompoknya. Ini juga mencakup melatih keterampilan komunikasi siswa dan mengajarkan mereka cara berpikir kritis tentang masalah yang terkait dengan materi pelajaran atau tugas-tugas yang diberikan guru (Adyana, 2020).

Penelitian terdahulu yang sejalan dengan penelitian ini berfokus pada efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan berkomunikasi siswa yang dilaksanakan oleh (Toifur & Kurniawan, 2022), dengan memperoleh hasil penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat memberikan pengaruh positif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa SMK. Penelitian lain yang mendukung yaitu dari (Efrina, 2019) berfokus pada meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa melalui model *Team Games Tournament*, hasil penelitian dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum dan setelah perlakuan. Nilai rata-rata meningkat dari kategori rendah

menjadi kategori sedang. Menurut penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa. (Nova, 2019).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk meningkatkan *communication skills* siswa melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas VI SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga. Pentingnya penelitian ini dilakukan agar pembelajaran berpusat kepada siswa dan dapat mengasah *communication skills* siswa sebagai bekal masa depan di abad 21 ini.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan fokus pada masalah yang terjadi di kelas untuk meningkatkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Widihastrini, 2020). Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2023/2024 yang bertempat di SDN Tingkir Tengah 02 Salatiga. Tujuan penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti adalah meningkatkan *communication skills* pada siswa kelas VI SD melalui penggunaan model pembelajaran *Team Games*

Tournament. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga Tahun Pelajaran 2023/2024 sejumlah 27 siswa. Proses Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) melibatkan siklus yang berulang yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Dalam perencanaan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Triangulasi data yang digunakan dalam penelitian ini menggabungkan 3 teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

Tabel 1. Rubrik Penilaian *Communication Skills*

No	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1.	Mengemukakan dan mendengarkan pendapat	Siswa mengemukakan pendapat dengan benar dan mendengarkan pendapat orang lain	Siswa mengemukakan pendapat kurang tepat dan mendengarkan pendapat orang lain	Siswa mengemukakan pendapat tetapi mendengarkan pendapat orang lain	Siswa tidak mendengarkan pendapat orang lain dan tidak mengemukakan pendapat mereka sendiri.
2.	Presentasi	Siswa sudah menguasai materi presentasi dengan fasih dan lancar	Siswa sudah menguasai materi presentasi dengan terbata-bata	Siswa kurang menguasai materi presentasi	Siswa tidak menguasai materi presentasi
3.	Kemampuan Bertanya	Siswa mengajukan pertanyaan yang mendalam, mendorong diskusi lebih lanjut dan refleksi	Siswa mengajukan pertanyaan yang relevan untuk mendapatkan klarifikasi atau pemahaman lebih lanjut	Siswa kadang-kadang mengajukan pertanyaan, tapi kurang dalam mendalami topik	Siswa jarang atau tidak pernah mengajukan pertanyaan dalam diskusi
4.	Kolaborasi	Siswa secara aktif berkolaborasi, mendukung dan memotivasi serta mengakui kontribusi setiap anggota kelompok	Siswa bekerja dengan baik dalam kelompok, mendengarkan pendapat orang lain, dan berkontribusi pada tujuan bersama	Siswa bisa bekerja sama dalam kelompok, tetapi mengalami kendala dalam berbagi ide	Siswa cenderung bekerja sendiri dan kesulitan bekerja dalam kelompok
5.	Penggunaan Bahasa yang Tepat	Siswa menggunakan bahasa dengan baik,	Siswa menggunakan bahasa yang tepat,	Siswa kadang-kadang menggunakan bahasa yang	Siswa seringkali menggunakan bahasa yang

No	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
		menghindari kesalahan gramatikal dan menggunakan variasi kosa kata yang tepat	meskipun masih ada kesalahan gramatikal	sesuai, tetapi kadang-kadang masih ada kebingungan dalam penyampaian	kurang sesuai atau terlalu sederhana

Sumber: (Hudriani, 2019)

