

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN  
MEDIA KOKAMI TERHADAP KETERAMPILAN  
KOLABORASI SISWA**

Irma Erviani<sup>1</sup>  
Hilmi Hambali<sup>2\*</sup>  
Rahmatia Thahir<sup>3</sup>

<sup>1,2\*,3</sup> Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

[irmaerviani@gmail.com](mailto:irmaerviani@gmail.com)<sup>1)</sup>  
[hilmihambali@unismuh.ac.id](mailto:hilmihambali@unismuh.ac.id)<sup>2\*)</sup>  
[rahmatiathahir@unismuh.ac.id](mailto:rahmatiathahir@unismuh.ac.id)<sup>3)</sup>

**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Kokami terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMP 40 Sinjai. dan sampel yang terdiri dari kelas VIII SMP Negeri 40. Teknik pengambilan sampel dengan cara *Purposive Sampling*. Data yang dikumpulkan yaitu data mengenai keterampilan kolaborasi siswa yang kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan kolaborasi siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media Kokami yaitu 94% dan berada pada kategori sangat kuat. Hasil uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample Test* menunjukkan nilai signifikan 0,000 atau kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa, ada pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa di SMP Negeri 40 Sinjai.

**Keywords:** *Team Games Tournament*, Media Kokami, Keterampilan kolaborasi

Published by:



Copyright © 2022 The Author (s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



# PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) BERBANTUAN MEDIA KOKAMI TERHADAP KETERAMPILAN KOLABORASI SISWA

## 1. Pendahuluan

Kurikulum di Indonesia disusun berdasarkan tantangan pada abad 21, di mana dalam pembelajaran abad 21 keterampilan pembelajaran inovasi menjadi pusatnya. Siswa dituntut untuk memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan tersebut adalah kecakapan pemecahan masalah (*problem solving skill*), kecakapan berpikir kritis (*critical thinking skill*), kolaborasi (*collaboration skill*), kecakapan berkomunikasi (*communication skill*), dan kecakapan kreativitas (*creativity skill*). Selain perbaikan pada sistem pendidikan, diharapkan pula peningkatan kemampuan berpikir siswa. Bukan hanya kemampuan kognitifnya saja tetapi juga perlu diperhatikan dalam hal keterampilan. Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan yaitu keterampilan kolaborasi (Miroh,2019).

Salah satu sekolah dengan kemampuan belajar kolaborasi siswa yang masih rendah adalah SMP Negeri 40 Sinjai. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, permasalahan utama yang dihadapi oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 40 Sinjai yaitu kegiatan pembelajaran di kelas masih menitikberatkan peran guru sebagai pusat dalam proses pembelajaran, guru masih mengutamakan ketuntasan materi dan kurang mengoptimalkan ketuntasan belajar siswa. Permasalahan lain yang ditemukan peneliti adalah jika kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok siswa menggunakan waktu kerja kelompok untuk bercerita dan tidak menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru. Kebanyakan siswa tidak mengerti apa yang harus dikerjakan, jadi kegiatan kerja kelompok itu biasanya hanya dilakukan oleh satu atau dua siswa saja. Hal tersebut terlihat dari data angket diperoleh bahwa kemampuan kolaborasi siswa masih perlu dikembangkan karena hanya 56% siswa memiliki kemampuan bekerja sama, 69% yang mampu beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, 61% yang memiliki empati dan perspektif yang berbeda dan hanya 72% siswa yang mampu berkompromi dengan anggota kelompok demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran model TGT (*Team Games Tournament*) adalah satu tipe atau model yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan, memungkinkan siswa belajar rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Selain itu, kondisi lingkungan SMP Negeri 40 Sinjai yang merupakan

salah satu lokasi terpencil menjadikan pembelajaran model TGT (*Team Games Tournament*) sangat cocok untuk diterapkan di sekolah ini, karena model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dapat diterapkan dengan bahan, alat dan mekanisme sederhana tanpa harus terikat dengan alat pembelajaran elektronik ataupun sambungan internet.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) sangat cocok diterapkan untuk mengukur kemampuan kolaborasi siswa. Sebab dapat menunjukkan kemampuan kerjasama kelompok dan kepemimpinan, beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, bekerja secara produktif dengan yang lain, menempatkan empati pada tempatnya, menghormati perspektif yang berbeda. Oleh karena itu, perlu diupayakan proses pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan kolaborasi seluruh siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Miroh (2019) , model pembelajaran TGT dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan kolaborasi siswa yaitu dengan perolehan nilai rata-rata kemampuan kolaborasi kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Penelitian yang dilakukan oleh Miroh membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dengan siswa yang tidak diajar dengan model pembelajaran tersebut.

