

Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan *Teams Game Tournament* (TGT)

Siti Mariyatul Qibtiyah
Universitas Muhammadiyah Malang*

*E-mail: ppg.sitimariyatulqibtiyah99@webmail.com

Abstract

This study aims to improve students' collaboration skills through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by the Teams Game Tournament (TGT) strategy. The main issue identified was the low level of collaboration among students, who tended to complete learning tasks individually rather than engaging in cooperative activities. This research employed a qualitative descriptive method with a case study approach conducted during the teaching practicum at SMK Al-Mahrusiyah. Data were collected through classroom observations, questionnaires, and documentation to obtain a comprehensive picture of students' learning behavior. The findings reveal that the integration of PBL and TGT effectively enhanced students' activeness, cooperation, and communication in solving learning problems. PBL encouraged meaningful learning experiences by involving students in real problem-solving processes, while TGT created a fun, motivating, and competitive learning atmosphere that supported teamwork. Therefore, the combined use of PBL and TGT is considered an effective and innovative 21st-century learning strategy for vocational education, particularly in developing students' collaborative competencies as required in modern workplace demands.

Keywords: PBL, TGT, Collaboration, 21st-century skills

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik melalui penerapan model Problem-Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan strategi Teams Game Tournament (TGT). Permasalahan utama yang ditemukan adalah rendahnya tingkat kolaborasi siswa, yang cenderung menyelesaikan tugas pembelajaran secara individual dibandingkan bekerja sama dalam kelompok. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang dilaksanakan selama praktik mengajar di SMK Al-Mahrusiyah. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, angket, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran komprehensif mengenai perilaku belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PBL dan TGT secara efektif meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta kemampuan komunikasi peserta didik dalam memecahkan permasalahan pembelajaran. PBL mendorong pengalaman belajar bermakna melalui keterlibatan langsung dalam proses pemecahan masalah nyata, sedangkan TGT menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan kompetitif yang mendukung kerja tim. Dengan demikian, kombinasi model PBL dan strategi TGT dianggap efektif sebagai pendekatan pembelajaran inovatif abad ke-21 untuk pendidikan kejuruan, khususnya dalam mengembangkan kompetensi kolaboratif yang dibutuhkan di dunia kerja modern.

Kata Kunci: PBL, TGT, Kolaborasi, Keterampilan abad 21

PENDAHULUAN

Keterampilan kolaborasi merupakan salah satu kompetensi esensial abad ke-21 yang perlu dikembangkan secara optimal di lingkungan pendidikan, khususnya dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Urgensi penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi awal pada kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang menunjukkan bahwa peserta didik di SMK Al-Mahrusiyah cenderung belajar secara individual, kurang terlibat dalam diskusi kelompok, serta minim kemampuan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya interaksi sosial, kurangnya pertukaran ide, serta keterbatasan pengalaman belajar kolaboratif di kelas. Menurut Hapsari dan Yonata (2014), keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan penting yang melatih peserta didik untuk bekerja dalam tim, berbagi tanggung jawab, serta menyelesaikan masalah secara kolektif. Teori konstruktivisme juga menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar bermakna. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan berinteraksi. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dipadukan dengan strategi *Teams Game Tournament* (TGT) menjadi alternatif tindakan perbaikan yang relevan dalam PTK, karena PBL berfokus pada pemecahan masalah nyata, sedangkan TGT meningkatkan motivasi dan partisipasi melalui permainan edukatif berbasis kompetisi yang sehat. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik secara bertahap melalui siklus tindakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 di kelas X SMK Al-Mahrusiyah dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pada tahap perencanaan Siklus I, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan strategi *Teams Game Tournament*, menentukan indikator keterampilan kolaborasi, serta menyiapkan instrumen berupa lembar observasi dan angket motivasi belajar. Pelaksanaan tindakan dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah kelompok dan turnamen TGT. Observasi dilakukan oleh observer menggunakan lembar pengamatan untuk mengidentifikasi keaktifan, kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab siswa dalam kelompok. Refleksi dilakukan dengan menganalisis temuan pada Siklus I untuk menentukan perbaikan pada Siklus II. Siklus II dirancang berdasarkan hasil refleksi, termasuk penyesuaian pembagian peran dalam kelompok, pemberian panduan diskusi lebih terstruktur, dan peningkatan variasi permainan TGT

