

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Sikap Kolaboratif Siswa Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 12 Kota Jambi

Nia Ramadhani¹, Siti Syuhada², Destri Yaldi³

¹Universitas Jambi/Jambi, Indonesia

²Universitas Jambi/Jambi, Indonesia

³Universitas Jambi/Jambi, Indonesia

*Corresponding author : Destri Yaldi, Mendalo Darat, 36361, Jambi, Indonesia, destriyaldi@unja.ac.id

E-mail: rnia70558@gmail.com ¹, sitisyuhada@unja.ac.id ², destriyaldi@unja.ac.id ³

Article History:

Received: 15 Juni 2026

Revised: 24 Juni 2026

Accepted: 30 Juni 2026

Keywords: Teams Games Tournament, Collaborative Attitude, Cooperative Learning, Economics Learning.

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap sikap kolaboratif siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 12 Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) melalui rancangan post-test only control group design. Populasi penelitian terdiri dari 319 siswa kelas XI, dengan sampel sebanyak 72 siswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Sampel dibagi ke dalam dua kelas: kelas eksperimen (36 siswa) penelitian berasal dari kelas XI F1 dan XI F2, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok yang diajarkan dengan model TGT, dan kelas kontrol (36 siswa) yang menggunakan model Problem Based Learning (PBL). Data dikumpulkan melalui lembar observasi untuk mengukur sikap kolaboratif siswa berdasarkan indikator partisipasi aktif, kerja sama tim yang produktif, tanggung jawab, fleksibilitas, kompromi, dan saling menghormati. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Mean rank pada kelas eksperimen (54,40) tercatat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (18,50). Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran TGT secara signifikan meningkatkan sikap kolaboratif siswa. Dengan demikian, model TGT dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan sikap kolaboratif dalam pembelajaran ekonomi.

PENDAHULUAN

Pendidikan menempati posisi fundamental dan strategis dalam mengonstruksi sumber daya manusia unggul yang memiliki daya tahan terhadap kompleksitas tantangan global (Rasyid, 2024). Di tengah akselerasi teknologi dan dinamika era globalisasi, institusi pendidikan tidak lagi sekadar berfungsi sebagai media transfer pengetahuan, melainkan dituntut untuk membentuk generasi yang memiliki kompetensi kognitif tingkat tinggi, mencakup berpikir kritis, kreatif, serta kapasitas adaptif yang mumpuni terhadap perubahan paradigma (Stanikzai, 2023).

Upaya esensial dalam mengakselerasi kualitas pendidikan memerlukan implementasi

kurikulum yang memiliki daya tahan terhadap dinamika zaman dan tuntutan global (Indah Lestari et al., 2024). Kurikulum yang adaptif tidak hanya berorientasi pada penguasaan literasi akademik secara kognitif, tetapi juga mengintegrasikan pengembangan keterampilan abad ke-21 secara komprehensif, yang meliputi kapasitas berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi (Wijayanti et al., 2025). Dalam paradigma pendidikan modern, kompetensi intelektual semata dianggap tidak lagi memadai tanpa dukungan kecerdasan sosial yang mumpuni. Peserta didik dituntut untuk memiliki keterampilan interaksi afektif, kapasitas kerja sama yang sistematis, serta manifestasi empati dan toleransi dalam berbagai konteks instruksional (Ningtyas et al., 2025). Oleh karena itu, penguatan dimensi psikososial menjadi pilar fundamental dalam ekosistem pembelajaran kontemporer

Salah satu faktor sosial yang bersifat penitng untuk diinternalisasi oleh peserta didik adalah sikap kolaboratif. Pembelajaran yang berbasis pada prinsip kooperatif diyakini mampu mentransformasi atmosfer kelas menjadi lebih dinamis dan partisipatif, di mana terjadi dialektika ide antar-siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara kolektif (Chen & Gaowei, 2025). Secara konseptual, sikap kolaboratif merefleksikan kemampuan individu untuk berfungsi secara efektif dalam kelompok, mengapresiasi diversitas pendapat, terlibat aktif dalam diskursus, serta memiliki akuntabilitas terhadap pencapaian target bersama.