Penelitian ini menggunakan kombinasi data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung peningkatan *communication skills* siswa secara individu yaitu dengan statistik deskriptif. Sedangkan analisis data kualitatif dilakukan dengan mengurangi data sehingga hasil observasi siswa dapat digambarkan, memaparkan atau menampilkan kumpulan data serta melakukan refleksi, rumus berikut digunakan mengukur *communication skills*:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Hasil penilaian *communication skills* dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Penilaian

Kategori	Rentang Nilai
Baik Sekali	80-100
Baik	70-79
Cukup	60-69
Kurang	50-59
Sangat Kurang	0-49

Penelitian ini dikatakan berhasil jika *communication skills* siswa berada pada rentang nilai 70–100 yaitu dengan

kategori baik dan baik sekali sebanyak 22 siswa (81,48%). Menggunakan statistik deskriptif, yang ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram batang, adalah langkah berikutnya dalam analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pra siklus dilaksanakan di kelas VI dengan Tema 1 Sub Tema 1 Pembelajaran 6. Hasil kegiatan sebelum siklus menentukan perencanaan dan tindakan siklus I dan II.

Berdasarkan total keseluruhan dari subjek penelitian ini yaitu 27 siswa, terdapat 3 siswa dengan kategori *communication skills* yang baik sekali, 7 siswa termasuk dalam kategori baik, 12 siswa termasuk dalam kategori cukup, 4 siswa termasuk dalam kategori rendah, dan satu siswa termasuk dalam kategori sangat kurang. Data tersebut menunjukkan sebagian besar *communication skills* yang dimiliki siswa masih kurang. Berdasarkan tes pra siklus didapatkan hasil seperti yang digambarkan dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Pra siklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Baik Sekali	3	11%
Baik	7	26%
Cukup	12	44%
Kurang	4	15%
Sangat Kurang	1	4%

Hasil dari proses yang ditunjukkan dalam tabel 3 menunjukkan bahwa *communication skills* siswa belum memenuhi indikator. Dengan demikian, berdasarkan hasil pra siklus tersebut, peneliti harus melakukan perbaikan pada pelajaran selanjutnya, yaitu pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 1. Untuk melakukan ini, peneliti dapat mencoba meningkatkan *communication skills* siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Dalam siklus I, pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta lembar observasi dan soal evaluasi, adalah bagian dari kegiatan perencanaan. Selanjutnya, penelitian dilakukan sesuai dengan rencana awal, yaitu menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 1. Penelitian ini diberikan waktu 5x35 menit dengan kegiatan inti menggunakan sintak *Team Games Tournament*. Fase 1 Penyajian Kelas (*Class Presentation*) Siswa membaca teks bacaan sejarah proklamasi kemerdekaan dilanjutkan merinci pertanyaan dari teks sejarah Proklamasi Kemerdekaan RI

dengan menggunakan istilah pertanyaan seperti apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. Fase 2 Belajar dalam Kelompok (*Team*) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, masing-masing dengan 4-5 orang untuk memaparkan informasi penting melalui peta pikiran dari teks sejarah Proklamasi Kemerdekaan RI dengan menggunakan istilah pertanyaan seperti apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana pada LKPD 1. Kemudian siswa menyimak materi yang disampaikan guru dengan bantuan media PPT mengenai makna penting proklamasi kemerdekaan bagi Bangsa Indonesia dan menuliskan jawaban di LKPD 2. Siswa menyimak video tentang cara tumbuhan beradaptasi dengan lingkungan dan menyimpulkan informasi tentang cara tumbuhan beradaptasi dengan lingkungan sekitar dengan benar dan dituliskan pada LKPD 3. Fase 3 Permainan (*Game*) *Game* terdiri dari pertanyaan yang dibacakan oleh guru untuk menguji pengetahuan yang dimiliki siswa. Fase 4 Pertandingan (*Tournament*) Kegiatan turnamen yaitu dengan permainan teka teki silang yang dipimpin oleh guru, setiap kelompok yang benar dalam menjawab akan mendapatkan skor 5. Fase 5 Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*) Hasil skor terbanyak yang diperoleh tiap kelompok akan menentukan juara dilanjutkan penyerahan reward.