Selain itu, peneliti menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa, media tersebut adalah media Kokami. Kotak dan kartu misterius (Kokami) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Penerapannya melibatkan seluruh siswa baik siswa yang biasanya pasif maupun yang aktif. Dengan demikian permainan ini sangat baik digunakan di dalam kelas yang heterogen. Gabungan antara media dan permainan ini mampu secara signifikan memotivasi dan menarik minat siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan ini sangat baik digunakan pada kelas yang bersifat heterogen (Yuli, 2014).

Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* berbantuan media kokami untuk mengatasi masalah keterampilan kolaborasi siswa di SMP Negeri 40 Sinjai.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan metode *Pre Experimental Design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

H O1 x O2
-----------

Sumber: Sugiyono 2017

Keterangan :

O1 = *Pretest* (tes awal) yang diberikan sebelum perlakuan pada kelas eksperimen

X = Perlakuan (model pembelajaran TGT berbantuan media kokami)

O2 = *Posttest* (tes akhir) yang diberikan setelah penerapan perlakuan pada kelas eksperimen

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 40 Sinjai kelas VIII yang berlokasi di Kabupaten Sinjai. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 40 Sinjai tahun pelajaran 2020/2021 yang terdiri atas 67 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VIII SMP Negeri 40 Sinjai yang terdiri dari 25 siswa, Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*.

Teknik pengambilan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan angket keterampilan kolaborasi dan lembar observasi aktivitas siswa. Angket akan diberikan kepada seluruh siswa untuk diisi secara individu. Angket yang diberikan akan dapat menghitung nilai kolaborasi siswa, angket yang telah disusun berdasarkan indikator yang telah tersedia untuk dijadikan acuan. Adapun kategori skor angket adalah:

**Tabel 1.** Kategori skor angket keterampilan kolaborasi siswa

Interval skor (%)	Kategori
81-100	Sangat kuat
61-80	Kuat
41-60	Cukup
21-40	Lemah
0-20	Sangat lemah

(sumber: Riduwan, 2014)

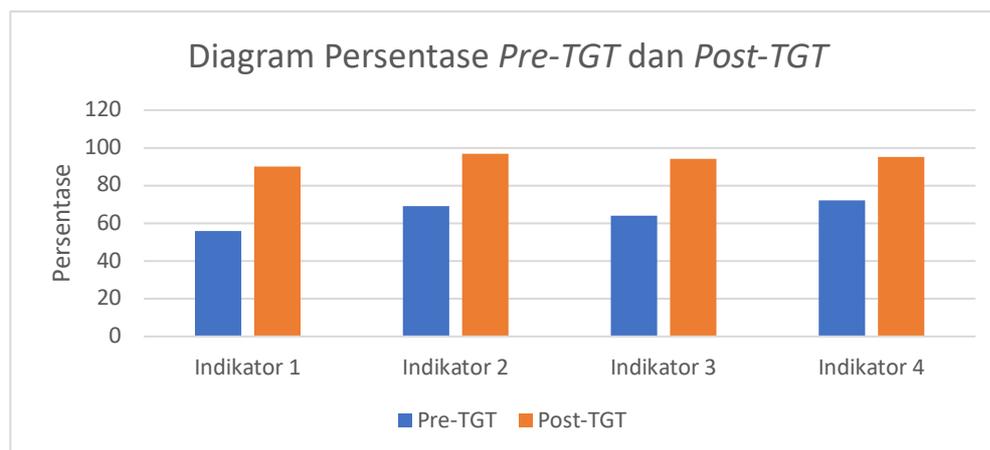
### 3. Hasil dan Pembahasan

Data keterampilan kolaborasi siswa diketahui dari penyebaran angket. Angket keterampilan kolaborasi siswa terdiri dari 20 pernyataan yang dikembangkan dari indikator-indikator seperti yang tercantum dalam kisi-kisi instrumen. Angket keterampilan kolaborasi siswa diberikan kepada kelas eksperimen setelah dilakukan validasi ahli

**Tabel 2.** Deskripsi Statistik

	N	Minimum	Maksimum	Mean
<i>Pre-TGT</i>	25	40	61	52,25
<i>Post-TGT</i>	25	68	80	75,42

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil nilai rata-rata keterampilan kolaborasi siswa kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kokami adalah 52,25 sedangkan, nilai rata-rata hasil *post-TGT* kelas eksperimen adalah 75,42 dengan nilai maksimum 61 hingga mencapai 80 setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kokami.



