

IMPLEMENTASI MODEL TGT BERBANTUAN MEDIA TABOK LEBAH PADA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA

L.C. Mawarsari¹, N. Ratnawati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

e-mail: laila.citra.2431749@students.um.ac.id¹, nurul.ratnawati.fis@um.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Tabok Lebah. Latar belakang penelitian ini adalah kondisi siswa kelas VIII-G di SMPN 16 Malang yang cenderung individualistik, kurang berinteraksi dalam diskusi, dan pasif saat tugas kelompok, sementara sebagian lainnya mendominasi tanpa melibatkan teman sekelas secara seimbang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam bentuk siklus. Setiap siklusnya mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 33 siswa kelas VIII-G, dan data dikumpulkan menggunakan lembar observasi untuk menilai kemampuan kolaborasi yang kemudian dianalisis secara kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Tabok Lebah berhasil meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa. Hal ini dibuktikan oleh peningkatan pada setiap aspek kolaborasi selama dua siklus berturut-turut, yaitu sebesar 10,29%, 18,89%, 20,61%, dan 18,59%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model TGT efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

Kata kunci: Kemampuan kolaborasi; Media Tabok Lebah; Model *Teams Games Tournament*

Abstract

This study aims to improve students' collaboration skills through the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Tabok Lebah media. The background of this study is the condition of students in class VIII-G at SMPN 16 Malang who tend to be individualistic, lack interaction in discussions, and are passive during group assignments, while some of them dominate without involving their classmates in a balanced manner. This study used the classroom action research (CAR) method, which was carried out in cycles. Each cycle included the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 33 students in class VIII-G, and data were collected using observation sheets to assess collaboration skills, which were then analyzed using descriptive qualitative analysis. The results showed that the application of the TGT model assisted by the Tabok Lebah media successfully improved students' collaboration skills. This was evidenced by improvements in every aspect of collaboration during two consecutive cycles, namely 10.29%, 18.89%, 20.61%, and 18.59%. Thus, it can be concluded that the TGT model is effective in improving students' collaboration skills.

Keywords : Collaboration Skills; Tabok Lebah Media; Teams Games Tournament Model

PENDAHULUAN

Guru tidak hanya bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa ketika mengajar, tetapi juga untuk melatih keterampilan sosial siswa dalam berinteraksi di kelas. Saat pembelajaran guru sering memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan guru maupun teman kelasnya, hal ini memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dengan teman sekelas. Menurut Junita & Wardani (2020), keterampilan kolaborasi adalah kemampuan yang mengajak siswa untuk aktif terlibat dalam kerja sama dan interaksi selama pembelajaran berlangsung, guna memudahkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Kolaborasi menjadi salah satu kebutuhan yang penting untuk meraih keberhasilan di era saat ini. sebesar apa pun keterampilan yang dimiliki oleh individu, keberhasilan tidak akan optimal tanpa ada kerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan. Keterampilan kolaborasi menjadi hal yang wajib dimiliki oleh setiap individu. Melalui kolaborasi, setiap individu dapat saling melengkapi kelemahan dengan kelebihan yang dimiliki oleh orang lain,

sehingga pekerjaan, proyek, atau permasalahan dapat diselesaikan secara efektif dan efisien (Arnyana, 2019).

Keterampilan kolaborasi adalah salah satu bentuk interaksi sosial berupa kerja sama yang bertujuan mendorong peserta didik untuk mampu bekerja sama dengan orang lain, menerima perbedaan, menghadapi tantangan, serta membangun interaksi secara efektif (Winoto, 2018). Pembelajaran kolaboratif mengutamakan interaksi sosial yang erat antar siswa untuk mendukung proses pengembangan pengetahuan dan peningkatan pemahaman (Anantyarta & Sari, 2017). Menurut Lestari & Hindun (2023) keterampilan kolaborasi adalah keterampilan bekerja sama dalam kelompok dengan menghargai kontribusi setiap anggota untuk mencapai tujuan bersama melalui berbagai aktivitas seperti proyek atau tugas tim.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan kolaborasi adalah keterampilan untuk bekerja sama secara efektif dengan orang lain, menghargai perbedaan, dan beradaptasi dalam berbagai peran untuk mencapai tujuan bersama. Kolaborasi penting untuk meraih keberhasilan, karena meskipun individu memiliki keterampilan besar, keberhasilan tidak akan optimal tanpa kerja sama. Dalam pembelajaran, keterampilan ini membantu siswa terlibat aktif dalam interaksi dan kerja sama, sehingga memudahkan pemahaman materi dan mendukung pengembangan pengetahuan. Keterampilan kolaborasi juga melibatkan fleksibilitas, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap kontribusi setiap anggota tim untuk menyelesaikan tugas atau permasalahan secara efisien dan efektif.

