



Available online at <http://jurnal.stkipm-pagaralam.ac.id/>

Email : stkipmuhpagaralam@gmail.com

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN TGT GUNA MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORATIF SISWA DI SMP

Rindy Tri Banowati^{1*}, Idawati², Hesti³

^{1*,2,3} Universitas Muhammadiyah Lampung

* Corresponding Author. Email: rindytribanowati12@gmail.com

Received: 30 Januari 2025; Revised: 10 Maret 2025 ; Accepted: 14 Maret 2025

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) guna meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa di SMP pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif melibatkan siswa kelas 7 SMP Darul Fala sebagai subjeknya, dengan materi puisi rakyat menggunakan media Tangkap Gurita sebagai bagian dari tahapan turnamen dalam model TGT. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa. Siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, berdiskusi, serta menyelesaikan masalah bersama. Selain itu, model TGT mampu membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Proses pembelajaran yang melibatkan permainan juga membantu mengurangi kejenuhan, memperbaiki komunikasi antar anggota kelompok, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kerjasama yang lebih baik. Secara menyeluruh, penelitian ini menyimpulkan model TGT mampu meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan membentuk pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: Teams games tournament, keterampilan kolaboratif, pembelajaran bahasa Indonesia

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model to improve students' collaborative skills in junior high school in Indonesian language learning. This research was conducted with a qualitative approach involving 7th grade students of Darul Fala Junior High School as the subject, with folk poetry material using Octopus Capture media as part of the tournament stage in the TGT model. The data collection techniques used were interviews, observation, and documentation. The results showed that the application of the TGT model significantly improved students' collaborative skills. Students are more active in participating in group activities, discussing, and solving problems together. In addition, the TGT model is able to build a fun and interactive learning atmosphere, which increases students' enthusiasm and understanding of the material being taught. The learning process involving games also helped reduce boredom, improve communication between group members, and foster a better sense of responsibility and cooperation. Overall, this study concludes that the TGT model is able to improve students' collaborative skills in learning Indonesian and form a more interesting and effective learning experience.

Keywords: Teams games tournament, collaborative skills, Indonesian language learning

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Pendidikan telah mengalami transisi yang signifikan, tuntutan zaman akan perubahan yang ada dari beberapa dekade terakhir membuat perubahan yang berdampak pada saat

ini. Pembelajaran berbasis online, Pendidikan berbasis proyek, dan Pendidikan berbasis teknologi adalah beberapa perubahan yang terjadi akibat perubahan zaman. Mengutip Julita & Dheni Purnasari (2022) teknologi bermanfaat bagi Pendidikan guna sebagai media yang efektif digunakan untuk meningkatkan minat dan kreativitas siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selain itu, adanya kombinasi antara media dan metode yang dipakai pada pelaksanaan pembelajaran akan memperoleh keberhasilan pembelajaran yang memuaskan seiring dengan Santosa (2018) yang mengungkapkan bahwa meningkatnya hasil belajar, prestasi belajar, keaktifan siswa, serta motivasi belajar dipengaruhi oleh metode pembelajaran. Idawati et. al, (2024) juga mengatakan bahwa penggunaan media diperlukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, hal itu berguna sebagai pengembangan kesantunan positif siswa yang meliputi penghormatan, keramahan, dan kebaikan antar sosial. Oleh sebab itu, penting sekali penggunaan metode pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung guna menunjang keberhasilan suatu pembelajaran dilihat dari beberapa faktor yang ada serta guna memperoleh tujuan pembelajaran yang jelas dan tercapai secara optimal.

Siswa tidak hanya dituntut mengikuti perkembangan zaman, namun demikian siswa masih terkendala terhadap segala perubahan yang ada. Salah satunya seperti kemampuan siswa dalam berkomunikasi dalam kelompok, kerjasama kelompok, saling menghargai pendapat kelompok, dan adaptabilitas dalam kelompok masih cenderung rendah yang termasuk dalam indikator keterampilan kolaboratif. Mengetahui hal itu pendidik haruslah lebih kreatif dan inovatif dalam menerapkan pembelajaran, hal itu sejalan dengan penelitian Rizki et al., (2021) bahwa pembelajaran yang aktif dan tidak menonton dapat memicu siswa aktif dalam mengutarakan ide-ide yang mereka miliki.

