

PENINGKATAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TGT* (*TEAM GAME TOURNAMENT*) PADA PESERTA DIDIK KELAS VII H SMPN 23 SEMARANG

Lusi Tri Firgiati^{1*}, Turut², Antari Ayuning Arsi³

¹PPG Prajabatan IPS Universitas Negeri Semarang, Semarang

² SMP N 23 Semarang, Semarang

³ Universitas Negeri Semarang, Semarang

*Email korespondensi: lusifirgiati@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu permasalahan yang ditemukan saat pembelajaran di kelas VII H SMP Negeri 23 Semarang adalah adanya kesenjangan keterampilan kolaborasi peserta didik, sehingga tidak memenuhi semua indikator keterampilan kolaborasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik pada materi permintaan, penawaran, harga dan pasar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini merupakan PTK yang terdiri dari 2 siklus, setiap siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII H SMP Negeri 23 Semarang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 33 peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan wawancara, observasi, dan angket melalui tahapan pra siklus, siklus I dan siklus II. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa angket keterampilan kolaborasi peserta didik pada pra siklus diperoleh persentase rata - rata sebesar 51% dengan kategori cukup. Pada siklus I diperoleh persentase rata - rata sebesar 64% dengan kategori baik, dan pada siklus II diperoleh persentase rata - rata sebesar 80% dengan kategori baik. Sehingga pada pembelajaran terdapat peningkatan sebesar 14,5%. Berdasarkan hasil penelitian oleh observer pada siklus I diperoleh persentase rata - rata sebesar 67% dengan kategori baik dan pada siklus II diperoleh persentase rata-rata sebesar 81% dengan kategori baik, sehingga mengalami peningkatan rata-rata persentase sebesar 14%. Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui angket peserta didik dan lembar observasi oleh 2 observer (teman sejawat), dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas VII E SMP Negeri 23 Semarang.

Kata kunci: Kolaborasi; Peserta Didik; *Team Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (UU no 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan). Pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik adalah dasar dari paradigma kurikulum merdeka. Peserta didik diberi kebebasan untuk mencari referensi sumber dan media pembelajaran untuk menumbuhkan sikap mandiri, aktif, dan berkolaborasi. Sebagai hasil dari kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, peserta didik sebagai generasi muda harus terus meningkatkan keterampilan yang ditanamkan dalam pembelajaran abad 21. (Firman et al., 2023). Kemampuan abad 21 juga disebut sebagai kemampuan 4C, adalah sebagai berikut: (1) Berpikir kritis (berpikir kritis), (2) Kreatifitas (kreativitas), (3) Komunikasi (komunikasi), dan (4) Kolaborasi (kolaborasi). (Noviana et al., 2019). Keterampilan berkolaborasi adalah keterampilan yang penting untuk dibangun oleh peserta didik karena kerja kelompok membutuhkan kerja tim yang aktif dan konstruktif dalam pemecahan masalah. (Widodo & Wardani, 2020).

Proses pembelajaran di sekolah sangat bergantung pada guru, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat pendekatan pembelajaran yang efektif. Kemampuan guru untuk merencanakan pembelajaran akan menentukan apakah proses pembelajaran di kelas mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan atau tidak. Guru harus dapat membuat peserta didik ingin belajar. Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika guru dapat melakukannya. Belajar adalah proses berpikir, menganalisis, mengingat, dan mengambil kesimpulan tentang apa yang dipelajari. Belajar dapat digambarkan sebagai proses transformasi internal dan eksternal yang mengarah pada perbaikan atau kemajuan. Ketika peserta didik dapat bekerja sama, dapat membantu mereka mengendalikan emosi sosial dan emosional, membuat keputusan yang bijak, dan bersosialisasi dengan baik. (Anggraeni et al., 2021). Kemampuan untuk bekerja sama adalah kemampuan untuk berkolaborasi dengan orang lain secara efektif dan menghargai satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. (Darling-Hammond et al., 2020). Kegiatan kolaboratif memungkinkan peserta didik belajar bersama dan saling melengkapi kelemahan dan kelebihan masing-masing dalam mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik yang terlibat secara aktif dalam kerja kelompok dan mampu berkompromi dapat melakukan pembelajaran kolaborasi dengan baik. (Redhana, 2019). Dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik, pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan hasil belajar. (Marisda & Handayani, 2020). Menurut *Partnership for 21st Century Learning* (P21), terdapat 4 indikator dalam kompetensi kolaborasi, yaitu (1) Mengartikulasikan pemikiran dan gagasan dengan jelas dan efektif melalui berbicara dan menulis, (2) Menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dengan tim yang beragam, (3) Melatih fleksibilitas dan kemauan untuk membantu dalam membuat kompromi yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama, (4) Mengambil tanggung jawab bersama untuk kerja kolaboratif. Dalam proses pembelajaran kelompok, indikator tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Salah satu cara untuk mencegah masalah ini adalah memilih model belajar yang tepat untuk membuat belajar di kelas menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*, yang menekankan pada permainan dan kerja sama. Menurut Hamdani (2011: 31), Lampiran Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah merekomendasikan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*, yang merupakan alternatif untuk memecahkan