Sedangkan kondisi pembelajaran di kelas 8G di SMP Negeri 16 Malang berjalan sebaliknya, hasil wawancara dari wali kelas menunjukkan bahwa banyak siswa lebih suka bekerja secara individual, kurang berinteraksi dalam diskusi kelompok, dan tidak suka berbagi ide atau pendapat dengan teman sekelas. Mayoritas siswa terlihat pasif ketika diberikan tugas kelompok, sementara yang lain mendominasi tugas tanpa melibatkan teman sekelas secara seimbang. Hal ini menghasilkan proses pembelajaran yang tidak dinamis dan hasil belajar siswa yang buruk. Sangat penting bagi guru untuk memperbaiki kolaborasi siswa. Ini dapat disebabkan oleh banyak hal, termasuk metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru, keterampilan sosial yang buruk siswa, kurangnya pembiasaan bekerja sama dalam kegiatan belajar, dan penggunaan strategi pembelajaran yang kurang efektif yang mendorong interaksi aktif antar siswa.

Pada penelitian sebelumnya mendukung temuan tentang rendahnya kerja sama siswa dalam kelompok. Siswa mengalami kesulitan di dalam melakukan kegiatan kelompok dikarenakan siswa kurang melakukan kegiatan diskusi secara tim atau kelompok dalam pembelajaran (Yanti & Yhasmin, 2023). Ditambahkan juga oleh peneliti lain bahwa terdapat tiga aspek rendah dalam kemampuan kolaborasi peserta didik, yaitu yang pertama aspek kerjasama yang terlihat dari rendahnya kontribusi siswa. Kedua, aspek manajemen yang terlihat dari kurangnya memanfaatkan waktu atau kurang produktif saat diskusi kelompok untuk dan mengelola kegiatan tugas kelompok.

Kemudian aspek fleksibilitas yang terlihat dari peserta didik yang kurang mampu beradaptasi dengan teman dan kurang peduli terhadap teman satu kelompoknya (Maesharoh et al., 2024). Keterampilan kolaborasi penting dikembangkan pada peserta didik sebagai bekal untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat. Disebutkan dalam penelitian terdahulu tentang pentingnya kolaborasi pada peserta didik, hal tersebut akan membuat pekerjaan atau masalah yang dihadapi menjadi lebih mudah diselesaikan. Kemampuan kolaborasi dilakukan secara bersama-sama untuk mengimbangi perbedaan pandangan, pengetahuan, berperan dalam diskusi dengan memberikan saran, mendengarkan, dan mendukung satu sama lain (Wahyuningsih et al., 2024).

Dalam mengatasi masalah diatas perlu dilakukan perbaikan model belajar dan mengajar. Dengan memperbanyak kegiatan pembelajaran dengan sistem berkelompok agar siswa dapat menjalin komunikasi yang baik sehingga dapat berkolaborasi menciptakan proses pembelajaran yang nyaman. Salah satu model yang dapat digunakan dalam kasus ini adalah model TGT (Teams Games Tournament). Disebutkan dalam sebuah penelitian bahwa implementasi pembelajaran menggunakan model TGT dipersiapkan melalui kegiatan dengan aktivitas tubuh menjadikan penulis dapat menerapkan teknik untuk menjadikan siswa menjadi

lebih aktif dan berpikir kritis dalam mengikuti pembelajaran IPS terhadap peserta didik jenjang sekolah menengah (Oktavia & Kamal, 2024).

Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang menekankan pada penyelesaian masalah atau tugas secara kelompok, di mana peserta didik akan saling bertukar pendapat dan ide satu sama lain (Fadly, 2022). TGT awalnya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edward sebagai model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini, kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga hingga lima siswa dengan beragam tingkat keterampilan, jenis kelamin, dan latar belakang (Supratno dalam Sururi & Wahid B S, 2022).