Keterampilan kolaboratif merupakan sebuah pembelajaran yang menyertakan sekelompok siswa yang bertujuan guna membentuk pengetahuan berdasarkan interaksi sosial baik di luar maupun di dalam kelas, di bawah bimbingan pendidik sehingga menciptakan pembelajaran yang bermakna serta siswa mampu saling menghargai dan mengakui kontribusi setiap anggota kelompoknya. (Resti Septikasari, 2020). Menurut greenstein dalam (Redhana, 2019) kolaborasi adalah kemampuan bekerjasama dalam kelompok yang dilakukan secara efektif yang memperlihatkan rasa hormat kepada anggota kelompok yang beragam, melatih kelancaran serta kemauan dalam membuat suatu keputusan dalam mencapai tujuan tertentu. Hesti (2024) juga mengungkapkan bahwa keterampilan kolaboratif adalah salah satu keterampilan abad 21 yang mengharuskan peserta didik agar mampu berkomunikasi, bekerjasama, dan bertanggung jawab terhadap hasil kelompok

Ketercapaian suatu pembelajaran diperoleh dari kolaborasi pendidik dan siswa yang saling berpartisipasi mewujudkan keberhasilan suatu pembelajaran. *Teams Games Tournament* adalah metode pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi dalam beberapa kelompok dengan tahapan belajar berupa mengajar, bekerja kelompok, game dan tournament, serta penghargaan. Implementasi Pembelajaran *Teams Games Tournament* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif, kritis, dan berkolaborasi dengan permainan yang sudah mereka kenal.

Tidak hanya itu pembelajaran *Teams Games Tournament* juga mempermudah pendidik dalam menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran, pembelajaran menjadi menari, serta meningkatkan inovasi dan kreatifitas pendidik. Pendidik yang inovatif dan kreatif mendukung kemajuan siswa terhadap keterampilan kolaboratif (Hardianto, 2012). Diharapkan dengan adanya metode pembelajaran yang beragam dapat membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik. sehingga pendidik dan siswa tidak lagi mengalami permasalahan dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian terkait kolaboratif telah dilakukan. Teladaningsih et al. (2019) menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* efektif meningkatkan kolaborasi siswa kelas 4 SD. Fitriyanti et al. (2020) pembelajaran kolaboratif berbasis online fokus penelitian pada penggunaan teknologi. Kasmawati (2021) kepemimpinan kolaboratif: sebuah bentuk kepemimpinan di sekolah. Winata (2020) mengkaji efektivitas model kolaboratif dan kreatif dalam menghadapi tantangan era digital. Putra & Filianti (2022) membahas penggunaan media canva sebagai pembelajaran kolaboratif jarak jauh. Sedangkan, Soekmono & Ningtyas (2020) pembahasan berfokus pada pembelajaran Pendidikan multicultural melalui proyek kolaboratif yang mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa.

Tidak sama anatar penelitian yang dilakukan dengan penelitian sebelumnya penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan kolaboratif berupa komunikasi dan kerja sama tim pada siswa kelas 7 SMP dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Darul Falah dengan menggunakan metode TGT serta manfaatnya dalam proses pembelajaran. selain itu, penelitian implementasi pembelajaran TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih relatif rendah hal ini dikarenakan lebih banyak kajian yang terfokus pada mata pelajaran pkn, ipas, matematika, dan mata Pelajaran lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, yang memuat latar belakang dan penelitian sebelumnya sebagai pendukung alasan peneliti mengambil judul penelitian Implementasi Pembelajaran *Teams Games Tournament* guna Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Siswa Di SMP. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berupa, 1) Bagaimana implementasi pembelajaran *teams games tournament* pada siswa kelas 7 SMP?, 2) Apakah dengan menggunakan pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa?. Sedangkan, tujuan umum penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan dan mengetahui pengaruh implementasi model TGT

pada pembelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa smp kelas 7 di SMP Darul Falah Bandar Lampung.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dikaji berjenis penelitian kualitatif yang sejalan dengan pendapat Creswell (2016) bahwa penelitian kualitatif merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan, menggali, serta memahami makna suatu individu ataupun kelompok dari masalah sosial ataupun manusia. Penelitian di laksanakan di SMP Darul Falah Kecamatan Teluk Betung, Bandar Lampung, tahun ajaran 2023/2024 semester 1 pada Pelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi rakyat dengan menggunakan media Tangkap Gurita. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas 7 SMP Darul Falah. Sumber data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi pelaksanaan metode pembelajaran teams games tournament. Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran berlangsung. Wawancara dengan guru dilakukan guna menggali pemahaman tentang siswa kelas 7 di SMP Darul Falah. Dokumentasi berupa bukti pelaksanaan pembelajaran berupa foto, catatan harian, dan bahan-bahan arsip lainnya yang sudah diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaplikasian model pembelajaran berperan penting terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran terkhusus pada saat pembelajaran berkelompok. Dari hasil observasi yang telah dilakukan menunjukan bahwa siswa kelas 7 di SMP Darul Falah partisipasi dalam kegiatan belajar secara berkelompok masih tergolong rendah hal itu disebabkan karena siswa masih saling mengandalkan antar anggota kelompok, siswa tidak aktif dalam menyampaikan argument terhadap penyelesaian masalah dalam kelompok, serta perbedaan akademik siswa yang memungkinkan siswa lebih gemar mengerjakan tugas secara indivisual dibandingkan kelompok.