Dalam konteks pembelajaran ekonomi, aktivitas kolaboratif menjadi instrumen penting bagi siswa untuk menyintesis pemahaman melalui interaksi sejawat guna mencapai tujuan instruksional yang kompleks . Meskipun demikian, realitas empiris menunjukkan adanya diskrepansi, di mana tingkat kompetensi kolaboratif siswa masih bervariasi dan belum mencapai titik optimal. Kondisi tersebut menegaskan urgensi dilakukannya intervensi pedagogis melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat guna menstimulasi dan mengembangkan potensi kolaboratif peserta didik secara sistematis.

Dalam spektrum kompetensi abad ke-21, salah satu aspek psikososial yang krusial untuk diintegrasikan dalam kurikulum adalah sikap kolaboratif. Urgensi pengembangan sikap ini didasari oleh premis bahwa pembelajaran berbasis kooperatif mampu mentransformasi rigiditas kelas tradisional menjadi ekosistem belajar yang dinamis dan partisipatif. Melalui interaksi sosial yang terstruktur, siswa terlibat dalam dialektika ide dan negosiasi makna, yang pada gilirannya memungkinkan terjadinya konstruksi pengetahuan bersama secara bermakna (Chen & Gaowei, 2025). Dengan demikian, kolaborasi bukan hanya sekadar metode kerja kelompok, melainkan sebuah instrumen pedagogis untuk memperkuat kohesi sosial dan efikasi belajar siswa. Mata pelajaran Ekonomi secara substansial menuntut penguasaan konsep yang erat kaitannya dengan realitas sosial dan pemecahan masalah kolektif. Oleh karena itu, sikap kolaboratif bukan sekadar pelengkap, melainkan prasyarat utama agar siswa mampu melakukan diskursus, negosiasi pendapat, dan sintesis solusi atas fenomena ekonomi secara bersama-sama. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya diskrepansi antara tuntutan kurikulum dengan kondisi faktual.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi, Ibu Dewi Okta Hendrisa, S.Pd., diperoleh informasi bahwa kemampuan kerja sama siswa kelas XI dalam kegiatan pembelajaran masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi kelompok, kurangnya keberanian untuk mengemukakan pendapat, serta belum maksimalnya tanggung jawab individu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menumbuhkan interaksi dan kerja sama yang efektif antar siswa dalam kegiatan belajar.

Selain itu, dalam praktik pembelajaran juga ditemukan bahwa penilaian pada ranah afektif, khususnya yang berkaitan dengan sikap kolaboratif siswa, masih memerlukan penguatan agar dapat digunakan secara lebih sistematis dalam proses evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu,

dalam penelitian ini peneliti menyusun instrumen penilaian afektif yang bertujuan untuk mengukur sikap kolaboratif siswa. Instrumen tersebut dikembangkan berdasarkan indikator sikap kolaboratif yang relevan dengan kegiatan pembelajaran, kemudian melalui proses validasi oleh guru mata pelajaran Ekonomi untuk memastikan bahwa indikator yang digunakan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di kelas. Melalui proses validasi tersebut, diharapkan instrumen yang digunakan mampu menggambarkan sikap kolaboratif siswa secara lebih objektif dan sesuai dengan konteks pembelajaran yang berlangsung.

Di sisi lain, berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Rifqi, 2022). Namun demikian, kajian yang secara khusus membahas pengaruh model tersebut terhadap pengembangan sikap kolaboratif dalam pembelajaran Ekonomi pada tingkat SMA masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada peningkatan motivasi belajar atau pencapaian hasil belajar akademik siswa. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang dapat memberikan bukti empiris mengenai bagaimana penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), mampu mendorong siswa untuk berinteraksi, bekerja sama, serta membangun perilaku kolaboratif melalui kegiatan kerja tim dan mekanisme turnamen akademik yang menjadi karakteristik utama model tersebut.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mengombinasikan aktivitas kerja sama kelompok dengan permainan akademik dan turnamen antar kelompok (Fauziatur Rohmah et al., 2025). Model ini berpotensi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif karena siswa tidak hanya belajar melalui diskusi kelompok, tetapi juga terlibat dalam aktivitas permainan yang bersifat edukatif (Sandra, 2022). Selain mampu mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran, kegiatan permainan dan turnamen juga dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam belajar. Di samping itu, adanya sistem penghargaan kelompok mendorong siswa untuk saling membantu, berbagi pengetahuan, serta menyusun strategi bersama agar kelompoknya memperoleh hasil yang lebih baik (Rosyida, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengkaji pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), terhadap peningkatan sikap kolaboratif siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 12 Kota Jambi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang dipilih yaitu *Post-Test Only Control Group Design*, yang digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan membandingkan hasil pengukuran akhir antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah intervensi diberikan (Sugiyono, 2016). Lokasi penelitian ditetapkan di SMA Negeri 12 Kota Jambi, dengan populasi target mencakup seluruh siswa kelas XI yang berjumlah 319 individu. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, di mana pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan strategis yang selaras dengan tujuan penelitian. Berdasarkan teknik tersebut, terpilih dua kelas dengan total 72 siswa sebagai sampel, yakni kelas XI F1 (n=36) sebagai kelompok eksperimen yang menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT), dan kelas XI F2 (n=36) sebagai kelompok kontrol yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL).

