



## **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VIID**

**Wulan Fatmasari, Retno Sri Haryani, Tutik Wijayanti**

Pendidikan Profesi Guru, Pendidikan IPS, Universitas Negeri Semarang

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik kelas VIID SMP Negeri 44 Semarang melalui model Teamss Games Tournament (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang melalui tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIID SMP Negeri 44 Semarang yang terdiri dari 32 peserta didik. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik pada pra siklus sebesar 36,20% dengan kategori kurang. Pada siklus I diperoleh kemampuan kolaborasi sebesar 63,93% dengan kategori baik dan meningkat menjadi 82,42% kategori sangat baik pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Teamss Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik kelas VIID SMP Negeri 44 Semarang pada pembelajaran IPS.

**Kata Kunci:** IPS, Keterampilan Kolaborasi, Teamss Games Tournament.

### **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu ilmu mengenai ilmu kemanusiaan dan kegiatan dasar manusia (Anshori, 2014). IPS sendiri terintergasi dengan berbagai cabang ilmu social seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Sosiologi. Menurut

Somatri Pendidikan IPS merupakan seleksi dan modifikasi dari disiplin ilmu social yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan institusional Pendidikan dasar dan menengah dalam rangka mewujudkan tujuan Pendidikan

---

\*Correspondence Address : sarifatmawulan@gmail.com

DOI : 10.31604/jips.v11i5.2024. 1955-1959

© 2024UM-Tapsel Press

nasional yang berdasarkan Pancasila (Febriani, 2021).

Tidak sedikit masalah bermunculan pada pembelajaran IPS, permasalahan tersebut sering kali terjadi pada penggunaan model yang tidak tepat dengan materi yang diberikan dan karakteristik dari peserta didik (Dewi & I Dewa Putu, 2023). Pada pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran peserta didik kurang berkolaborasi dengan yang lain, terutama saat pembelajaran IPS. Padahal kemampuan berkolaborasi sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari (Hendra & Rahayu, 2020). Keterampilan berkolaborasi merupakan keterampilan yang membangun hubungan baik dengan orang lain untuk mencapai tujuan yang sama dalam suatu kelompok (Dhitasarifa et al., 2023). Belajar kolaboratif menuntut adanya modifikasi tujuan pembelajaran dari yang semula sekedar penyampaian informasi menjadi konstruksi pengetahuan oleh individu melalui belajar kelompok. Kolaborasi berprinsip tentang kebersamaan, kerja sama, pola berbagi tugas dan pola kesetaraan serta berbagi tanggung jawab diantara semua pihak (Choirul, 2020).

Kolaborasi dalam kelas menjadi salah satu keterampilan social yang penting bagi peserta didik saat pembelajaran, karena mereka bisa mendapat pengetahuan dari berbagai sudut pandang satu sama lain dalam kelompok. Salah satu faktor terbesar dalam menyukkseskan berbagai kegiatan dalam pengerjaan tugas adalah adanya aktivitas kerja yang dilakukan secara kolaboratif (Teladaningsih et al., 2019). Menurut pendidik mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 44 Semarang kurangnya kemauan siswa dalam bekerja kelompok, peserta didik kurang menyukai saat dibentuk kelompok. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berupaya mengembangkan keterampilan kolaborasi siswa. Peneliti melaksanakan

observasi awal terhadap siswa kelas VIID SMP Negeri 44 Semarang dan diperoleh bahwa presentase keterampilan siswa tergolong kurang baik, yaitu 39%.

Dalam menangani permasalahan tersebut, maka penting bagi pendidik untuk menerapkan model pembelajaran yang interaktif. Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berkolaborasi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teamss Games Tournament* (TGT). Menurut (Hermawan & Rahayu, 2020) TGT merupakan pembelajaran dengan membentuk kelompok kecil dengan kemampuan dan latar belakang sosial yang berbeda.