Oleh sebab itu, peneliti mengimplementasikan pembelajaran *Teams Games Tournamens* guna meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa saat pembelajaran berlangsung hal itu seiras dengan penelitian Yulia Eka Yanti & Aminah Yhasmin (2023) bahwa dengan pembelajaran kooperatif berbasis TGT dapat meningkatkan kolaboratif siswa dengan skor peningkatan hasil kolaborasi sebesar 8,3% dari kondisi awal dengan skor 52,5%. Tahapan proses pembelajaran kelas meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi-refleksi.



Gambar 1. Desain Tangkap Gurita

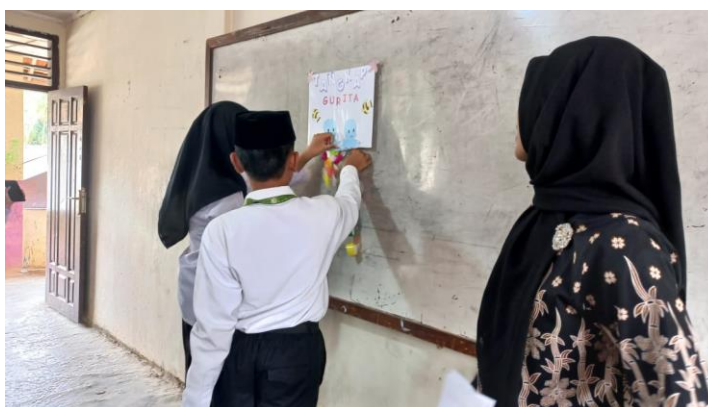
Tahap awal merupakan tahap persiapan/perencanaan, di mana pada tahap ini mula-mula peneliti menyiapkan kebutuhan berupa bahan dan alat untuk pembelajaran model. Perlengkapan yang dipersiapkan mencakup modul ajar, media pembelajaran, dan LKPD. Pada saat penyusunan modul ajar melibatkan penentuan tujuan pembelajaran, asesmen, dan strategi pembelajaran. Materi Puisi Rakyat dipilih sebagai materi pembelajaran, dengan "Tangkap Gurita" sebagai media pendukung. Tangkap Gurita merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat dimainkan melalui papan tulis di kelas. Media Tangkap Gurita memiliki tentakel berwarna berbeda yang berisi pertanyaan tentang Puisi Rakyat untuk digunakan pada tahap tournament.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran



Gambar 3. Penjelasan Media Pembelajaran Tangkap Gurita



Gambar 4. Tahap Tournamen



Gambar 5. Tahap Tournamen

Tahap selanjutnya merupakan tahap kedua yaitu pelaksanaan, di tahap ini peneliti Peneliti menerapkan model pembelajaran TGT sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang sebelumnya. Secara singkat, pelaksanaan proses pembelajaran TGT terdiri dari lima tahap, yang meliputi 1) guru memaparkan materi Puisi Rakyat melalui *class presentation*, 2) siswa dikelompokkan menjadi 5 tim yang heterogen dan terdiri dari 5 anggota *teams*, 3) siswa menyelesaikan tugas LKPD melalui aktivitas permainan, 4) perwakilan kelompok berkompetisi melalui Tangkap Gurita dalam bentuk

turnamen, dan 5) Mengakumulasi skor kelompok dan memberikan reward kepada tim pemenang.

Proses TGT dilaksanakan dengan cara yang interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif. Pada tahap tournament, hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan antusias siswa yang sangat signifikan. Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan di media Tangkap Gurita dengan antusias dan semangat. Media Tangkap Gurita dilengkapi dengan tentakel yang memiliki perbedaan warna, jumlah soal, dan waktu pengerjaan. Setiap tentakel yang ada terdapat 1 buah pertanyaan dengan waktu pengerjaan satu menit. Dalam Tangkap Gurita terdapat 7 tentakel dengan banyak dan panjang yang sama.