Diagram 1 menunjukkan *communication skills* siswa setelah tindakan diberikan pada siklus I.

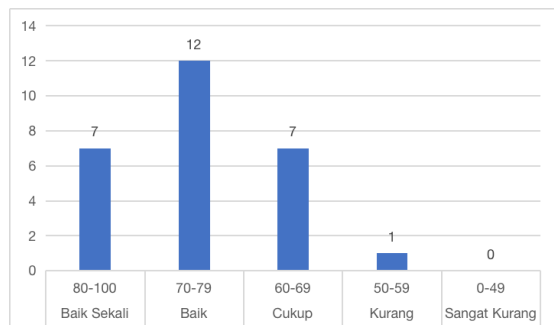


Diagram 1. *Communication Skills* Siklus I

Berdasarkan 27 siswa yang terlibat dalam penelitian, diagram batang di atas menunjukkan bahwa *communication skills* siswa meningkat setelah siklus I. 7 siswa berada dalam kategori sangat baik, 12 siswa dalam kategori baik, 7 siswa dalam kategori cukup, dan 1 siswa dalam kategori sangat kurang. Setelah perbaikan dilakukan pada Siklus 1, *communication skills* siswa secara klasikal telah meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya, namun, indikator *communication skills* siswa belum memenuhi syarat, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Baik Sekali	7	26%
Baik	12	44%
Cukup	7	26%
Kurang	1	4%
Sangat Kurang	0	0%

Communication skills siswa pada siklus I sudah meningkat, namun belum memenuhi kriteria, sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus kedua dengan tujuan

memperbaiki kelemahan dan kekurangan dari siklus pertama. Hasil dari tindakan yang dilakukan di siklus kedua dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* menunjukkan bahwa ada peningkatan, sebagian besar *communication skills* siswa dapat dikategorikan sebagai baik sekali. Diagram 2 menunjukkan bahwa *communication skills* klasikal siswa setelah tindakan siklus II sudah memenuhi indikator keberhasilan.

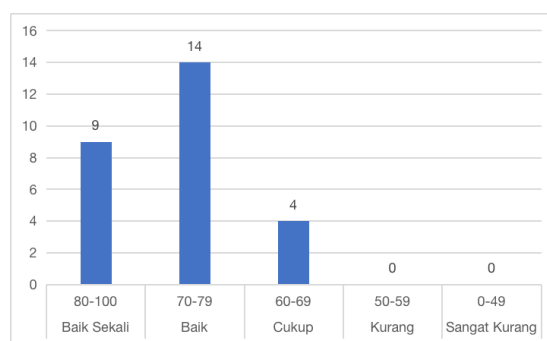


Diagram 2. *Communication Skills* Siklus II

Hasil *communication skills* siswa setelah siklus II ditunjukkan pada diagram batang di atas, dari 27 siswa yang terlibat dalam penelitian, tidak ada yang berada dalam kategori sangat kurang, tidak ada yang berada dalam kategori cukup, empat siswa berada dalam kategori cukup, empat belas siswa berada dalam kategori baik, dan sembilan siswa berada dalam kategori baik sekali. Hasil dari siklus II ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Baik Sekali	9	33%
Baik	14	52%
Cukup	4	15%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%

Siklus II menunjukkan peningkatan *communication skills* siswa, seperti yang ditunjukkan pada tabel 5. Terlihat pada diagram batang menunjukkan dari 27 siswa yang seluruhnya mengikuti penilaian menunjukkan peningkatan *communication skills*, dengan nilai 85,15% terdiri dari 9 siswa yang berada dalam kategori baik sekali dan 14 siswa dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil pra siklus diketahui *communication skills* siswa masih dibawah indikator keberhasilan 37,03% yaitu hanya 3 siswa dengan kategori baik sekali dan 7 siswa dengan kategori baik. Kemudian dilakukan tindakan pada siklus I dan *communication skills* siswa meningkat menjadi 70,37% yaitu 7 siswa dengan kategori baik sekali dan 12 siswa dengan kategori baik. Sehingga dilakukan perbaikan pada pembelajaran siklus II dan hasil mencapai 85,18% yaitu 9 siswa dengan kategori baik sekali dan 14 siswa dengan kategori baik dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan *communication skills* siswa dari sebelum siklus hingga siklus kedua. Diagram 3 menunjukkan perbandingan persentase

secara klasikal hasil kemampuan komunikasi siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