Proses pengumpulan data primer dilakukan melalui observasi sistematis menggunakan lembar instrumen yang telah divalidasi untuk mengukur sikap kolaboratif siswa selama dinamika pembelajaran berlangsung. Instrumen ini dirancang untuk merekam manifestasi perilaku siswa berdasarkan enam indikator fundamental kolaborasi, yaitu partisipasi aktif dalam forum, efektivitas kerja sama produktif, akuntabilitas atau tanggung jawab individu terhadap tugas kelompok,

.....

fleksibilitas dalam menghadapi dinamika tim, kemampuan melakukan kompromi demi tujuan bersama, serta sikap saling menghargai terhadap perbedaan pendapat. Melalui lembar observasi ini, peneliti dapat melakukan kuantifikasi terhadap aspek-aspek afektif dan sosial siswa secara objektif dan terukur.

Data yang telah dihimpun kemudian diolah secara statistik menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27 melalui serangkaian tahapan analisis yang ketat. Analisis diawali dengan uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas sebaran data menggunakan metode Shapiro-Wilk serta uji homogenitas varians melalui uji Levene. Untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan analisis statistik non-parametrik berupa uji Mann-Whitney. Pemilihan uji ini dilakukan untuk membandingkan perbedaan rata-rata peringkat (*mean rank*) sikap kolaboratif antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, guna membuktikan secara empiris signifikansi pengaruh model TGT terhadap pengembangan kompetensi kolaboratif siswa pada mata pelajaran ekonomi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan di SMA Negeri 12 Kota Jambi untuk menguji efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap sikap kolaboratif siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Pengukuran dilakukan pada tahap *post-test* menggunakan instrumen lembar observasi yang telah divalidasi, mencakup dimensi partisipasi aktif, kerja sama produktif, tanggung jawab, fleksibilitas, kompromi, dan saling menghargai.

Berdasarkan pengolahan data menggunakan statistik deskriptif, kelas eksperimen (XI F1) menunjukkan performa kolaboratif yang luar biasa. Seluruh siswa (100%) mencapai kategori "Sangat Tinggi". Secara numerik, nilai rata-rata (*mean*) kelompok ini mencapai 29,54 dari skor maksimal 30,00. Standar deviasi yang sangat kecil (0,759) menunjukkan bahwa variasi antar siswa sangat minim; dengan kata lain, model *Teams Games Tournament* (TGT), berhasil menyeragamkan kualitas kolaborasi siswa di level optimal. Fenomena ini terjadi karena struktur *Teams Games Tournament* (TGT), yang mewajibkan adanya diskusi kelompok sebelum tahap turnamen. Siswa yang memiliki pemahaman lebih tinggi secara otomatis berperan sebagai tutor sebaya, memastikan anggota timnya siap menghadapi kompetisi. Hal ini memicu partisipasi aktif yang merata, bukan hanya didominasi oleh segelintir siswa.

Berbanding terbalik dengan kelas eksperimen, kelas kontrol (XI F2) yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) menunjukkan distribusi data yang lebih bervariasi namun cenderung berada di level menengah. Mayoritas siswa (91,66%) berada pada kategori "Sedang", dengan nilai rata-rata 18,33. Meskipun PBL secara teoritis mendorong pemecahan masalah secara berkelompok, observasi di lapangan menunjukkan bahwa tanpa unsur permainan dan kompetisi antar kelompok, keterlibatan siswa cenderung fluktuatif. Sebagian kecil siswa masih tampak pasif dan menyerahkan beban kerja kelompok kepada rekan yang dianggap lebih cerdas.

Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum melakukan pengujian hipotesis untuk memperoleh kesimpulan umum, terlebih dahulu dilakukan beberapa uji prasyarat analisis.

- a) Uji pertama adalah uji normalitas yang dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel pada masing kelompok adalah 36 siswa. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,001, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,026. Karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($< 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data pada kedua kelompok tidak berdistribusi normal.
- b) Uji kedua uji homogenitas hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 ($p < 0,05$), yang berarti varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak homogen. Dengan demikian, kedua kelompok data tidak memenuhi asumsi dasar untuk

menggunakan uji statistik parametrik.

Karena asumsi normalitas dan homogenitas tidak terpenuhi, maka analisis data dilanjutkan dengan menggunakan statistik nonparametrik, yaitu uji Mann-Whitney U. Uji ini dipilih karena dinilai lebih tepat untuk membandingkan dua kelompok sampel yang bersifat independen ketika data tidak memenuhi persyaratan analisis parametrik.

Tabel. 1 Uji Test Of Normality (Shapiro-Wilk)

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sikap Kolaboratif	Kelas Eksperimen	.394	36	<,001	.656	36	<,001
	Kelas Kontrol	.217	36	<,001	.931	36	.026

Tabel. 2 Test Of Homogeneity Of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig
Sikap Kolaboratif	Based on Mean	9.105	1	70	.004
	Based on Median	8.144	1	70	.006
	Based on Median and with adjusted df	8.144	1	63.052	.006
	Based on trimmed mean	9.949	1	70	.002

Pengujian Hipotesis (Mann-Whitney U-Test)

Uji *Mann-Whitney* dilakukan untuk membandingkan peringkat rata-rata (*mean rank*) antara kedua kelompok. Hasil analisis statistik menunjukkan nilai $U = 0,000$ dan nilai $Z = -7,472$. Signifikansi asimtotik (*2-tailed*) menunjukkan angka $< 0,001$. Karena nilai signifikansi yang diperoleh lebih rendah daripada batas $\alpha = 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) tidak dapat diterima. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik pada sikap kolaboratif siswa antara kelompok yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT dan kelompok yang menggunakan model PBL. Skor *mean rank* kelas eksperimen sebesar 54,50 jauh melampaui kelas kontrol yang hanya sebesar 18,50, yang menegaskan keunggulan signifikan model *Teams Games Tournament* (TGT), dalam konteks penelitian ini.

Table 3 Hasil Uji Mann-Whitney Ranks

Kelas		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Sikap Kolaboratif	Kelas Eksperimen	36	54.50	1962.00
	Kelas Kontrol	36	18.50	666.00
Total		72		

**Tabel 4
Test**

Statistics

Sikap Kolaboratif

Mann-Whitney U	0,00
Z	-7.472
Asymp. Sig (2-tailed)	<,001

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Sikap Kolaboratif

Keberhasilan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan sikap kolaboratif dapat dibedah melalui mekanisme setiap indikatornya. Pertama, pada indikator partisipasi aktif dan kerja sama produktif, unsur *tournament* menciptakan "ancaman" positif di mana setiap poin yang diperoleh individu sangat berharga bagi peringkat tim. Hal ini memaksa setiap siswa untuk terlibat intensif sejak tahap *team study*.

Kedua, pada indikator tanggung jawab dan kompromi. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT), setiap siswa ditempatkan pada meja turnamen yang setara dengan kemampuan mereka. Hal ini memberikan rasa percaya diri pada siswa berkemampuan rendah dan rasa tanggung jawab pada siswa berkemampuan tinggi untuk membimbing rekannya. Dinamika ini sejalan dengan teori *Social Interdependence* dari Johnson & Johnson, di mana keberhasilan individu terikat kuat dengan keberhasilan kelompok.