Sintaks dalam model ini terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh melalui prestasi kelas dan latihan tim, sementara turnamen merupakan bagian dari struktur pelaksanaan permainan tersebut. Dengan menyelipkan permainan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan semangat siswa untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran melalui permainan akademik bertujuan untuk mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya. Selain itu, interaksi dalam kelompok dapat melatih keterampilan kolaborasi siswa untuk menerima anggota dengan pengetahuan yang berbeda serta belajar menghargai pendapat yang beragam (Mahardi et al., 2019).

TGT tidak hanya berfungsi untuk menguji pengetahuan siswa melalui kompetisi, tetapi juga untuk memperkuat kerja sama antar anggota tim, karena setiap siswa memiliki peran penting dalam kesuksesan tim. Karakteristik pembelajaran yang menerapkan TGT antara lain: a) peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil untuk mengikuti pertandingan yang bertujuan memperoleh penghargaan di akhir sesi pembelajaran, sehingga dapat mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik yang tercermin dari hasil belajarnya, b) hasil belajar dicapai melalui penerapan model TGT, yang terlihat dalam kemajuan belajar peserta didik yang dinyatakan dalam nilai yang diperoleh dari evaluasi hasil belajar (Fadly, 2022).

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan kolaborasi siswa. Dengan membagi kelas menjadi kelompok kecil dan melibatkan mereka dalam kompetisi berbasis pertanyaan yang relevan dengan materi, TGT tidak hanya menguji pengetahuan tetapi juga memperkuat kerja sama tim. Pembelajaran berbasis permainan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi secara aktif, serta mengembangkan keterampilan untuk menghargai perbedaan dan beradaptasi dalam kelompok, yang esensial dalam mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan. Dalam penerapannya, elemen paling penting terletak pada tahap turnamen atau kompetisi, namun nilai utama yang ditekankan tetap pada kolaborasi antar anggota tim. Sistem penilaian dalam TGT didasarkan pada akumulasi skor individu, yang kemudian dihitung sebagai skor tim. Dengan demikian, setiap anggota memiliki peran penting dan dituntut memberikan kontribusi maksimal demi keberhasilan kelompoknya.

Hubungan antara penggunaan media dalam model TGT dan peningkatan kemampuan kolaborasi terletak pada aktivitas permainan yang bersifat interaktif dan membutuhkan kerja tim. Saat menggunakan media Tabah, setiap anggota kelompok memegang peran penting dalam keberhasilan tim, sehingga siswa terdorong untuk aktif berkontribusi serta saling membantu. Selain itu, permainan yang dikemas secara menarik dapat meminimalisir kejemuhan, mempererat hubungan antar siswa, dan membangun kepercayaan dalam kelompok. Dengan demikian, media pembelajaran dalam TGT bukan sekadar alat bantu, tetapi juga sarana strategis untuk membangun suasana kolaboratif yang efektif di kelas, sehingga kemampuan kerja sama siswa dapat berkembang seiring dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Fadly, 2022; Ummah, 2019).

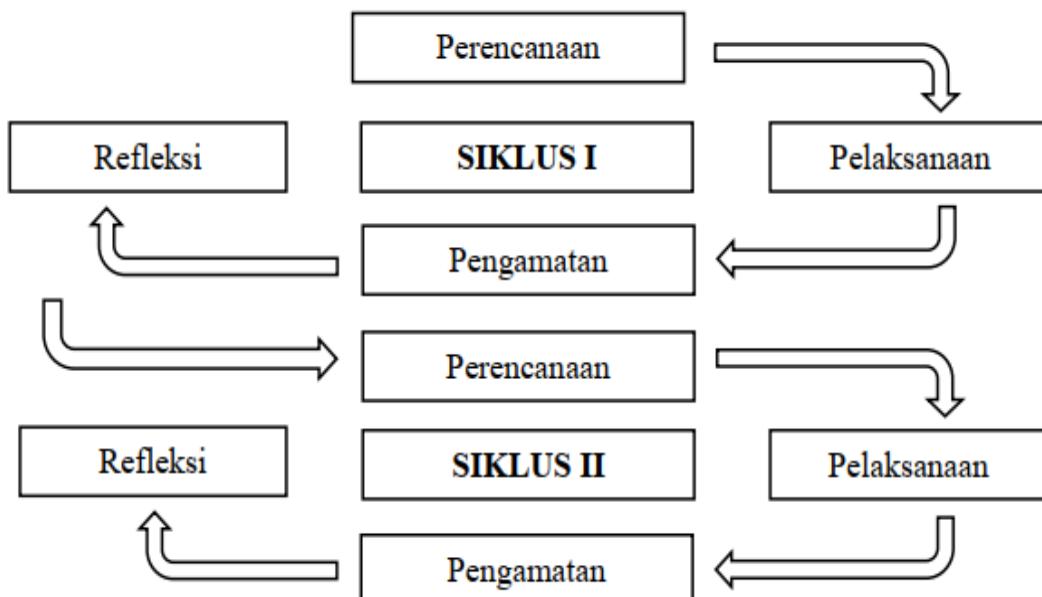
Penggunaan media "Tabok Lebah" merupakan hasil modifikasi yang mengacu pada kegiatan cerdas cermat, dimana siswa dapat berlomba lomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat. Alat yang digunakan merupakan alat pemukul yang digunakan untuk memukul pilihan jawaban yang benar dengan bentuk lebah. Media ini melibatkan peran semua anggota kelompok karena permainan berjalan secara bergiliran yang mengharuskan semua siswa menjawab pertanyaan dengan berpikir cepat. Dengan konsep perlombaan diharapkan dapat