masalah saat ini. *Team Games Tournament (TGT)* adalah jenis pembelajaran kooperatif di mana peserta didik dibagi dalam tim belajar yang terdiri dari empat hingga enam orang yang berbeda dalam kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Selanjutnya, guru memberikan instruksi, peserta didik belajar di kelas, dan guru memastikan bahwa semua anggota tim memahami materi. Setelah itu, peserta didik memainkan permainan akademik dengan anggota timnya untuk menambah skor timnya. Tujuan pembagian kelompok ini adalah untuk memastikan bahwa setiap peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar sendiri. Oleh karena itu, setiap peserta didik menjadi lebih aktif, memiliki keinginan untuk belajar, dan siap untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Slavin (2005), TGT terdiri dari lima bagian: Presentasi Kelas, Tim, Permainan, Turnamen, dan Rekognisi Tim. Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut: Guru menyajikan materi pelajaran. Sebelum peserta didik dibagi ke dalam kelompok, guru menyajikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru harus menyiapkan lembar kerja peserta didik dan kartu soal untuk permainan turnamen, serta membantu peserta didik bekerja sama dalam kelompok. Hasil penelitian Bambang Sumantri (2014) mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* penelitian, ada motivasi untuk meningkatkan minat dan konsentrasi peserta didik pada awal pelajaran serta peningkatan penyampaian dan penjelasan materi. Selain itu, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal penyampaian dan penjelasan materi. Yanti Purnamasari (2013) meneliti pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap kemampuan penalaran matematika dan kemandirian belajar peserta didik di SMP N 1 Kota Tasikmalaya. Menurut penelitian dan diskusi menunjukkan pembelajaran TGT, kemampuan belajar dan penalaran dapat ditingkatkan.

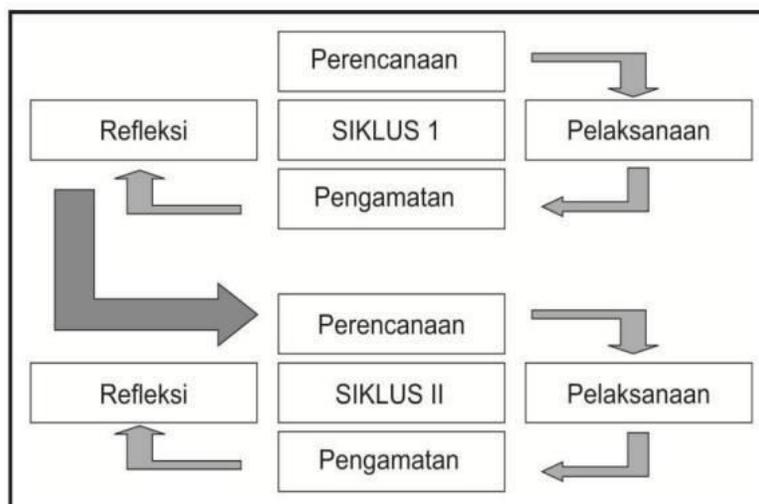
Berdasarkan pernyataan di atas, model pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kolaborasi belajar kelompok peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan di kelas VII H SMP Negeri 23 Semarang dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk kompetensi alat ukur. Dengan dasar inilah maka dilakukan penelitian tersebut berjudul: “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* Pada Peserta didik kelas VII H SMPN 23 Semarang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang digunakan. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 di kelas VII H SMP Negeri 23 Semarang, yang terdiri dari 33 peserta didik. Model desains Arikunto digunakan untuk penelitian tindakan kelas (Arikunto Suharsimi, Suhardjono, 2015). PTK ini terdiri dari 2 siklus, dengan setiap siklus mengalami tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap pra-siklus, siklus I dilakukan selama satu pertemuan, dan siklus II dilakukan selama satu pertemuan. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data.