**Gambar 1.** Diagram Persentase *Pre-TGT* dan *Post-TGT*

Berdasarkan gambar diagram 4.1 tersebut terlihat perbedaan perolehan skor pada setiap indikator penilaian *pre-TGT* dan *Post-TGT* kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kokami. Hal tersebut dilihat dari peningkatan perolehan persentase *pre-TGT* dengan *post-TGT* pada setiap indikator keterampilan kolaborasi siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa persentase perolehan skor keterampilan kolaborasi siswa setiap indikator pada *pre-TGT* lebih rendah dibandingkan dengan persentase perolehan skor keterampilan kolaborasi setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kokami.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Perbandingan Perolehan Skor Angket Keterampilan Kolaborasi *Pre-TGT* dan *Post-TGT*

No	Indikator	Persentase ( <i>pre-TGT</i> )	Kategori	Persentase ( <i>post-TGT</i> )	Kategori
1	Memiliki kemampuan bekerja sama dalam kelompok	56%	Cukup	90%	Sangat kuat
2	Beradaptasi dalam berbagai peran, bekerja secara produktif dengan	69%	Kuat	97%	Sangat kuat

	yang lain					
3	Memiliki empati dan perspektif yang berbeda	64%	Kuat	94%	Sangat kuat	
4	Mampu berkompromi dengan anggota kelompok yang lain demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan	72%	Kuat	95%	Sangat kuat	

Indikator 1 yaitu memiliki kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Pada indikator ini siswa terlatih untuk memiliki kemampuan bekerja sama dalam kelompok, hal tersebut dapat dilihat pada tabel 3 di mana perolehan persentase keterampilan kolaborasi siswa pada *pre-TGT* berada pada kategori cukup sedangkan persentase angket keterampilan kolaborasi siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) berbantuan media kokami berada pada kategori sangat kuat.. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suyanti (2010) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang juga berfokus pada kemampuan untuk bekerja sama kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama dalam kelompok.

Pada indikator 2 yaitu beradaptasi dalam berbagai peran, bekerja secara produktif dengan yang lain. Perolehan persentase pada indikator 2 sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) berbantuan media kokami berada pada kategori kuat dan setelah diberi perlakuan berada pada kategori sangat kuat. Hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team games Tournament*) berbantuan media kokami dapat membantu siswa beradaptasi dalam berbagai peran, bekerja secara produktif dengan yang lain, Suseno (2008) menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan suatu pendekatan kerja antar kelompok dengan mengembangkan kerjasama antar personal.

Indikator 3 yaitu memiliki empati dan perspektif yang berbeda. Indikator ini dilatihkan pada saat siswa bersikap sopan dan baik dengan orang lain, mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain dan menghargai kontribusi atau pekerjaan orang lain. Hal ini sesuai dengan Sari (2017) menerangkan bahwa indikator keterampilan kolaborasi yaitu memiliki empati dan menghargai perspektif yang berbeda ditunjukkan dengan menunjukkan sikap yang sopan dan baik pada teman, menghargai dan mendengarkan pendapat teman serta mendiskusikan ide. Pada indikator memiliki empati dan perspektif yang berbeda diperoleh persentase angket

keterampilan kolaborasi siswa *pre-TGT* 64% dan berada pada kategori kuat sedangkan pada *post-TGT* diperoleh persentase 94% dan berada pada kategori sangat kuat.

Pada indikator 4 yaitu mampu berkompromi dengan anggota kelompok yang lain demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan, terdiri. Pada indikator siswa dilatih bersedia menerima keputusan bersama dan berani menerima kritik dan saran. Hal ini sesuai dengan penjelasan dari Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2017) menjelaskan bahwa salah satu indikator keterampilan kolaborasi adalah mampu berkompromi dengan anggota yang lain dalam kelompok demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Pada indikator 4 diperoleh persentase angket keterampilan kolaborasi siswa dengan *pre-TGT* 72% dan berada pada kategori kuat sedangkan *post-TGT* yaitu 95% dan berada pada kategori sangat kuat.

Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan adanya peningkatan setelah siswa dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbantuan media kokami. Berdasarkan perolehan persentase pada setiap indikator keterampilan kolaborasi baik *pre-TGT* maupun *post-TGT*, dapat diketahui bahwa peningkatan yang terjadi cukup signifikan dimana pada *pre-TGT* hanya mampu mencapai kategori kuat pada setiap indikator sedangkan pada *post-TGT* setiap indikator mampu mencapai kategori sangat kuat. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team games tournament*) berbantuan media kokami memberikan pengaruh terhadap keterampilan kolaborasi siswa.