memotivasi siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses belajar. Pada model pembelajaran TGT ini dikombinasikan dengan permainan "Tabok Lebah" yang artinya memukul lebah. Dengan memanfaatkan alat pemukul serangga yang dimodifikasi dengan tema lebah yang diharapkan mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat fokus dan meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa kelas VIII-G SMPN 16 Malang melalui implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Tabok Lebah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yaitu penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru/peneliti untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek (Azizah, 2021). Penelitian ini mengadopsi model siklus dari (Arikunto, 2010) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus II dirancang sebagai tindakan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I. Adapun skema dari model penelitian ini, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus PTK Arikunto dkk

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 16 Malang yang merupakan salah satu sekolah penggerak di kota Malang. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-G yang berjumlah 33 anak, dengan rincian 15 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2025 dengan menggunakan tiga jenis instrumen pengumpulan data, yaitu observasi, tes, dan dokumentasi

Untuk mengukur keterampilan kolaborasi siswa, dikumpulkan melalui teknik observasi terstruktur. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang diisi oleh peneliti di setiap siklus untuk menilai empat aspek keterampilan kolaborasi siswa. Indikator pada instrumen ini diadaptasi dari Apriani dkk. (2015) yang disajikan pada Tabel 1

Tabel 1. Indikator kemampuan kolaborasi

No	Aspek Kolaborasi	Indikator Kolaborasi
1	Kemampuan mengelola kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan menyesuaikan diri dengan kelompok b. Menunjukkan antusiasme dalam kelompok c. Melakukan kontak pandang
2	Kemampuan bekerja dan belajar secara kolaboratif dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Melakukan aktivitas pencatatan tentang segala sesuatu yang terjadi dan diperoleh dalam kelompok b. Bertanggung jawab dengan tugasnya masing-masing dalam kelompok c. Berpartisipasi secara aktif dalam kerja kelompok
3	Kemampuan Memecahkan Masalah dalam Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan masukan dalam penyelesaian masalah b. Memberikan respon terhadap pertanyaan orang lain c. Berbagi tugas dengan anggota kelompok
4	Kemampuan Mengatasi Perbedaan dalam Kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan penjelasan materi atau jawaban kepada anggota kelompok b. Memahami dan menghargai perbedaan pendapat dalam kelompok c. Berpartisipasi aktif dalam mengambil keputusan untuk mencapai kesepakatan

Analisis data dilakukan secara kualitatif deskriptif. Data hasil observasi diolah dengan menghitung skor rata-rata persentase untuk setiap aspek kolaborasi menggunakan rumus

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100 \% \quad (1)$$

Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan untuk mendeskripsikan tingkat pencapaian dan peningkatan keterampilan kolaborasi dari Siklus I ke Siklus II. Tindakan dalam penelitian ini dianggap berhasil jika skor rata-rata keseluruhan aspek keterampilan kolaborasi siswa mencapai kriteria minimal “Baik” (skor $\geq 66,67\%$) pada akhir siklus II.