Alur Penelitian

Setiap siklus memiliki tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Model penelitian tindakan kelas. (Suharsimi Arikunto, dkk 2006)

a. Perencanaan

Perencanaan melibatkan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul ajar) menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* mengenai materi permintaan, penawaran, harga, dan pasar. bahan ajar PowerPoint, instrumen wawancara, lembar observasi, dan angket kolaborasi peserta didik untuk alat dan bahan berupa kartu pertanyaan, kertas karton, potongan kertas jawaban, dan lem yang digunakan untuk aktifitas game, dengan alat dan bahan tersebut peserta didik tidak hanya menjawab pertanyaan yang disediakan guru, namun juga beraktifitas mencari jawaban dari alat dan bahan yang disediakan guru kemudian di tempel pada kertas yang digunakan peserta didik bekerjasama mencari jawaban dengan tepat dan cepat untuk mendapatkan skor team. Indikator kolaborasi yang digunakan untuk menyusun angket penelitian adalah instrumen yang dikembangkan oleh (Rizky Pratiwi & Juhanda, n.d, 2020) dan Partnership for 21st Century Learning (P21) (BrooksYoung, 2012), kemudian disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan penelitian ini.

Tabel 1. Lembar observasi kolaborasi peserta didik

| Aspek | Pernyataan | No Item |
|--------------------------------------|--|---------|
| Mengartikulasikan Ide dengan Jelas | Berkomunikasi secara aktif dengan memberikan ide atau strategi dalam <i>game</i> | 1 |
| | Bekerja sama untuk menyelesaikan soal dan menghasilkan ide | 2 |
| | Mempunyai bekal informasi pada topik yang dibicarakan beserta bukti yang memperkuat idenya | 3 |
| Bekerja secara produktif dan efektif | Menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara produktif dengan teman lainnya | 4 |
| | Bekerja dengan teman sejawat yang memiliki banyak tipe/karakter | 5 |

| | | |
|----------------------------------|--|----|
| | Mengikuti sesi game dengan baik sesuai prosedur | 6 |
| Berkompromi kepada kelompok | Menunjukkan fleksibilitas dan berkompromi dengan bersedia menerima keputusan bersama | 7 |
| | Bersikap positif tentang tugas-tugas dan pekerjaan orang lain, serta menerima saran dan kritik | 8 |
| | Berlapang dada saat skor <i>game</i> diambil oleh kelompok lain | 9 |
| | Bekerja dengan orang lain untuk membuat keputusan yang mencakup pandangan beberapa individu | 10 |
| Bertanggung jawab dalam kelompok | Bertanggung jawab dengan cara konsisten melakukan semua tugas peranan yang ditugaskan | 11 |
| | Berkontribusi dari awal hingga akhir <i>game</i> dan bertanggung jawab terhadap tugas secara adil dan merata | 12 |
| | Memprioritaskan kebutuhan dan tujuan baik individu dan kelompok | 13 |

b. Pelaksanaan dan Pengamatan

Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* untuk menerapkan rencana pelaksanaan pembelajaran pada tahap pelaksanaan. Pembelajaran dimulai dengan pembiasaan budaya yang positif di kelas. Siklus I pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Game Turnamen (TGT)* pada materi permintaan, penawaran, pasar, dan harga. Metode pembelajaran TGT terdiri dari lima aktivitas: presentasi kelas, diskusi, game, turnamen dan Rekognisi Kelompok (penghargaan kepada tim). Selama proses pembelajaran, dua observer (teman sejawat) melakukan pengamatan, dan pengambilan data dilakukan melalui lembar observasi yang digunakan oleh dua observer (teman sejawat) dan instrumen angket kolaborasi peserta didik. Pada siklus II, pembelajaran dilakukan sesuai dengan perencanaan dan sebagai tindak lanjut dari refleksi siklus I, yang dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* Dua observer dan teman sejawat mereka melakukan pengamatan selama proses pembelajaran. Selanjutnya, pengambilan data dilakukan dengan instrumen angket kolaborasi peserta didik.

c. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan menganalisis dan mempertimbangkan hasil dari penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* terhadap keterampilan kolaborasi peserta didik pada materi permintaan, penawaran, pasar, dan harga. Hasil yang dikaji termasuk angket kolaborasi peserta didik dan temuan dari dua pengamat (teman sejawat). Hasil refleksi digunakan untuk mempertimbangkan perbaikan dan rencana tindak lanjut dari penelitian tindakan kelas ini.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah menentukan masalah yang terjadi di kelas VII H, wawancara secara langsung dengan lembar observasi dan angket peserta didik digunakan. Selanjutnya, informasi dari wawancara digunakan untuk menentukan strategi terbaik untuk menyelesaikan masalah tersebut. Lembar observasi digunakan untuk melihat pembelajaran di kelas dan mengetahui seberapa baik peserta didik berkolaborasi dalam kegiatan kelompok. Selanjutnya, angket digunakan untuk mengetahui seberapa baik peserta didik berkolaborasi. Data yang diperoleh berupa data deskriptif kualitatif karena didasarkan pada observasi yang dilakukan oleh dua orang yang dikenal sebagai teman sejawat, serta angket kolaborasi peserta didik. Selanjutnya data yang diperoleh dikualifikasikan dengan skor yang sudah ditentukan berdasarkan pada pedoman Skala Likert (Ayun, 2021).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif karena data yang dikumpulkan berasal dari hasil observasi guru dan peserta didik yang berbentuk penjelasan atau keterangan yang berupa data kualitatif.

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Selanjutnya data yang diperoleh dikualifikasikan dengan skor yang sudah ditentukan berdasarkan pada pedoman Skala Likert. Hasil presentase tersebut kemudian diinterpretasikan sesuai kriteria keterampilan kolaborasi. Pedoman pengkategorian keterampilan kolaborasi diadaptasi dari (Arikunto, 2016). Kategori keterampilan kolaborasi ditentukan berdasarkan Tabel 2.

Tabel 2. Kategori persentase kemampuan kolaborasi

| Ketercapaian skor (%) | Kategori |
|-----------------------|-------------|
| 82-100 | Sangat baik |
| 63-81 | Baik |
| 44-62 | Cukup |
| 25-43 | Kurang |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan kolaborasi peserta didik secara keseluruhan dengan menggunakan model *Team Games Tournament (TGT)* yang dilaksanakan di SMP Negeri 23 Semarang dilakukan dalam 2 siklus mengalami peningkatan. Mengacu pada Robert E Slavin (2005:166) hasil penelitian pembelajaran TGT ini terdiri dari lima aktivitas yaitu: 1).Presentasi di kelas, pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi ke kelas dengan pengajaran langsung atau ceramah, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu mereka bekerja lebih baik dalam kerja kelompok dan dalam permainan karena skor yang diperoleh kelompok akan menentukan skor mereka. 2). Kelompok (Team), kelompok terdiri dari empat hingga enam peserta didik yang heterogen berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, rasa atau etnik. tugas kelompok untuk mempelajari materi lebih lanjut

dengan teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan pertandingan. Untuk memilih kelompok, langkah-langkah berikut dilakukan: a) mengumpulkan daftar nilai akademik peserta didik; b) membatasi jumlah peserta didik dalam satu tim menjadi 6 peserta didik atau lebih; c) menomori peserta didik dari tingkat tertinggi; dan d) membuat tim heterogen dan setara secara akademik, serta jika diperlukan keragaman berdasarkan jenis kelamin, etnis, agama, dan atribut lainnya. 3) Game, game terdiri dari pertanyaan yang dimaksudkan untuk menguji pemahaman peserta didik tentang apa yang dipelajari di kelas dan belajar dalam kelompok. Pada siklus I sebagian besar game terdiri dari pertanyaan sederhana. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan dengan nomor yang sesuai. Pada siklus II guru menggunakan teknik lain, dimana guru menyediakan soal pada PPT dan potongan kertas yang berisi huruf-huruf untuk dirangkai sesuai jawaban yang disepakati kelompok kemudian ditempel pada kertas karton. Kelompok yang menjawab paling cepat dan tepat pertanyaan itu akan mendapat skor. 4) Tournament, kompetisi terorganisasi di mana sejumlah tim berpartisipasi dalam game pembelajaran sesuai prosedur yang disampaikan guru. 5) Rekognisi Kelompok ,jika kelompok mencapai tujuan pembelajaran dan menang dalam game, mereka akan diberi penghargaan.

Observasi dilakukan oleh 2 observer dan data hasil angket diperoleh dari peserta didik melalui *google form*. Hasil yang diperoleh dari angket keterampilan kolaborasi peserta didik dapat dilihat ada tabel 3 berikut ini

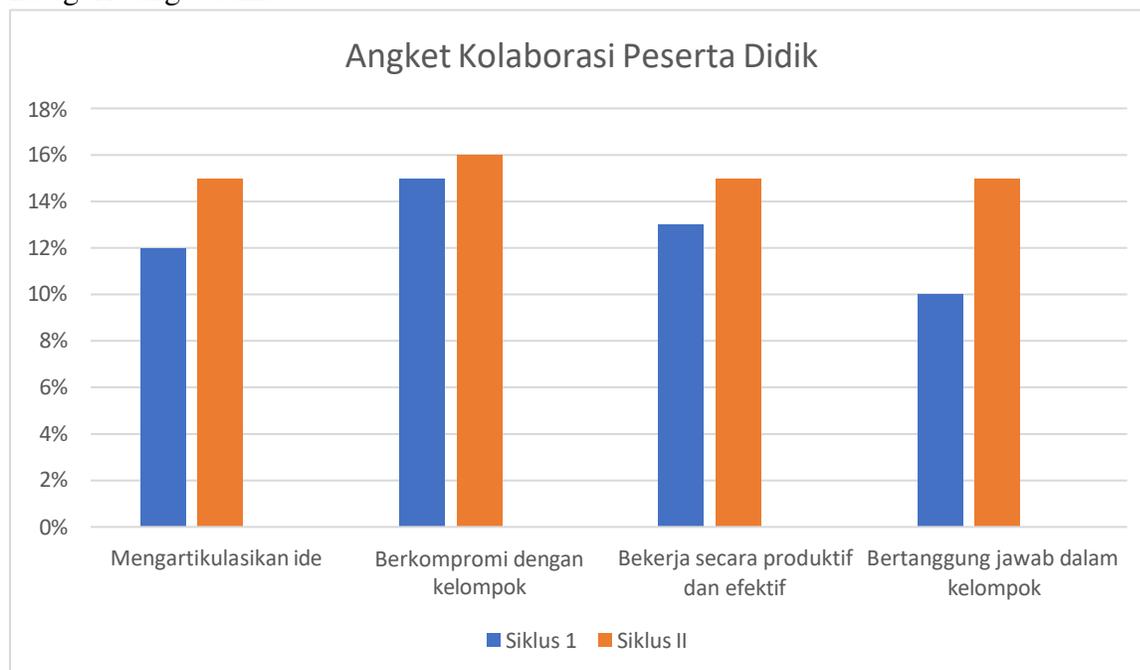
Tabel 3. Presentasi peningkatan Keterampilan Kolaborasi Berdasarkan Angket Peserta Didik

| Aspek keterampilan kolaborasi | Pra Siklus | | Siklus I | | Siklus II | |
|--------------------------------------|------------|----------|----------|----------|-----------|-------------|
| | (%) | Kategori | (%) | Kategori | (%) | Kategori |
| Mengartikulasikan Ide dengan Jelas | 41 | Kurang | 53 | Cukup | 68 | Baik |
| Bekerja secara Produktif dan Efektif | 50 | Cukup | 65 | Baik | 81 | Baik |
| Berkompromi kepada Kelompok | 51 | Cukup | 64 | Baik | 80 | Baik |
| Bertanggung jawab dalam Kelompok | 63 | Baik | 73 | Baik | 91 | Sangat baik |
| Rata-rata | 51 | Cukup | 64 | Baik | 80 | Baik |

Menurut hasil analisis angket peserta didik, keterampilan kolaborasi prasiklus rata-rata sebanyak 51% dalam kategori cukup. Hasil data untuk keterampilan kolaborasi terdiri dari aspek mengartikulasikan ide dengan jelas sebanyak 41% dalam kategori kurang, bekerja secara produktif dan efektif sebanyak 50% dalam kategori cukup, berkompromi dengan kelompok sebanyak 51% dalam kategori cukup, dan bertanggung jawab dalam kelompok sebanyak 51% dalam kategori cukup. Terlihat bahwa beberapa peserta didik tidak memperhatikan arahan guru dan tidak memahami prosedur diskusi selama pembelajaran pra siklus. Selain itu, ketua kelompok tidak maksimal dalam memberikan tugas yang sama kepada semua anggota kelompok sesuai dengan kemampuan mereka. Pertanyaan membutuhkan waktu yang lama untuk diselesaikan karena

peserta didik tidak terlalu aktif dalam diskusi kelompok dan tidak cukup berpikir kritis saat menjawab pertanyaan.