Pembelajaran Ekonomi sering kali dianggap teoritis dan membosankan. *Teams Games Tournament* (TGT), mengubah paradigma ini dengan menyisipkan unsur *fun* melalui permainan akademik. Hasil penelitian ini mendukung temuan (Artini et al., 2025) yang menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT), efektif mereduksi kecemasan sosial siswa dalam berpendapat. Ketika siswa merasa senang (melalui permainan), hambatan egoistik mereka menurun, sehingga sikap saling menghargai dan fleksibilitas dalam menerima pendapat orang lain berkembang lebih cepat.

Kompetisi dalam *Teams Games Tournament* (TGT), berbeda dengan kompetisi individualistik. *Teams Games Tournament* (TGT), mengarahkan kompetisi secara eksternal (antar tim), yang justru memperkuat kohesi internal (intra tim). Siswa belajar bahwa untuk memenangkan "pertandingan" ekonomi, mereka harus mampu menyatukan berbagai perspektif dan kekuatan anggota tim.

Perbandingan dengan Model PBL dan Penelitian Terdahulu

Meskipun PBL (kelas kontrol) adalah model yang diakui secara luas, dalam konteks sikap kolaboratif di SMA Negeri 12 Kota Jambi, PBL belum mampu menandingi efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini diduga karena PBL sangat bergantung pada motivasi intrinsik dan kemandirian siswa yang sudah tinggi. Bagi siswa yang masih dalam tahap pengembangan karakter kolaboratif, stimulus ekstrinsik berupa permainan dan penghargaan kelompok dalam *Teams Games Tournament* (TGT), terbukti lebih ampuh. Hasil ini memperkuat temuan (Rosyida et al., 2023) dan (Erviani et al., 2022) yang menunjukkan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT), tidak hanya unggul pada ranah kognitif, tetapi secara konsisten mampu mentransformasi aspek afektif-sosial siswa. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru ekonomi untuk mulai mengintegrasikan unsur kompetisi kooperatif guna membangun sumber daya manusia yang siap berkolaborasi di masa depan.

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi strategis bagi praktik pembelajaran di sekolah, khususnya dalam lingkup pendidikan ekonomi: Transformasi Peran Guru: Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru perlu beralih dari sekadar penyampai materi (*transmitter of knowledge*) menjadi fasilitator dan desainer instruksional. Implementasi *Teams Games Tournament* (TGT), menuntut guru untuk mampu merancang permainan akademik yang relevan dengan kurikulum

ekonomi tanpa menghilangkan esensi substansi materinya. Pemberdayaan Tutor Sebaya: Model *Teams Games Tournament* (TGT), memberikan implikasi pada efektivitas penggunaan tutor sebaya dalam kelas. Dengan menempatkan siswa dalam kelompok heterogen, terjadi proses transfer pengetahuan yang lebih cair dan tidak kaku, yang terbukti secara signifikan menurunkan tingkat kecemasan siswa dalam mempelajari materi ekonomi yang dianggap sulit. Pengembangan Karakter Non-Kognitif: Secara praktis, penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT), membuktikan bahwa keterampilan abad ke-21 (kolaborasi) tidak harus diajarkan sebagai materi terpisah, melainkan dapat diintegrasikan melalui metode pembelajaran yang tepat. Hal ini memberikan solusi bagi sekolah dalam memenuhi tuntutan penguatan pendidikan karakter (PPK) secara simultan dengan target akademis. Budaya Kompetisi Sehat: Penelitian ini memberikan model praktis tentang bagaimana mengelola kompetisi di kelas. Bukannya memicu rivalitas yang destruktif, kompetisi antar-tim dalam *Teams Games Tournament* (TGT), justru memperkuat kohesi sosial dan rasa empati antar-anggota kelompok untuk saling membantu.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan untuk interpretasi hasil maupun bagi peneliti selanjutnya: Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu yang relatif singkat (Februari 2026). Sikap kolaboratif adalah aspek afektif yang idealnya diobservasi dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat konsistensi dan internalisasi nilai-nilai kolaborasi secara permanen dalam diri siswa. Keterbatasan Geografis dan Subjek: Penelitian ini terbatas pada satu sekolah (SMA Negeri 12 Kota Jambi) dengan sampel yang diambil menggunakan *purposive sampling*. Hal ini membuat generalisasi hasil penelitian pada populasi yang lebih luas atau sekolah dengan latar belakang budaya dan fasilitas yang berbeda harus dilakukan dengan hati-hati. Variabel Kontrol Lingkungan: Meskipun peneliti telah berupaya mengontrol variabel, faktor eksternal seperti kondisi emosional siswa di luar jam pelajaran, dinamika pertemanan yang sudah terbentuk sebelumnya, dan motivasi pribadi yang beragam tidak dapat sepenuhnya dikendalikan, yang mungkin saja memberikan pengaruh kecil terhadap skor observasi. Metode Penilaian Tunggal: Pengumpulan data hanya mengandalkan lembar observasi oleh guru dan peneliti. Penggunaan metode tambahan seperti penilaian diri (*self-assessment*) atau penilaian antar-rekan (*peer-assessment*) mungkin dapat memberikan data yang lebih komprehensif dari perspektif siswa itu sendiri.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap sikap kolaboratif siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 12 Kota Jambi. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney, diperoleh nilai signifikansi sebesar $p < 0,001$ yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Perbedaan antara kedua kelompok juga dapat dilihat dari nilai mean rank, di mana kelas eksperimen memperoleh nilai 54,40, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 18,50. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan model TGT menghasilkan tingkat sikap kolaboratif siswa yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

