



## **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII C SMPN 21 MAKASSAR**

**Rahma<sup>1</sup>, Retno Sulistyowati<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [Rahmabachri960@gmail.com](mailto:Rahmabachri960@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [retnosulis0309@gmail.com](mailto:retnosulis0309@gmail.com)

### **Artikel info**

*Received: 06-08-2024*

*Revised: 28-08-2024*

*Accepted: 16-09-2024*

*Published: 26-09-2024*

### **Abstrak**

Penelitian ini berfokus pada upaya mengatasi kendala rendahnya tingkat partisipasi dan kemampuan kerja sama peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar. Mengimplementasikan model pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT) yang dipadukan pada permainan inovatif "Tos Soal". Tujuan utama penelitian ini adalah mendorong kerja sama aktif peserta didik. dalam kegiatan kelompok. Penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, khususnya pada kelompok peserta didik yang sebelumnya kurang aktif. Model TGT yang dikombinasikan dengan permainan "Tos Soal" terbukti efektif dalam membuat lingkungan belajar lebih hidup serta interaktif, sehingga memacu peserta didik untuk lebih terlibat dalam kegiatan diskusi.

### **Key words:**

Ilmu Pengetahuan Sosial,  
Keterampilan Kolaborasi,  
TGT (*Teams-Games-Tournament*)

Artikel novelty jurnal pendidikan dan inovasi pembelajaran guru profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## **PENDAHULUAN**

Abad ke-21 menuntut peserta didik tidak hanya cerdas secara individu, memiliki kemampuan yang baik dalam berkolaborasi dengan individu dari berbagai latar belakang untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan kolaborasi menjadi semakin krusial dalam dunia yang semakin terhubung dan kompleks. Di samping kemampuan dalam berpikir kritis dan pemecahan masalah, peserta didik juga perlu dilatih untuk berkomunikasi secara efektif, mengelola perbedaan pendapat, serta bekerja sama mencapai tujuan bersama. Ini sejalan sebagaimana kebutuhan dunia kerja saat ini yang mencari orang-orang yang tidak hanya pintar dalam bidangnya, tetapi juga bisa bekerja sama dalam tim yang berbeda-beda.

Dalam era globalisasi, tuntutan akan individu yang mampu bekerja sama secara efektif dalam tim semakin meningkat. Keterampilan kolaborasi tidak hanya penting untuk mencapai

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

tujuan bersama, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan dalam berpikir kritis, komunikasi, maupun pemecahan masalah (Johnson & Johnson, 1999). Keterampilan kolaborasi menjadi sangat penting bagi pendidikan saat ini. Aktivitas belajar kini lebih menitikberatkan pada potensi yang dimiliki peserta didik untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan berbagai masalah, baik itu dalam konteks belajar maupun kehidupan sehari-hari. Kolaborasi adalah kunci untuk mencapai tujuan bersama dalam sebuah tim, di mana setiap individu berkontribusi sesuai dengan kemampuannya. Menurut Greenstein (2012) pada (Redhana, 2019) Kolaborasi adalah kemampuan untuk bekerja sama dengan efektif dan menghargai perbedaan dalam sebuah tim yang beragam. Hal ini mencakup kemampuan menyelesaikan masalah bersama, menghasilkan ide-ide kreatif, dan Mengambil langkah-langkah konkret untuk mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran ini adalah salah satu pendekatan yang paling efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi. Slavin (1995) menyatakan bahwa TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun kooperatif, sehingga peserta didik termotivasi untuk bekerja sama dan mencapai prestasi yang tinggi. Permainan "Tos Soal" yang diadaptasi dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah dimensi keseruan dalam Kegiatan ini difokuskan pada peningkatan keikutsertaan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Dibandingkan dengan pembelajaran mandiri, pembelajaran kolaboratif menawarkan banyak keuntungan. Dalam pembelajaran mandiri, peserta didik mungkin terjebak dalam pemikiran yang sempit dan kesulitan menemukan solusi atas masalah yang kompleks. Sebaliknya, dalam pembelajaran kolaboratif, peserta didik dapat saling menginspirasi, berbagi ide, dan menemukan solusi yang inovatif. Hal ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Implementasi model TGT tidak hanya Menumbuhkan antusiasme peserta didik dalam belajar, namun juga berdampak pada penguasaan materi dan peningkatan hasil belajar mereka. Temuan ini didukung dengan temuan Wulandari, Chrismonika (2021) pada menerapkan model TGT, semangat belajar dapat ditingkatkan secara signifikan. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan penguasaan materi dan hasil belajar mereka. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan hasil yang serupa, yaitu adanya peningkatan yang konsisten Pencapaian belajar peserta didik pasca implementasi model TGT dalam setiap siklus penelitian. (Sugiata, 2019).