Setiap masing-masing tentakel tidak hanya memiliki pertanyaan namun juga ada yang zonk atau tidak terdapat sebuah pertanyaan. Siswa harus menjawab setiap soal yang telah diperolehnya dengan tepat dalam sebuah lembaran yang telah disediakan, namun apabila siswa mendapatkan zonk maka terdapat pengurangan poin. Dengan TGT, proses belajar di kelas 7 menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. TGT mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan memfasilitasi diskusi kelompok, kerja sama, dan saling mendukung. Model TGT memungkinkan aktivitas belajar yang interaktif dan menyenangkan melalui permainan, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan mengembangkan nilai-nilai positif seperti kerja sama dan tanggung jawab. Kemudian Dengan adanya penghargaan pada tahap team recognition, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan semangat dan antusias.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi dan refleksi, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Evaluasi dilakukan secara kolaboratif dengan siswa dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti memberikan evaluasi berupa kuis pilihan ganda 15 soal kepada siswa dengan bantuan guru Bahasa Indonesia, yang diberikan kepada siswa pada akhir pembelajaran untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah disajikan. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar serta adanya perubahan dalam belajar secara kelompok, dimana siswa sudah dapat berkomunikasi efektif dan bekerja sama secara aktif dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional.

Berikutnya, refleksi bersama siswa dilakukan untuk meninjau pengalaman belajar siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tinjauan, mayoritas siswa menggemari pembelajaran yang berbasis permainan yang menarik perhatian siswa, bagi mereka belajar dan bermain adalah dua hal yang sama yang mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, keseruan, serta tidak membosankan sehingga membuat mereka ingin terus mengikuti kegiatan pembelajaran sampai pembelajaran berakhir. Evaluasi dan refleksi dengan guru Bahasa Indonesia dilakukan untuk menilai keberhasilan dan mengidentifikasi kendala. Hasilnya menunjukkan

pembelajaran berjalan efektif, meningkatnya partisipasi dan interaksi siswa, serta kemampuan siswa dalam menyampaikan argumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat memperkuat kerja sama siswa khususnya dalam komunikasi dan kolaborasi pada pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa dapat berperan aktif dalam kelompok, menyampaikan argument, saling bekerja sama, serta dapat menyelesaikan permasalahan guna mencapai tujuan bersama. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan sambil bermain mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, siswa mampu menguasai materi dengan baik yang telah disajikan oleh pendidik. Menurut mereka, aktivitas belajar yang dilaksanakan sambil bermain dianggap lebih menyenangkan dan tidak monoton dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional, di mana siswa cenderung lebih banyak mendengarkan dibandingkan berperan aktif dalam menemukan dan menyelesaikan permasalahan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah peneliti lakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan kolaborasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran berkelompok. Dalam penelitian ini, model TGT berhasil membangkitkan siswa untuk berperan lebih aktif dalam kelompok, menyampaikan pendapat, berkolaborasi, serta menyelesaikan masalah secara bersama-sama untuk menggapai tujuan pembelajaran. Selain itu juga, model TGT tidak sekedar mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, bahkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkesan, menyenangkan, dan interaktif, serta mendorong pengembangan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa dalam kegiatan belajar berkelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2016). *Research Design : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Edisi Keempat*. Pustaka Pelajar.
- Fitriasari, N. S., Apriansyah, M. R., and Antika, R. N. (2020). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Online. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(1). <https://doi.org/10.35585/inspir.v10i1.2564>
- Hardianto, D. (2012). Karakteristik Pendidik dan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Online. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 8(2), 1–10.
- Hesti, Utama, Budi Murtyasa, Markamah, Prayitno, and Muhibbin. (2024). LITERATURE STUDY: Implementation of The Performing ARTS Module to Improve Communicative Skills in The 21st century. *Wahana Didaktika*, 162–170.
- Idawati, Budi Murtyasa, Utama, Harun Prayitno Joko, and Markamah, S. A. (2024). Implementasi

- Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kesantunan Positif (Studi Literatur). *Wahana Didaktika*, 22, 216–228.
- Julita, and Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIA)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Kasmawati, Y. (2021). Kepemimpinan Kolaboratif: Sebuah Bentuk Kepemimpinan Untuk Sekolah. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9 (2), 197–207. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v9i2.5120>
- Putra, L. D., and Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Resti Septikasari, R. N. F. (2020). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Journal of the American College of Cardiology*, 75(20), 2635–2638. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Rizki, N., Sari, N., Guru, P., Dasar, S., Pahlawan, U., and Tambusai, T. (2021). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN 035 Indrapuri 1A. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1157–1165.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Jurnal Ecodunamika*, 1 (3).
- Soekmono, R., and Ningtyas, D. P. (2020). Model Pembelajaran Pendidikan Multikultural melalui Pendekatan Proyek Kolaboratif. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1029. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.444>
- Teladaningsih, O., Mawardi, M., and Huliana, I. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1530>
- Winata, K. A. (2020). Model Pembelajaran Kolaboratif dan Kreatif untuk Menghadapi Tuntutan Era Revolusi Industri 4.0. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2(1), 12–24.
- Yulia Eka Yanti, and Aminah Yhasmin. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaboratif Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JIPSOS : Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 62–68.