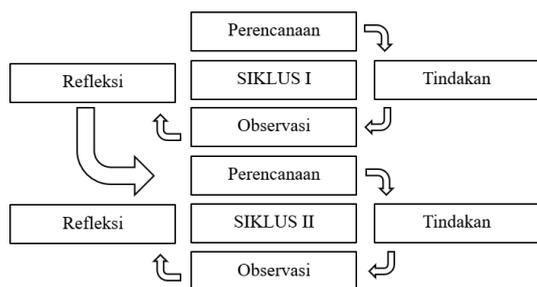
Hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh (Karmila & Mawardi, 2020) tentang peningkatan kemampuan berkolaborasi melalui model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT). Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh (Halimah. et al., 2019) menunjukkan model pembelajaran TGT mampu menambah kemampuan kolaborasi pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan deskripsi diatas, kemudian dilakukan penyempurnaan model pembelajaran melalui penelitian dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Pada Pembelajaran IPS Kelas VIID". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan kolaborasi antar peserta didik kelas 7D SMP Negeri 44 Semarang khususnya pada pembelajaran IPS.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang digunakan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIID SMP Negeri 44 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan

jumlah peserta didik yaitu berjumlah 32 peserta didik, 16 berjenis kelamin laki-laki, dan 16 berjenis kelamin perempuan. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang mencakup empat tahap meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi yang ditunjukkan dalam gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan sintaks model *Teamss Games Tournament*. Selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan observasi penilaian keterampilan kolaborasi peserta didik yang memuat indikator bekerja dalam kelompok dengan teman, menghargai dan menghormati kontribusi dan pendapat masing-masing anggota, mengawasi pengelolaan tugas secara efektif dalam kelompok, mengalokasikan tanggung jawab dan bekerja sesuai dengan ketrampilan individu, dan menunjukkan keterampilan dalam pengambilan kesimpulan.

Teknis analisis data dengan analisis deskriptif komparatif. Perhitungan keterampilan kolaborasi dilakukan dengan perhitungan rata-rata dari masing-masing indikator yang dikategorikan dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Keterampilan Kolaborasi

Rentang Nilai	Kategori
80,00 < x ≤ 100,0	Sangat Baik
60,00 < x ≤ 80,00	Baik
40,00 < x ≤ 60,00	Cukup
20,00 < x ≤ 40,00	Kurang
00,00 < x ≤ 20,00	Sangat kurang

Presentase keterampilan kolaborasi dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Total skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 (dua) siklus. Pada siklus I dan II terdapat dua pertemuan. Dari hasil observasi awal peserta didik dalam berkolaborasi masih kurang. Ketika proses pembelajaran terlihat kecondongan mereka yang cenderung lebih suka bekerja secara mandiri dibandingkan bekerja kelompok. Dari hasil pra siklus, menunjukkan perhitungan rata-rata keterampilan kolaborasi pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Skor Awal Presentase Ketrampilan Kolaborasi Peserta Didik

No	Indikator	Presentase %	Kriteria
1	Dapat bekerja sama dengan semua anggota kelompok	41,41%	Cukup
2	Memberikan ide, pendapat, dan saran saat bekerja dengan teman	35,94%	Kurang
3	Menghormati dan menghargai pendapat dan kinerja anggota kelompok	44,53%	Cukup
4	Bertanggung jawab mengelola tugas dengan baik di dalam kelompok	32,81%	Kurang
5	Membagi tugas dan pekerjaan sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota kelompok	29,69%	Kurang
6	Menunjukkan kemampuan dalam pengambilan Keputusan	32,81%	Kurang

Siklus I dilakukan dalam 2 pertemuan yaitu pada tanggal 6 dan 13 Maret 2024 dengan sub materi Keberagaman Sosial Budaya di Indonesia dengan sub materi Sejarah Lokal. Kegiatan ini pembelajaran berpedoman pada sintaks TGT. Pada siklus I media yang digunakan adalah *mix and match* untuk pertemuan pertama, dan pertemuan kedua menggunakan media ular tangga.

Selanjutnya peserta didik melaksanakan pertandingan antar kelompok, dan bagi kelompok yang menang mendapat penghargaan dari guru. Hasil menunjukkan rata-rata kemampuan kolaborasi pada siklus I mencapai 63,93% kategori **Baik**.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I diketahui bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah terlaksana dengan baik. Dengan tindakan yang dilakukan pada siklus I rata-rata keterampilan peserta didik sudah baik. Hal yang perlu ditingkatkan pada siklus II adalah penerapan model TGT sudah dilaksanakan sesuai sintaks, manajemen waktu saat permainan kurang diperhatikan oleh guru. Selain itu guru juga belum memberikan reward pada peserta didik yang berhasil memenangkan permainan. Hasil refleksi menjadi bahan perbaikan pada proses pelaksanaan tindakan siklus II.