Hal tersebut sependapat dengan penelitian Miroh (2019) bahwa model pembelajaran TGT dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan kolaborasi siswa, yaitu dengan perolehan nilai rata-rata kemampuan kolaborasi kelas eksperimen termasuk dalam kategori tinggi ditinjau dari tiga indikator kemampuan kolaborasi, siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan secara signifikan dengan perolehan persentase rata-rata sebesar 82% dengan kriteria sangat baik.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan pada kelas eksperimen sebagai bentuk perlakuan untuk mengetahui perubahan keterampilan kolaborasi siswa. Cara untuk mengukur pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team games tournament*) berbantuan media kokami dalam penelitian ini menggunakan uji *paired sample T-test*. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai sig adalah sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team games Tournament*) berbantuan media kokami berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi siswa di SMP Negeri 40 Sinjai.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*team games tournament*) berbantuan media kokami terhadap keterampilan kolaborasi siswa di SMP Negeri 40 Sinjai. Hal ini dapat dilihat dari jumlah persentase yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan pada indikator 1 sebanyak 56% berada pada kategori cukup, indikator 2 sebanyak 69% dengan kategori kuat, indikator 3 sebanyak 64% dengan kategori kuat dan pada indikator 4 sebanyak 72% dengan kategori kuat. Setelah diberi perlakuan perolehan persentase dari indikator 1 sampai indikator 4 berada pada kategori sangat kuat dengan nilai berkisar antara 90%-95%.

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu materi biologi saja dengan berbagai keterbatasan, dan hanya terbatas pada satu variabel saja yaitu keterampilan kolaborasi siswa, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut sehingga aplikasi model pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini dapat digunakan secara maksimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anantyartha, Ririn. 2017. Keterampilan kolaboratif dan metakognitif melalui multimedia berbasis *means ends analysis collaborative skills through multimedia means ends analysis based*. *Jurnal biologi dan pembelajaran biologi*. Vol.2 No.2. ISSN 2528-1615
- Hambali, Hilmi. 2020. Pengaruh Model *Porejet Based Learning (PJBL)* Sebagai Implementasi Kampus Merdeka Terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*. Vol 20. No 3.
- Hartaty;dkk. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMPN 3 Rambah Hilir pada Materi Klasifikasi Benda Tahun Pembelajaran 2014/2015. Universitas Pasir Pengaraian.
- Hikmah, Msy; Anwar, Yeni dan Riyanto. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*. Vol 5. No 1.
- Miroh; dkk. 2019. Pengaruh Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Kemampuan Kolaborasi Siswa di SMPN 5 Ungaran. Seminar nasional pendidikan Fisika. ISSN: 978-62392092.
- Rahayu, Sri; dkk. 2019. Pengaruh Model Proje Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa Dalam Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 5. No 2. ISSN 132-143.

- Rahmana, A.J. 2019. Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media MONOPOLI Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Rosady;dkk.2017. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Berbasis Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kelam Permai Tahun Ajaran 2016-2017. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol.2. No. 1. ISSN 2540-802X.
- Saenab, Sitti; dkk. 2019. Pengaruh Penggunaan Model Project Based Learning Terhadap Keterampilan Kolaborasi Mahasiswa Pendidikan IPA. *Jurnal Biology Science dan Education*. Vol 8(1). ISSN 2252-858X.
- Sari, K.A. 2017. Pengembangan Lembar kerja Peserta Didik IPA Berbasis Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi dan Komunikasi Peserta Didik Kelas VII. *Jurnal pendidikan dan Sains*. Vol 6. No 8.
- Sipayung; dkk. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Collaborative Inquiry* Terhadap Keterampilan 4C Siswa di SMA. *Jurnal Pendidikan*. ISSN: 2301-7651.
- Siska; dkk. 2015. Penerapan Metode Permainan Kokami Berdasarkan LKPD Saintifik dalam Model Quantum Learning Terhadap Kompetensi IPA Peserta Didik Kelas VII SMPN 31 Padang. *Jurnal Of Physics Education*. Vol 6.
- Teladaningsih, One; dkk. 2019. Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol 4(1). ISSN:2477-2143.
- Widayanti, Eka Rizki dan Slameto. 2016. Pengaruh Penerapan Model Team Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pembelajaran Biologi*.
- Yuli, Rusiana. 2014. Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V A SDN darugan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Jurnal Pancaran*. Vol 3(4).