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament tipe Tos Soal dalam mengembangkan keterampilan kerja sama dalam kelompok dan mencapai kemajuan dalam belajar Kelas VIII C di UPT SPF SMP Negeri 21 Makassar, sebagaimana didukung oleh tinjauan pustaka dan identifikasi permasalahan yang ada.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) satu siklus dengan mengikuti model Kemmis dan McTaggart.. PTK dianggap sebagai metode yang paling sesuai untuk penelitian ini karena memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Tahapan Penelitian yaitu 1) Perencanaan: Mengidentifikasi masalah rendahnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran kelompok, Merancang rencana pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dengan permainan "Tos Soal", Menyiapkan materi pembelajaran, lembar kerja, dan alat penilaian. 2) Pelaksanaan Tindakan: Menerapkan rencana pembelajaran yang telah disusun di kelas VIII, Memfasilitasi diskusi kelompok dan permainan "Tos Soal", Mengamati interaksi peserta didik selama proses pembelajaran. 3) Observasi: Melakukan observasi partisipatif untuk memantau aktivitas peserta didik saat belajar, Mengumpulkan data melalui catatan lapangan, rekaman video, dan lembar observasi. 3) Refleksi: Menganalisis data yang diperoleh dari observasi, Mengevaluasi keberhasilan tindakan yang dilakukan, Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran, Merumuskan rencana perbaikan untuk siklus selanjutnya (jika diperlukan).

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Tabel berikut menyajikan data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diperoleh melalui tes dan observasi setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Data ini menunjukkan sejauh mana peserta didik mencapai indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

<b>Aspek yang Dievaluasi</b>	<b>Hasil Observasi</b>	<b>Data Kuantitatif</b>
<b>Partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok</b>	Sebelum tindakan: 4 peserta didik pasif, 27 peserta didik aktif. Setelah tindakan:	Persentase peserta didik yang aktif berpartisipasi meningkat dari 71% menjadi 99%.

## NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional

	Semua peserta didik aktif berpartisipasi.
<b>Interaksi antar peserta didik</b>	Sebelum tindakan: Interaksi Frekuensi interaksi peserta yang minim, dominasi oleh didik meningkat secara beberapa peserta didik. signifikan. Setelah tindakan: Interaksi lebih aktif, semua peserta didik terlibat dalam diskusi.
<b>Suasana pembelajaran</b>	Sebelum tindakan: Suasana Hasil observasi menunjukkan kurang hidup, peserta didik peserta didik tersebut lebih cenderung pasif. Setelah antusias dalam berpartisipasi tindakan: Suasana lebih dalam pembelajaran mereka. hidup, peserta didik antusias dan terlibat.
<b>Perubahan hasil</b>	Selama periode tindakan, Nilai rata-rata peserta didik nilai peserta didik berada di meningkat menjadi 82. bawah 70.

Tabel diatas menyajikan perbandingan hasil observasi sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dengan permainan "Tos Soal". Dari tabel, dilihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada beberapa aspek pembelajaran setelah penerapan model TGT. Keikutsertaan peserta didik Sebelum penerapan model TGT, hanya sebagian kecil peserta didik yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Namun, setelah penerapan model tersebut, hampir semua peserta didik terlibat aktif dalam diskusi. Hal ini menunjukkan model TGT berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kualitas kerja sama Antar peserta didik Selain peningkatan keikutsertaanya, Kualitas hubungan antar peserta didik juga mengalami peningkatan. Sebelumnya, interaksi antar peserta didik masih minim dan di dominasi oleh beberapa peserta didik saja. Setelah penerapan model TGT, semua peserta didik terlibat aktif dalam diskusi dan saling bertukar pikiran. Suasana Pembelajaran Suasana pembelajaran di kelas juga mengalami perubahan yang positif. Sebelumnya, suasana cenderung kurang hidup dan peserta didik terlihat pasif. Namun, setelah penerapan model TGT, suasana pembelajaran