Hasil data pada pembelajaran siklus I pada aspek mengartikulasikan ide sebanyak 53% dengan kategori cukup, bekerja secara produktif dan efektif sebanyak 65% dengan kategori baik, berkompromi dengan kelompok sebanyak 64% dengan kategori baik, dan bertanggung jawab dalam kelompok sebanyak 75% dengan kategori baik. Hasil rata-rata persentase pada pembelajaran siklus I adalah 64% dengan kategori baik. Hasil refleksi dari siklus I akan digunakan untuk memperbaiki siklus II. Tujuannya adalah untuk memberikan stimulus yang lebih baik dan mengajarkan peserta didik bagaimana berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas dengan benar. Dengan demikian, pembelajaran akan berjalan dengan baik. Hasil data menunjukkan rata-rata persentase 80% untuk pembelajaran siklus II dengan kategori baik. Hasil data untuk aspek mengartikulasikan ide sebanyak 68% dengan kategori baik, aspek bekerja secara produktif dan efektif sebanyak 81% dengan kategori baik, aspek berkompromi dengan kelompok sebanyak 80% dengan kategori sangat baik, dan aspek bertanggung jawab kelompok sebanyak 91% dengan kategori sangat baik.



Gambar 2. Grafik Peningkatan kolaborasi Peserta didik

Pada pembelajaran siklus I, hasil dari data pra-siklus dibandingkan dengan hasil pembelajaran siklus I meningkat rata-rata 13%. Dengan kata lain, aspek mengartikulasikan ide meningkat 12%, aspek bekerja secara produktif dan efektif meningkat 15%, aspek berkompromi dengan kelompok meningkat 13%, dan aspek bertanggung jawab dalam kelompok meningkat 10%. Skor pada bekerja secara produktif dan efektif mengalami peningkatan paling banyak yaitu sebesar 15%, hal tersebut menunjukkan bahwa menerapkan model pembelajaran TGT dapat memfasilitasi peserta didik berkolaborasi untuk lebih produktif dan efektif. Selama penelitian, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling membantu dan berbagi tugas agar game berjalan dengan efektif. Dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

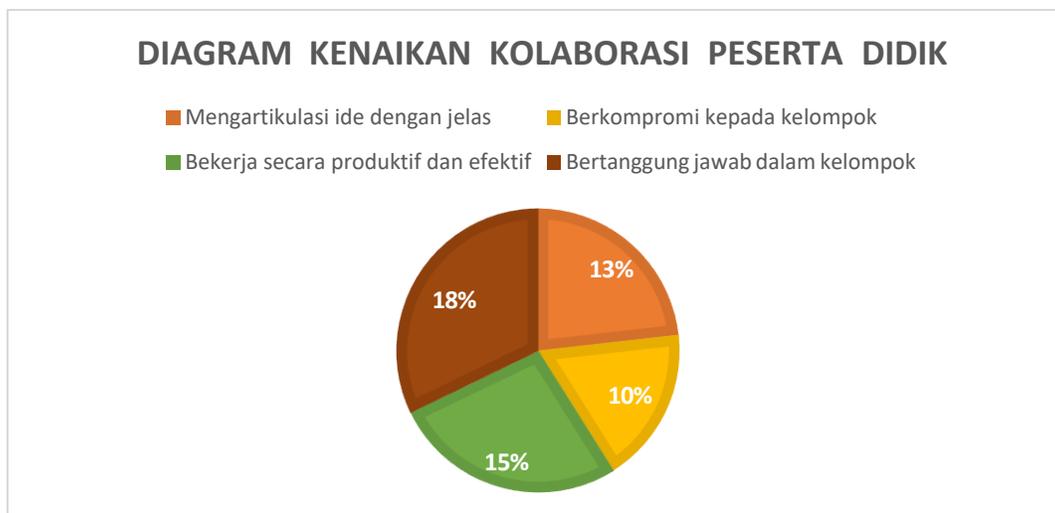
berbicara, kemampuan berpendapat mereka juga ditingkatkan, peserta didik dilatih untuk bekerja sama dan bersinergi. Siklus I menunjukkan peningkatan keterampilan kolaborasi peserta didik; namun, ada beberapa masalah dalam proses pembelajaran yang perlu diperbaiki, seperti pengawasan kepada peserta didik yang kurang baik, yaitu terdapat beberapa anggota yang kurang berpartisipasi dalam game dan terdapat kelompok yang masih tertinggal dalam pencapaian skor.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, pembelajaran siklus II menunjukkan peningkatan, seperti yang ditunjukkan oleh data yang diperoleh dari siklus I ke siklus II. Dalam kategori baik, mengartikulasikan ide meningkat 15%, bekerja secara produktif dan efektif meningkat 16%, berkompromi dengan kelompok meningkat 16%, dan bertanggung jawab dalam kelompok meningkat 18%. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata persentase dari siklus I ke siklus II sebesar 16%. Dalam siklus II, skor aspek bekerja secara produktif dan efektif meningkat sebesar 16%, yang menunjukkan bahwa peserta didik dapat bekerja secara produktif dengan teman sejawat yang memiliki berbagai tipe dan karakter. Sementara itu, skor peningkatan paling sedikit aspek mengartikulasikan ide sebesar 15% hal tersebut karena beberapa peserta didik kurang percaya diri dalam menyampaikan gagasan atau jawaban pada pertanyaan saat game. Menurut pendapat (Saimon et al., 2023), tantangan dalam berkolaborasi adalah bagaimana peserta didik menunjukkan kemampuan mereka untuk menemukan cara baru untuk menyelesaikan masalah.