Siklus II dilakukan dalam 2 pertemuan yaitu pada tanggal 25 Maret 2024 dan 27 Maret 2024. Tindakan yang dilakukan yaitu pembelajaran dengan media game berupa domino dan *puzzle*. Permainan domino dilakukan pada pertemuan pertama dengan materi Sejarah Lokal (Laksamana Keumlahayati & Syarif Abdurrahman). Sedangkan permainan *puzzle* pada pertemuan kedua dengan materi Permasalahan Sosial Budaya di Indonesia. Hasil tindakan penerapan model TGT pada siklus II ini mencapai 82,94% kategori **Sangat Baik**. Peneliti menganggap bahwa siklus II ini dianggap berhasil, sehingga dari hasil pencapaian tersebut, peneliti tidak perlu melakukan pembelajaran pada siklus berikutnya. Berikut rekapan hasil penelitian tindakan kelas per indikator per siklus.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas VII D**

No	Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Indikator 1	41,41%	70,31%	89,84%
2	Indikator 2	35,94%	61,72%	82,03%
3	Indikator 3	44,53%	63,28%	85,16%
4	Indikator 4	32,81%	64,06%	78,91%
5	Indikator 5	29,69%	64,84%	85,59%
6	Indikator 6	32,81%	59,38%	78,13%
Rata-rata		36,20% (Kurang)	63,93% (Baik)	82,94% (Sangat Baik)

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari prasiklus, ke siklus I hingga siklus II. Peningkatan keterampilan kolaborasi disebabkan terlaksananya implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan baik. Dalam proses pembelajaran dengan model TGT peserta didik dilatih untuk mendengarkan penjelasan singkat, kemampuan mengorganisir kelompok, bekerja sama, dan melakukan turnamen dengan kelompok lain yang menimbulkan rasa Kerjasama yang semakin tinggi ketika mereka menang dalam melawan kelompok lain. Peningkatan keterampilan kolaborasi pada pembelajaran IPS di kelas VII D cukup baik dan signifikan karena model pembelajaran TGT mampu menyatukan peserta didik yang lebih senang pembelajaran individu dan kurang aktif dalam proses pembelajaran.

**SIMPULAN**

Dari hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran IPS. Keterampilan kolaborasi peserta didik meningkat dari pra siklus, ke siklus I hingga siklus II. Pada siklus I keterampilan kolaborasi sebesar 63,93% kategori baik yang meningkat dari pra siklus dengan kemampuan kolaborasi sebesar 36,2%. Pada siklus II

peningkatan kemampuan kolaborasi peserta didik menjadi 82,42% kategori sangat baik. Hasil penelitian dinilai berhasil, keterampilan peserta didik dalam berkolaborasi dengan teman meningkat karena diberlakukan model pembelajaran TGT.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos, III*(2), 59–76.

Choirul, S. (2020). Konsep, pengertian, dan tujuan kolaborasi. *Dapu6107, 1*, 7–8.

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.

Dhitasarifa, I., Yuliatun, A. D., & Savitri, E. N. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Ekologi Di SMP Negeri 8 Semarang. *Seminar Nasional IPA, 684–694*.

Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7*(1), 61.

Halimah, . M., & Widi Wardani, K. (2019). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 Sd N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt ). *Journal for Lesson and Learning Studies, 2*(1), 46–52.

Hendra, Y., & Rahayu, T. (2020). The Effectiveness Of Teams Games Tournament (Tgt) Learning Model And Make A Match Against Collaboration Ability On Science Content At Fifth Grade Elementary School-Meta Analysis. *International Journal of Elementary Education, 4*(4), 510–518.

Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model Team Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 4*(2), 467–475.

Karmila, B., & Mawardi, M. (2020). Meta Analisis Efektifitas Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) dan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa SD. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 4*(4), 224–233.

Teladaningsih, O., Mawardi, M., & Huliana, I. (2019). Implementasi Pembelajaran TGT Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, IV*.