Keberhasilan model *Teams Games Tournament* (TGT), dalam meningkatkan sikap kolaboratif siswa tidak terlepas dari karakteristik pembelajarannya yang menggabungkan kegiatan diskusi kelompok dengan permainan dan turnamen akademik. Pola pembelajaran ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui kerja sama tim yang dipadukan dengan kompetisi yang sehat, siswa terdorong untuk saling berinteraksi, bertukar gagasan, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Kondisi tersebut secara tidak langsung membantu siswa mengembangkan

berbagai indikator kolaboratif, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta menghargai pendapat anggota kelompok lainnya.

Secara keseluruhan, penggunaan metode quasi experimental dengan desain post-test only control group design dalam penelitian ini memperkuat bukti bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif. Model ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan akademik, tetapi juga berperan dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa, khususnya kemampuan bekerja sama dan berkolaborasi dalam kelompok. Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT), dinilai relevan untuk digunakan dalam pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya penguasaan keterampilan kolaboratif selain pencapaian hasil belajar kognitif

DAFTAR REFERENSI

- Artini, N. N., Jampel, N., & Suma, K. (2025). 90) *Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Gugus Vi ABIANSEMAL*. 16(1), 80. https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v16i1.5888
- Chen, F., & Gaowei. (2025). Technology-Enhanced Collaborative Inquiry in K–12 Classrooms: A Systematic Review of Empirical Studies. *Science and Education*, 34(3), 1731–1773. <https://doi.org/10.1007/s11191-024-00538-8>
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa*.
- Fauziatur Rohmah, Afakhrul Masub Bakhtiar, & Ismail Marzuki. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) terhadap Keterampilan Menulis Ringkasan pada Siswa Kelas VI UPT SD 242 Gresik. *Journal Innovation In Education*, 3(3), 135–144. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3219>
- Indah Lestari, A., Ndonga, Y., Gultom, I., Sosial Emosional, P., Sosial, K., Vygotsky, L., & Dasar, P. (2024). *Pengembangan Sosial Emosional Siswa SD dengan Perspektif Konstruktivisme Sosial Oleh Lev Vygotsky Kata kunci*. <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Ningtyas, R. R., Muhlisin, M., & Khobir, A. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Prestasi Akademik Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(2), 204–210. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i2.915>
- Rifqi, M. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>
- Rosyida, B., Astutik, S., Kurnianto, F. A., Pangastuti, E. I., & Mujib, M. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik pada Pembelajaran Geografi SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 132. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v6i1.38710>
- Stanikzai, M. I. (2023). Critical Thinking, Collaboration, Creativity and Communication Skills among School Students: A Review Paper. *European Journal of Theoretical and Applied Sciences*, 1(5), 441–453. [https://doi.org/10.59324/ejtas.2023.1\(5\).34](https://doi.org/10.59324/ejtas.2023.1(5).34)
- Wijayanti, R., Nasution, W. R., Syekh, I. N., Hasan, A., Padangsidimpuan, A. A., & Satria, E. (2025). *Jurnal Ilmiah Edukatif Inovasi Kurikulum untuk Pendidikan Abad 21: Tinjauan Literatur*. 11(01), 175–183.