Tabel 4. Presentasi peningkatan Keterampilan Kolaborasi Berdasarkan Observasi oleh Observer

| Aspek keterampilan kolaborasi | Siklus I | | Siklus II | |
|--------------------------------------|----------|----------|-----------|-------------|
| | (%) | Kategori | (%) | Kategori |
| Mengartikulasikan Ide dengan Jelas | 60 | Baik | 73 | Baik |
| Bekerja secara Produktif dan Efektif | 67 | Baik | 82 | Sangat Baik |
| Berkompromi kepada Kelompok | 71 | Baik | 81 | Baik |
| Bertanggung jawab dalam Kelompok | 70 | Baik | 88 | Sangat baik |
| Rata-rata | 67 | Baik | 81 | Baik |

Pada pembelajaran siklus I, hasil data yang diperoleh pada aspek mengartikulasikan ide yaitu sebanyak 60% dengan kategori baik, aspek bekerja secara produktif dan efektif sebanyak 67% dengan kategori baik, aspek berkompromi kepada kelompok sebanyak 71% dengan kategori baik, dan aspek bertanggung jawab dalam kelompok sebanyak 70% dengan kategori baik. Hal tersebut didapatkan hasil rata-rata persentase pada pembelajaran siklus I sebanyak 67%. Pada pembelajaran siklus II, hasil data yang diperoleh pada aspek mengartikulasikan ide yaitu sebanyak 73% dengan kategori baik, aspek bekerja secara produktif dan efektif sebanyak 82% dengan kategori baik, aspek berkompromi kepada kelompok sebanyak 81% dengan kategori baik, dan aspek bertanggung jawab dalam kelompok sebanyak 88% dengan kategori baik. Hal tersebut didapatkan hasil rata-rata persentase pada pembelajaran siklus II sebanyak 81%.



Gambar 3. Diagram Kenaikan Kolaborasi Peserta Didik

Keterampilan kolaborasi peserta didik dalam siklus I meningkat dari siklus II, menurut hasil analisis observer. Aspek mengartikulasikan ide meningkat 13% dengan kategori baik, bekerja secara produktif dan efektif meningkat 15% dengan kategori baik, berkompromi dengan kelompok meningkat 10% dengan kategori baik, dan bertanggung jawab dalam kelompok meningkat 18% dengan kategori baik. Hasilnya menunjukkan peningkatan rata-rata persentase sebesar 14% dari pembelajaran siklus I ke siklus II. Sikap tanggung jawab ini termasuk melakukan peran individu dalam kelompok, membawa dan mempersiapkan alat dan bahan untuk kegiatan, menerima resiko dan memperbaiki, dan menghindari menyalahkan orang lain.

Menurut hasil penelitian, model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan sikap tanggung jawab peserta didik dan memiliki efek positif pada kegiatan pembelajaran dan sikap peserta didik. Skor kerja produktif dan efektif meningkat sebesar 15% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini ditunjukkan oleh kemampuan peserta didik saat bermain turnamen dengan teman yang memiliki banyak karakter, memahami tugas atau peran masing-masing dalam kelompok, dan memperhatikan waktu saat bermain turnamen untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi. Dengan menggunakan model pembelajaran yang berbasis proyek, proses pembelajaran dapat menyelesaikan tugas tepat waktu, menyelesaikan proyek sesuai rencana, dan memberikan peserta didik bagian masing-masing dari tugas tersebut (Triana et al., 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian (Weinberger & Shonfeld, 2020) yang menemukan bahwa kemampuan bekerja sama dapat memotivasi peserta didik untuk saling menghargai terhadap pendapat yang berbeda-beda dari setiap anggota kelompok.

KESIMPULAN

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik kelas VII H di SMP Negeri 23 Semarang. Rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada kondisi awal rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik yaitu 51% dengan kriteria cukup kolaboratif, siklus I mengalami peningkatan dengan rata 64% pada kriteria baik dalam kolaboratif, dan siklus

II mengalami peningkatan kembali dengan rata-rata 80% pada kriteria baik dalam kolaboratif dengan rata-rata peningkatan sebesar 14,5% dari kedua siklus. Penelitian tentang keterampilan kolaborasi peserta didik ini masih sangat sederhana dan masih jauh dari sempurna karena hanya membahas tentang keterampilan kolaborasi tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada materi permintaan, penawaran, harga dan pasar saja. Perlu adanya kajian tentang pembelajaran kolaborasi itu sendiri, sehingga hasilnya akan lebih spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, P., Imswatama, A., & Mulyanti, Y. (2021). Pengembangan LKS dengan Pendekatan RME untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kolaborasi Peserta didik. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 74–84.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, edisi revisi VI, Cetakan ke 13, PT. Asdi Mahasatya, Jakarta.
- Ari Setiawan, Mijil., Lilik Chaerul Yuswono. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*. 20 (1).
- Ayun, Q. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital dan Keterampilan Kolaborasi Peserta didik dalam Pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 271–290. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.286>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140. <https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Firman, Syamsiara Nur, & Moh. Aldi SL.Taim. (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>
- Marisda, D. H., & Handayani, Y. (2020). Model Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Tugas sebagai Alternatif Pembelajaran Fisika Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, 2, 9–12. <https://ojs.unm.ac.id/semnasfisika/article/view/12858>
- Noviana, A., Abdurrahman, A., Rosidin, U., & Herlina, K. (2019). Development and validation of collaboration and communication skills assessment instruments based on project-based learning. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 6(2), 133–146.
- Purnamasari, Y. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games-Tournament (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik Smpn 1 Kota Tasikmalaya. (Doctoral Dissertation, Universitas Terbuka).
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Rifai, S. S., Uswatun, D. A., & Nurasih, I. (2019). Model project based learning (PjBL) untuk meningkatkan sikap tanggung jawab ilmiah peserta didik di kelas tinggi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i2.874>
- Triana, D., Anggraito, Y. U., & Ridlo, S. (2020). Effectiveness Environmental Change Learning Tools Based on STEM-Pj BL Towards Students ' Collaboration and Communications Skills. *Journal of Innovative Science Education*, 9(3), 244–249.

- Weinberger, Y., & Shonfeld, M. (2020). *Students' willingness to practice collaborative learning*. *Teaching Education*, 31(2), 127–143. <https://doi.org/10.1080/10476210.2018.1508280>
- Saimon, M., Lavicza, Z., & Dana-Picard, T. (Noah). (2023). Enhancing the 4Cs among college students of a communication skills course in Tanzania through a project-based learning model. *Education and Information Technologies*, 28(6), 6269–6285. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11406-9>
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative learning teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sumantri, B. (2014). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen (TGT) Pada Peserta didik Kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi. *Media Prestasi*, 13(1). 20-30
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). *Communication, Collaboration, Critical Thinking And Problem Solving, Creativity And Innovation. Konstruksi Pemberitaan Stigma Anti-China Pada Kasus Covid-19 Di Kompas. Com*, 7(2), 185–197. <https://www.researchgate.net/publication/348742516t.2017.12.003%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>
- Zumaroh, E., Widana, I. D., & Muliani, N. L. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada pembelajaran kimia untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(1), 30-36.