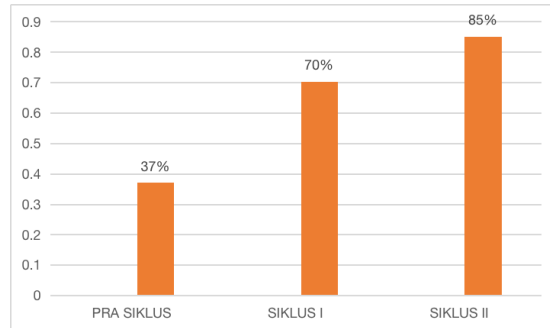


Diagram 3. Perbandingan *Communication Skills* Sebelum Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Pada Tema 2 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 Kelas VI melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan peneliti mampu menunjukkan *communication skills* meningkat. *Communication skills* pra siklus, yaitu 37,03%, meningkat menjadi 70,37% pada siklus I, dan mencapai 85,18% pada siklus II, menurut penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti.

SIMPULAN

Penerapan Model *Team Games Tournament* pada Tema 2 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 kelas VI SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga berdasarkan temuan penelitian, tindakan kelas dua siklus dapat meningkatkan *communication skills* siswa. Hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan *communication skills*, siswa lebih aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, berani mengemukakan pendapat dan

mendengarkan pendapat siswa lain, selain itu juga siswa aktif berkolaborasi, mendukung dan memotivasi serta mengakui kontribusi setiap anggota kelompok. Studi ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah salah satu metode pembelajaran yang paling efektif untuk mengajar dan meningkatkan *communication skills* pada Tema 2 Sub Tema 1 Pembelajaran 1 kelas VI. Akibatnya, model pembelajaran ini dapat dianggap sebagai salah satu alternatif yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas SD Negeri Tingkir Tengah 02 Salatiga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini disampaikan kepada Universitas Kristen Satya Wacana, khususnya FKIP PGSD untuk program Pendidikan Profesi Guru Prajab Gelombang 2. Peneliti mendapat bimbingan selama program hingga menyelesaikan laporan penelitian. Pembimbingan berlanjut hingga penelitian ini menjadi artikel jurnal. Selain itu, kepada Kepala Sekolah SDN Tingkir Tengah 02 Salatiga, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menjalankan penelitian ini. Guru pamong dan guru kelas yang sudah bersedia membantu dalam pemenuhan data penelitian. Keluarga penulis terus

mendukung dalam menyelesaikan penelitian ini, serta teman sejawat yang bersedia menjadi saksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adyana, M. E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Di Sd Negeri 3 Dadakitan Kabupaten Tolitoli. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 11. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i1.171>
- Efrina, N. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Biologi*. 66.
- Hudriani, E. (2019). *Analisis Keterampilan Berkomunikasi Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining pada Materi Hidrokarbon*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., & Chitta, F. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 229–239.
- Nova. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tiurnament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi MAtematis Siswa Kelas VII SMP datok Sulaiman Palopo*. Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Sari, K. (2022). *Penerapan Strategi Pembelajaran 4C Creative Thinking, Critical Thinking and Problem Solving, Communication, Collaboration, dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di MIN 01 Kepahiang* (pp. 2003–2005).

Universitas Islam Negeri Fatmawati
Sukarno Bengkulu.

- Sudirman, Rahmawati, S., & Shabir, A. (2023). Hubungan Self Efficacy dengan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas V SDN 22 Jeppe'e Kecamatan Tenete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Bestari: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 1–23.
- Toifur, A., & Kurniawan, W. D. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa. *Jptm*, 11(2), 147–153.
- Widihastrini, F. & T. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas di Sekolah Dasar*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FIP UNNES.