Tabel 2. Kriteria kemampuan kolaborasi

Percentase (%)	Kriteria
$83,34 < \text{skor} \leq 100$	Sangat Baik
$66,67 < \text{skor} \leq 83,34$	Baik
$50 < \text{skor} \leq 66,67$	Cukup Baik
$33,33 < \text{skor} \leq 50$	Tidak Baik

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk dilaksanakan dalam bentuk siklus. Setiap siklus dijalankan dalam 4 tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Rencana pengolahan data pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa melalui penerapan model TGT berbantuan media Tabok Lebah. Penelitian dilaksanakan pada 33 siswa kelas VIII-G dalam dua siklus, di mana data perkembangan kemampuan kolaborasi siswa dikumpulkan melalui lembar observasi pada setiap akhir siklus.

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Kemampuan Kolaborasi Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator	Siklus I (%)	Kriteria
1.	Kemampuan mengelola kelompok	66,57	Cukup Baik
2.	Kemampuan bekerja dan belajar secara kolaboratif dalam kelompok	66,67	Baik

No.	Indikator	Siklus I (%)	Kriteria
3.	Kemampuan memecahkan masalah dalam kelompok	64,24	Cukup Baik
4.	Kemampuan mengatasi perbedaan dalam kelompok	67,27	Baik

Pada siklus I setelah penerapan pembelajaran dengan model TGT (Teams Games Tournament) berbantuan media tabok lebah menunjukkan kemajuan dalam kemampuan kolaborasi peserta didik. Setiap aspek memperoleh hasil sebesar: 66,57% pada indikator pertama, 66,67% pada indikator kedua, 64,24% pada indikator ketiga dan 67,27% pada indikator keempat. Dengan hasil ini, siklus I mencapai hasil rata-rata kemampuan kolaborasi dari semua aspek dalam satu kelas sebesar 66,19%. Pada hasil penilaian siklus 1, terdapat nilai paling rendah pada indikator 3 yaitu kemampuan memecahkan permasalahan dalam kelompok, karena dalam penerapannya siswa belum mampu mengatur strategi dalam pelaksanaan turnamen karena enggan berkolaborasi dengan rekannya. Hasil ini menunjukkan bahwa kolaborasi siswa masih belum optimal, terutama dalam pembagian peran dan komunikasi kelompok. Kondisi ini sejalan dengan temuan (Yanti & Yhasmin, 2023) yang menyatakan bahwa rendahnya kerja sama siswa dalam kelompok sering kali disebabkan oleh kurangnya pembiasaan melakukan diskusi dan kerja tim dalam pembelajaran.

Rendahnya keterampilan berkolaborasi dikarenakan minimnya pemahaman siswa mengenai pentingnya kerja sama tim dalam mencapai tujuan bersama. Mereka belum menyadari bahwa keberhasilan suatu kelompok tidak hanya bergantung pada kemampuan individu, tetapi pada sejauh mana anggota kelompok dapat bekerja secara sinergis. Kurangnya pelatihan atau pembiasaan dalam bekerja kelompok juga turut memperburuk situasi ini. Jika sejak awal siswa tidak dilatih untuk menghargai pendapat orang lain, mendengarkan dengan aktif, serta mencari solusi bersama, maka sulit bagi mereka untuk berkembang menjadi pemecah masalah yang andal dalam konteks kerja sama.

Faktor psikologis pada diri siswa juga berpengaruh dalam kinerja kelompok seperti rasa tidak percaya diri, ketakutan salah, atau pengalaman kerja kelompok yang buruk juga dapat menyebabkan siswa tidak mau bekerja sama. Beberapa siswa mungkin tidak lagi terlibat secara aktif setelah mengalami konflik kelompok. Dalam situasi seperti ini, guru memainkan peran penting dalam memimpin dan membantu proses kerja kelompok berjalan dengan baik. Guru dapat memberikan arahan yang jelas, membagi peran secara adil, dan membuat semua siswa merasa dihargai dan berani menyuarakan pendapat mereka.

Tahap selanjutnya merupakan refleksi untuk memperbaiki langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan di siklus II. Berdasarkan data dari yang diperoleh, masing-masing komponen mengalami peningkatan: komponen pertama mengalami peningkatan sebesar 10,29% menjadi 85,86%, komponen kedua mengalami peningkatan sebesar 18,89% menjadi 85,56%, komponen ketiga mengalami peningkatan sebesar 20,61% menjadi 84,85%, dan komponen keempat mengalami peningkatan sebesar 18,59% menjadi 85,86%.

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Kemampuan Kolaborasi Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator	Siklus I (%)	Kriteria	Siklus II (%)	Kriteria
1.	Kemampuan mengelola kelompok	66,57%	Cukup Baik	85,86%	Sangat Baik
2.	Kemampuan bekerja dan belajar secara kolaboratif dalam kelompok	66,67%	Baik	85,56%	Sangat Baik
3.	Kemampuan memecahkan masalah dalam kelompok	64,24%	Cukup Baik	84,85%	Sangat Baik
4.	Kemampuan mengatasi perbedaan dalam kelompok	67,27%	Baik	85,86%	Sangat Baik

Pada tabel 4 menunjukkan peningkatan total kemampuan kolaborasi peserta didik dari semua aspek dalam satu kelas, dengan hasil rata-rata 85,58% dari siklus II, bersama dengan peningkatan dari siklus I sebesar 19,34% menjadi kriteria Sangat Baik. Berdasarkan hasil pengamatan dapat dilihat bahwa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Dari siklus I sampai siklus II untuk kemampuan kolaborasi mengalami peningkatan dari 66,19% menjadi 85,53 % dilihat dari rata-rata keseluruhan indikator. Sedangkan untuk peningkatan setiap aspek dapat dilihat pada aspek pertama mengalami peningkatan sebesar 38,4%, aspek kedua mengalami peningkatan sebesar 42,12%, aspek ketiga mengalami peningkatan sebesar 28,47%, dan aspek keempat mengalami peningkatan sebesar 18,59%.

Dalam prosesnya yang dibagi menjadi 4 tahap menyatakan bahwa pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi permasalahan awal di kelas VIII-G SMPN 16 Malang, yaitu rendahnya keterampilan kolaborasi siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih senang bekerja secara individual, kurang berpartisipasi dalam diskusi kelompok, serta enggan berbagi ide dengan teman. Untuk mengatasi hal ini, peneliti merancang pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) yang dikombinasikan dengan media Tabok Lebah. Mulai dari rencana pembuatan modul ajar yang memuat langkah-langkah TGT, pembentukan kelompok heterogen, penyusunan soal berbasis kompetensi dasar, serta mekanisme penggunaan media permainan Tabok Lebah untuk mendorong suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif

Tahap pelaksanaan guru membagi kelas dalam 3 kelompok secara heterogen. Siswa diberikan materi singkat, kemudian dilibatkan dalam sesi permainan menggunakan media Tabok Lebah, yang berisi soal-soal sesuai materi pelajaran. Masing-masing anggota kelompok saling berdiskusi untuk menjawab pertanyaan sebelum masuk ke babak turnamen. Turnamen dilakukan secara individu namun hasilnya berdampak pada skor kelompok. Melalui model ini, siswa dilatih untuk saling bekerja sama, menyusun strategi, dan saling mendukung agar kelompok mereka memperoleh nilai tertinggi. Suasana kelas menjadi aktif dan penuh semangat.

Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk mencatat perkembangan keterampilan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi partisipasi aktif dalam kelompok, kemampuan menyampaikan pendapat, mendengarkan pendapat orang lain, menyelesaikan masalah bersama, dan rasa tanggung jawab terhadap tugas kelompok. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Aspek-aspek kolaborasi meningkat dengan persentase masing-masing sebesar 10,29%, 18,89%, 20,61%, dan 18,59%. Siswa yang awalnya pasif mulai aktif menyumbangkan ide, sedangkan siswa yang cenderung dominan mulai belajar memberi ruang kepada teman kelompoknya. Penggunaan media permainan seperti Tabok Lebah terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan fokus belajar siswa. Hal ini mendukung pendapat (Raudah et al., 2024) bahwa media interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memperkuat kerja sama antar anggota kelompok.

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT berbantuan media Tabok Lebah efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Media permainan yang interaktif membuat siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, sedangkan mekanisme turnamen mendorong tanggung jawab kolektif dan semangat kerja sama. Dalam refleksi, guru mengevaluasi bahwa suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan membuat seluruh siswa, baik yang aktif maupun sebelumnya pasif, lebih terlibat dalam kegiatan kelompok. Model ini juga berhasil menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan karakter, seperti rasa saling menghargai, gotong royong, dan komunikasi yang baik. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat dijadikan sebagai salah satu strategi efektif untuk menumbuhkan keterampilan kolaboratif dalam proses pembelajaran. Hasil ini memperkuat temuan (Muliawati et al., 2023) bahwa pembelajaran kolaboratif menekankan interaksi sosial yang kuat antar siswa sebagai sarana pengembangan pemahaman dan keterampilan sosial.

Peningkatan kemampuan kolaborasi siswa terjadi karena model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menggabungkan unsur permainan dengan materi pembelajaran. Unsur permainan ini mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok guna mencapai

tujuan bersama, yaitu memperoleh reward yang dijanjikan. Hal ini memicu siswa untuk aktif berkolaborasi dengan anggota kelompok lainnya serta menyusun strategi secara bersama-sama agar dapat memenangkan turnamen yang diadakan, dari kemajuan ini siswa dapat membantu satu sama lain untuk memperoleh skor tertinggi sehingga mendorong siswa lebih menguasai materi yang diberikan dan meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model TGT dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik kelas VIIIG SMP Negeri 16 Malang tahun ajaran 2024/2025. Dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan peningkatan pada setiap aspek kemampuan kolaborasi. Dari siklus I dan siklus II, kemampuan kolaborasi mengalami peningkatan sebesar 19,34% dengan rata-rata keseluruhan aspek dari 66,19% menjadi 88,53% dengan kriteria Sangat baik. Selain itu dalam penerapan model TGT dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan solidaritas pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan, (1) Guru dapat menerapkan model pembelajaran TGT secara lebih luas dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada materi yang memerlukan kerja sama dan diskusi kelompok, (2) Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran TGT dengan menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran kooperatif, seperti ruang kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok, media pembelajaran interaktif, serta pelatihan guru terkait strategi pembelajaran inovatif yang mendorong keterampilan abad 21, termasuk kolaborasi. (3) Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas dan dua siklus tindakan. Oleh karena itu, peneliti lain disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada jenjang atau mata pelajaran yang berbeda guna memperkaya kajian tentang efektivitas model TGT.

DAFTAR RUJUKAN

- Anantyarta, P., & Sari, R. L. I. (2017). Keterampilan Kolaboratif dan Metakognitif Melalui Multimedia Berbasis Means Ends Analysis. *Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 2(2), 33–43. <https://doi.org/10.32528/bioma.v2i2.821>
- Arnyana, I. B. P. (2019). Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi 4c(Communication, Collaboration, Critical Thinking Dan Creative Thinking) Untuk Menyongsong Era Abad 21. *Prosiding : Konferensi Nasional Matematika Dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 1(1). <https://ejurnal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/829>
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Fadly, W. (2022). *Model-Model Pembelajaran untuk Implementasi Kurikulum Merdeka*.
- Junita, J., & Wardani, K. W. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran STAD dan CIRC terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas V SD Gugus Joko Tingkir pada Mata Pelajaran Tematik. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.26737/pdi.v5i1.1688>
- Lestari, R. V. A., & Hindun. (2023). Penerapan 4C (Communication , Collaboration , Critical Thinking , Creativity) Pada Kurikulum Merdeka di Tingkat Sma Pendahuluan di era globalisasi ini , keterampilan 4C (Communication , Collaboration , Critical Thinking , Creativity) sangat diperlukan. *Journal of Indonesian Language Research*, 3(2), 15–26. <https://ejurnal.pps.unq.ac.id/index.php/Reduplikasi/article/view/2285>
- Maesharoh, R. W., Muthali'in, A., & Iskak, I. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa dengan Metode TGT Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 423–434. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.388>

- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v2i2.20821>
- Muliawati, S. N., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 130–135. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1465>
- Oktavia, A. F., & Kamal, M. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 2 Bukittinggi. *Adiba: Journal Of Education*, 4(1), 44–56. <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/562>
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Sinaga, D. (2024). Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas .Ptk.
- Sururi, I., & Wahid B S, A. (2022). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 2414–2420. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139>
- Ummah, M. S. (2019). Buku ajar pengembangan model pembelajaran “who am i.” *Sustainability (Switzerland)*, 11(1).
- Wahyuningsih, I., Turahman, C., & Widiarti, N. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi melaui Pendekatan TaRL pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 20 Semarang. *Seminar Nasional Pendidikan UNNES*, 846–853. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3214>
- Winoto, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Stad (Student Teams Achievement Divisions) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Organisasi Kelas V Sd Berugenjang Kudus. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 7(2), 166. <https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v7i2.1912>
- Yanti, Y. E., & Yhasmin, A. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tgt (Team Game Tournament) Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Anak Sholeh Full Day. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 3026–2089. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/view/2967>