## **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

menjadi lebih hidup, peserta didik lebih antusias, dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hasil Belajar peserta didik Peningkatan yang paling mencolok yaitu pada hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan model TGT. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga berdampak positif pada prestasi akademik mereka.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan inovatif yang mendorong kolaborasi antar peserta didik. Dalam model ini, peserta didik akan dibagi menjadi dua besar yang heterogen, di mana setiap kelompok terdiri dari peserta didik dengan beragam kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang. Melalui diskusi kelompok dan permainan yang seru, TGT tidak hanya meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga memupuk keterampilan sosial peserta didik.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menawarkan berbagai manfaat bagi peserta didik. Melalui TGT, peserta didik tidak hanya dapat meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga mengembangkan berbagai keterampilan sosial dan emosional. Peserta didik dilatih untuk aktif berpartisipasi, berkolaborasi dengan teman sekelompok, dan saling menghargai perbedaan. Selain itu, TGT juga dapat meningkatkan motivasi belajar, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Dengan demikian, TGT menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, hasil belajar siswa memberikan ruang bagi pertumbuhan secara optimal.

Sebagai lembaga pendidikan, sekolah memiliki peran krusial dalam membekali peserta didik dengan berbagai keterampilan, termasuk keterampilan sosial. Guru, khususnya bagi guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, berperan sentral dalam memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Dalam F.A., Laut Arnie (2002) disebutkan Nabilla dkk. Ilmu pengetahuan sosial merupakan kajian mendalam tentang fakta, peristiwa, konsep, serta pernyataan umum tentang cara manusia bertindak dan berinteraksi. Pengalaman masa lalu menjadi landasan individu dalam menyalurkan potensi diri, masyarakat, negara, dan sekitarnya.

Keterampilan kolaborasi Peserta didik menunjukkan kemajuan yang signifikan setelah mengikuti aktivitas belajar mengajar IPS dengan menggunakan model TGT. Terlihat dari semakin meningkatnya kemampuan peserta didik Bekerja sama sebagai kelompok untuk menyelesaikan tugas, berbagi ide, serta mencapai tujuan Bersama.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami merasa sangat beruntung dan bersyukur atas serta kami ucapkan terima kasih yang sangat tulus kepada Jurusan Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Makassar atas dukungan yang telah diberikan dalam pelaksanaan penelitian ini. Dukungan tersebut telah sangat membantu kami dalam memperoleh hasil penelitian yang Insya Allah bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPS.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament dengan permainan "Tos Soal" secara efektif dengan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. padamata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil penelitian ini konvergen dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan keunggulan model TGT dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dan kolaboratif.

### **Saran**

1. Pengembangan Kurikulum: Disarankan agar sekolah mengintegrasikan model TGT ke dalam kurikulum pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran yang menuntut keterampilan kolaborasi.
2. Pelatihan Guru: Guru perlu diberikan pelatihan yang memadai untuk menerapkan model TGT secara efektif. Pelatihan ini dapat mencakup desain pembelajaran, manajemen kelas, dan penilaian pembelajaran kolaboratif.
3. Pengembangan Permainan: Perlu dilakukan pengembangan permainan yang lebih variatif dan menarik untuk mendukung pelaksanaan model TGT. Permainan ini bersifat fleksibel sehingga dapat diadaptasi dengan berbagai materi pembelajaran serta karakteristik peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, A. N. (2019). Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IVB SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Chen, Y. S., Chou, C. H., & Chiu, H. Y. (2020). The Effect of TGT Cooperative Learning Strategy on Promoting Compromise Ability Among Elementary School Students in Taiwan. *Eurasia Journal of Mathematics, Science, and Technology Education*, 16(3).
- Darmadi. (2018). Guru Abad 21 "Perilaku dan Pesona Pribadi" (Guepedia, Ed.). Guepedia.

### **NOVELTY: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Guru Profesional**

- Ihwanto, N., Warni, H., & Mashud, M. (2023). Upaya meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model teams games tournament. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 115-125.
- Maryani, S. D., Alvira, Y. S., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Studi literatur: Meningkatkan keterampilan sosial melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2949.
- Maisaroh, S. (2011). Upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 6(2), 150-169.
- Wulandari, Chrismonika, A., Rahmaniati, R., & Kartini, Nurul, H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament.