

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
TERHADAP KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA KELAS VIII
MTS NURUL HUDA MADUKORO**

¹Ayu Oktavia, ²Darwanto

[1Ayuoktavia013@gmail.com](mailto:Ayuoktavia013@gmail.com), [2dharwant@gmail.com](mailto:dharwant@gmail.com)

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kotabumi

***Abstract:** The background to this research is that students' collaboration abilities are less than optimal. Characterized by a lack of responsibility and students relying on each other to carry out tasks when given group assignments. The purpose of this research is to find out if there is an influence of the Teams Games Tournament learning model on the collaboration ability of class VIII students at MTs Nurul Huda Madukoro on the polyhedron material for the the 2023/2024 academic year. The method used is quasi-experimental research, with a Nonequivalent Control Group Design research design. The sample in this study was students in classes VIII A and VIII B. The population in this study was students in class VIII MTs Nurul Huda Madukoro for the 2023/2024 academic year. Using cluster random sampling technique. The data collection instruments used were questionnaires and authentic assessments. The data analysis technique uses n-gain, prerequisite test and Mann Whitney U test. The Mann Whitney U hypothesis gets results, so H_0 is accepted. It was concluded that there was no effect of TGT learning on the collaboration abilities of class VIII students at MTs Nurul Huda Madukoro for the 2023/2024 academic year. This is supported by the results of the authentic assessment which obtained a difference of only 1%. This indicates that there is no significant difference between the experimental class and the control class.*

Keywords: Teams Games Tournament, Collaboration Ability, Polyhedron

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah kemampuan kolaborasi pelajar kurang optimal. Ditandai dengan adanya rasa kurang rasa tanggung jawab dan saling mengandalkan pelajar satu dengan pelajar lain untuk menjalankan tugas saat diberi tugas kelompok, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan kolaborasi siswa kelas VIII MTs Nurul Huda Madukoro pada materi bangun ruang sisi datar tahun ajaran 3023/2024. Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu, dengan bentuk desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini ialah pelajar kelas VIII A dan VIII B. Populasi dalam penelitian ini ialah pelajar kelas VIII MTs Nurul Huda Madukoro tahun ajaran 2023/2024. Menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah angket dan penilaian autentik. Teknik analisis data menggunakan n-gain, uji prasyarat dan uji *Mann Whitney U*. Hipotesis *Mann Whitneyyy U* mendapat hasil $z_{hitung}(0,9353) < z_{tabel}(1,96)$, maka H_0 diterima. Disimpulkan bahwa Tidak ada pengaruh pembelajaran TGT terhadap kemampuan kolaborasi pelajar kelas VIII MTs Nurul Huda Madukoro Tahun Ajaran 2023/2024. Hal tersebut didukung oleh hasil penilaian autentik yang

mendapatkan selisih perbedaan hanya 1%. Hal tersebut menandakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, Kemampuan Kolaborasi, Bangun Ruang Sisi Datar.

I. PENDAHULUAN

Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang pembelajaran pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah pasal 2 ayat 1 menerangkan bahwa pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik: interaktif dan inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kontekstual dan kolaboratif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian peserta didik, dan sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Kemdikbud, 2014). Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan individu yang memenuhi standar zaman dan masyarakat modern, yang dihadapkan pada kebutuhan abad ke-21.

Abad ke-21 membutuhkan *soft skills* yang mumpuni. *Soft skills* ialah keterampilan individu untuk berhubungan dengan orang lain, kemampuan mengatur diri, serta sifat-sifat yang berhubungan dengan kepribadian (Darwanto & Sari, 2019).

Salah satu kebutuhan abad ke-21 adalah kolaborasi. Kolaborasi adalah salah satu keterampilan abad 21, dalam kolaborasi siswa dituntut untuk bekerja sama dalam kelompok, menyesuaikan diri diberbagai situasi, dan bertanggungjawab pribadi atau kelompok untuk memenuhi standar dan tujuan pendidikan (Hosnan, 2014). Kemampuan kolaborasi merupakan suatu kegiatan berdiskusi antar siswa yang kegiatannya dilakukan untuk menentukan pendapat, memperluas dan memperjelas pendapat, dan pada akhirnya mendiskusikan perbedaan pendapat dalam diskusi. (Rodliyah & Fadly, 2023).

Pada realitanya kemampuan kolaborasi masih rendah berdasarkan hasil PISA 2018. Masalah tersebut juga terjadi di MTs Nurul Huda madukoro, berdasarkan wawancara dan observasi sebelum penelitian terlihat bahwa adanya pelajar yang masih saling lempar tanggung jawab dan saling mengandalkan pelajar satu dengan siswa lain untuk menjalankan tugas kelompok. Selain itu, pada saat proses pembelajaran beberapa pelajar pada saat diberi tugas kelompok masih ada pelajar yang menyendiri, bergurau, dan pendiam.

Salah satu faktor penting yang memberikan dampak adalah metode pembelajaran yang kurang efektif. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ialah model pembelajaran yang memakai kuis, latihan berpikir kritis, dan sistem penilaian kinerja individu dengan pelajar bertindak sebagai wakil dari kelompok (Slavin, 2015).

Model pembelajaran TGT memberi peluang untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi pelajar. Model pembelajaran TGT dapat menumbuhkan hubungan positif antar pelajar karena dengan TGT siswa akan tumbuh dalam lingkungan kelompok sehingga memerlukan kerjasama tim serta empati terhadap orang lain. Dengan fokus pada kompetisi yang sehat dan kerjasama tim, dengan TGT dapat tercipta lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung. Model pembelajaran TGT menerapkan sistem permainan yang dapat disesuaikan untuk topik materi pelajaran apapun, apabila siswa menggabungkan kemampuan yang dimilikinya maka akan mempunyai peluang untuk (Hariyanto, 2019).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti melaksanakan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa Kelas VIII Mts Nurul Huda

Madukoro Materi Bangun Ruang Sisi Datar Tahun Ajaran 2023/2024"

Tujuan dari penelitian ialah untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan kolaborasi siswa kelas VIII MTs Nurul Huda Madukoro pada materi bangun ruang sisi datar tahun ajaran 3023/2024.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Quasy eksperiment* desain penelitian *non-equivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di dua kelas yang berbeda, dengan mempertimbangkan *pretest-posttest*. Pemilihan kelas dilakukan berdasarkan teknik *Cluster Radom Sampling*, yaitu pemilihan kelas secara acak (Sugiyono, 2022). Populasi penelitian ini yaitu pelajar kelas VIII MTs Nurul Huda Madukoro sebanyak 56 pelajar yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas A sebagai kelas kontrol sebanyak 29 pelajar dan kelas B sebanyak 27 pelajar sebagai kelas eksperimen. Menggunakan instrument penelitian berupa angket dan penilaian autentik.

Penelitian ini memakai data kuantitatif. Menggunakan teknik analisis data seperti N-Gain yang bertujuan untuk melihat peningkatan setelah menerapkan

model pembelajaran TGT, uji Prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, Uji Hipotesis uji *Mann Whiteyy U* dan analisis penelitian autentik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

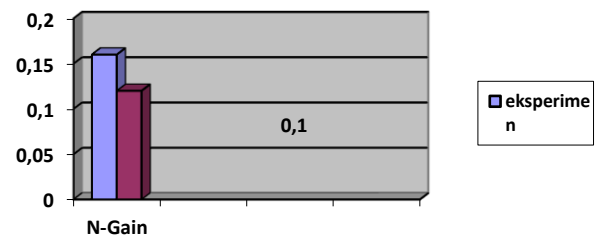
Untuk mengetahui peningkatan model pembelajaran TGT maka dilakukan pengambilan data melalui *pretest* dan *posstest* dengan hasil sebagai berikut.

RANGKUMAN PERHITUNGAN RATA-RATA NILAI PRETEST DAN POSTEST

Uraian	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pretes</i> <i>t</i>	<i>postes</i> <i>t</i>	<i>pretes</i> <i>t</i>	<i>postes</i> <i>t</i>
Banyak sampel	27		29	
Rata-rata	70,7	76,22	65,9	70,72

Dari hasil yang didapatkan terlihat bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil rata-rata lebih unggul dari kelas kontrol. Di *pretest* kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 70,7 sedangkan pada kelas kontrol 65,9. Pada *postest* mendapat hasil rata-rata sebesar 76,22 sedangkan pada kelas kontrol 70,72.

Data diperoleh dari hasil *pretes* dan *posstest*, lalu dicari nilai gain menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 2019* didapatkan hasil 0,16 untuk kelas eksperimen dan 0,12 untuk kelas kontrol. Hal ini menyatakan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran TGT memberi peningkatan lebih besar terhadap kemampuan kolaborasi pelajar daripada kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran TGT. Berikut grafik N-gain.



Setelah didapatkan nilai gain, selanjutnya data gain di uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui data berdistribusi normal dan homogen. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut.

RANGKUMAN UJI NORMALITAS

Kelas	Jumlah Pelajar	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
E	27	0,148	0,167	Normal
K	29	0,251	0,161	Tidak Normal

Ket: E= eksperimen

K= Kontrol

Dapat dilihat bahwa data pada penelitian ini tidak berdistribusi normal, sehingga selanjutnya dilakukan uji hipotesis *nonparametris* dengan rumus *Mann Whitney U* untuk melihat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap kemampuan kolaborasi pelajar. Dibawah ini adalah rangkuman hasil perhitungan uji U.

RANGKUMAN UJI T

Taraf signifikan	t_{tabel}	Z_{hitung}
0,05	1,96	0,935

Dari rangkuman hasil $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ yaitu sebesar $0,935 < 1,96$.

Hasil penilaian autentik yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung mendapat hasil sebagai berikut.

RANGKUMAN PENILAIAN AUTENTIK

Kelas	Pertemuan	Persentase	Presentase kenaikan
E	Pertemuan ke-3	54%	18%
	Pertemuan ke-5	72%	
K	Pertemuan ke-3	52%	17%
	Pertemuan ke-5	69%	

Pembahasan

Setelah penelitian selesai, maka dilakukan analisis pre-test dan post-test yang dihitung menggunakan *Microsoft Excel 2019*, hasilnya menunjukkan rata-rata *pre-test* kelas eksperimen senilai 70,7 dan rata-rata *post-test* kelas eksperimen senilai 76,22, hal ini dapat disimpulkan bahwa kelas tersebut mengalami peningkatan kemampuan kolaborasi sebesar 5.52 dengan nilai rata-rata N-gain sebesar 0,16. Sedangkan pada kelas kontrol mendapat rata-rata *pre-test* kelas kontrol senilai 65,9 dan rata-rata *post-test* kelas kontrol senilai 70,72, hal itu dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan kemampuan kolaborasi sebesar 4,82, dengan nilai rata-rata gain sebesar 0,12. Selanjutnya, data gain dianalisis prasyarat, dan mendapatkan hasil tidak berdistribusi normal. Sehingga menggunakan statistik uji *Mann Whitney U*. Hasil uji hipotesis yang didapat adalah $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ yaitu sebesar $0,935 < 1,96$. Sehingga, H_0 diterima. Artinya “Tidak ada pengaruh positif model pembelajaran TGT terhadap kemampuan kolaborasi siswa kelas VIII MTs Nurul Huda Madukoro Tahun Ajaran 2023/2024”.

Jika dilihat dari penilaian autentik kemampuan kolaborasi yang dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung, memperoleh hasil peningkatan sebesar 18% untuk kelas eksperimen dan 17% untuk

kelas kontrol, yang artinya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat selisih perbedaan hanya 1%. Hal tersebut menandakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Model pembelajaran TGT tidak memberi pengaruh terhadap kemampuan kolaborasi pelajar. Hal tersebut bertolak dengan penelitian oleh (Miroh et al., 2019; Rosyida et al., 2023). Penelitian tersebut mendapat hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memberi pengaruh terhadap kemampuan kolaborasi pelajar, disebabkan oleh beberapa faktor.

Salah satu faktor yang mempengaruhi model pembelajaran TGT tidak berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi pelajar di MTs Nurul Huda Madukoro adalah kurang tepat dalam pemilihan sampel penelitian. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sudah lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Oleh sebab itu, untuk penelitian selanjutnya, perlu dilakukan pemilihan sampel yang lebih tepat agar mendapat hasil penelitian yang lebih akurat.

Faktor lain yang mempengaruhi model pembelajaran TGT tidak berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi pelajar di MTs Nurul Huda Madukoro adalah urutan angket yang bias. Dikarenakan dalam penelitian ini menggabungkan angket dari dua sumber, sehingga memungkinkan

terdapat susunan angket yang bias. Urutan angket yang bias dapat mempengaruhi cara responden menjawab pertanyaan selanjutnya. Konsep bias adalah kurangnya validitas internal atau penilaian yang salah terhadap hubungan antara paparan dan dampak pada populasi target dimana estimasi statistik memiliki ekspektasi yang tidak sama dengan nilai sebenarnya (Payne, 2019). Hal ini dapat membalikkan fakta atas hasil penelitian dan menghasilkan kesimpulan yang salah.

Dari uraian yang telah dijelaskan mengenai faktor yang mempengaruhi model pembelajaran TGT tidak berpengaruh terhadap kemampuan kolaborasi pelajar di MTs Nurul Huda Madukoro. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak dapat mewakili populasi yang lebih luas. Sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan pada situasi yang berbeda.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata *n-gain* pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata *n-gain* kelas kontrol. Akan tetapi, Hasil uji hipotesis *Mann Whitney U* diperoleh $Z_{hitung} (0,935) < Z_{tabel} (1,96)$, maka H_0 diterima, artinya dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap

kemampuan kolaborasi siswa kelas VIII MTs Nurul Huda Madukoro Tahun Ajaran 2023/2024.

Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk memilih sampel yang lebih tepat agar

mendapat hasil penelitian yang lebih akurat. mencari lebih dalam faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas model pembelajaran TGT.

DAFTAR RUJUKAN

- Darwanto, & Sari, N. (2019). Pengintegrasian Soft Skills Pada Setiap Pembelajaran (Supaya Upaya Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0 / Era Disrupsi). *Ekspone*, 10(2), 42–49.
- Hariyanto, A. (2019). *Teams Games Tournament(TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. PENERBIT DEEPUBLISH: Grub Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 : Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013* (1st ed.). Penerbit Indonesia.
- Kemdikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. *Peraturan Menteri Pendidikan*, 53(9), 1–11. [https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud Nomor 103 Tah](https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%20103%20Tahun%202014)
- Payne, S. L. (2019). *Efek Urutan Pertanyaan pada Respons Survei*. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/15252064/>
- Rodliyah, U., & Fadly, W. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi melalui Model Guided Inquiry Berbasis Education for Sustainable Development pada Materi Biotik dan Abiotik. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 3(2), 169–179. <https://doi.org/10.21154/jtii.v3i2.2153>
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Penerbit Nusa Media.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). CV ALFABETA.