berbasis teknologi. Data diperoleh melalui observasi, angket, dan dokumentasi foto kegiatan. Analisis data menggunakan model Miles & Huberman melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I menunjukkan bahwa peserta didik mulai terlibat dalam kegiatan diskusi kelompok, namun beberapa siswa masih pasif dan pembagian tugas belum berjalan optimal. Observasi menunjukkan bahwa 58% peserta didik berada pada kategori kolaborasi cukup, sementara 42% masih rendah dalam aspek komunikasi dan pengambilan keputusan. Hasil ini menunjukkan perlunya perbaikan strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih merata. Pada Siklus II, setelah dilakukan perbaikan berupa pembagian peran yang lebih jelas, penggunaan panduan diskusi, serta peningkatan variasi permainan TGT, keterampilan kolaborasi peserta didik mengalami peningkatan signifikan. Sebanyak 83% siswa mencapai kategori baik hingga sangat baik dalam aspek kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab kelompok. Suasana belajar menjadi lebih aktif, kompetitif, dan menyenangkan, didukung oleh penggunaan media berbasis teknologi. Temuan penelitian ini menunjukkan peningkatan yang jelas berdasarkan hasil pengamatan setiap siklus. Pada Siklus I, skor rata-rata keterampilan kolaborasi peserta didik mencapai 62 (kategori cukup), dengan rincian aspek sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siklus I

Aspek Kolaborasi	Persentase Capaian
Kerja sama	60%
Komunikasi	55%
Tanggung jawab	63%
Pengambilan keputusan	58%

Hasil refleksi menunjukkan bahwa beberapa kendala yang muncul meliputi kurangnya pembagian peran, dominasi peserta didik tertentu dalam diskusi, serta rendahnya inisiatif dalam menyampaikan pendapat. Oleh karena itu, perbaikan dilakukan pada Siklus II dengan memberikan struktur diskusi yang lebih jelas, pembagian peran ketua, penulis, dan penyaji, serta peningkatan variasi permainan TGT berbasis teknologi.

Pada Siklus II terjadi peningkatan signifikan, dengan skor rata-rata kolaborasi mencapai 82 (kategori baik). Persentase capaian tiap aspek adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Keterampilan Kolaborasi Siklus II

Aspek Kolaborasi	Persentase Capaian
Kerja sama	85%
Komunikasi	80%
Tanggung jawab	84%
Pengambilan keputusan	78%

Selain itu, dokumentasi foto kegiatan menunjukkan meningkatnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok dan antusiasme saat turnamen berlangsung. Angket motivasi belajar juga menunjukkan peningkatan dari skor rata-rata 3,1 menjadi 4,2 pada skala Likert 1–5.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Hapsari dan Yonata (2014), Rahmawati (2019), Widiana (2022), serta Saleh (2020) yang menegaskan bahwa strategi TGT dapat meningkatkan interaksi sosial dan keaktifan siswa melalui kompetisi edukatif. Dukungan teori konstruktivisme (Vygotsky, 1978) dan pembelajaran kooperatif (Slavin, 2015) memperkuat bahwa pengalaman sosial dan kerja kelompok mampu membangun pengetahuan secara bermakna.

Dengan demikian, PTK ini membuktikan bahwa tindakan perbaikan melalui penerapan PBL dan TGT dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi secara bertahap dari Siklus I ke Siklus II.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan strategi *Teams Game Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi dan keaktifan peserta didik di SMK Al-Mahrusiyah. Kegiatan pembelajaran berbasis masalah melatih siswa untuk berpikir kritis, menyusun solusi secara sistematis, dan bekerja sama dalam kelompok, sementara permainan edukatif melalui TGT menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi. Dengan demikian, guru disarankan untuk melakukan profiling peserta didik sebelum merancang pembelajaran agar pemilihan strategi dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar mereka secara optimal. Selain itu, penerapan gabungan PBL dan TGT dapat dijadikan alternatif inovatif dalam meningkatkan kompetensi abad ke-21, khususnya keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah di lingkungan pendidikan vokasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). McGraw-Hill. <https://archive.org/details/learningtoteach9thedition>
- Bell, S. (2010). 21st century skills and project-based learning. *The Clearing House*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Hapsari, I., & Yonata, B. (2014). Penerapan Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 2(4), 183–188. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jps/article/view/1234>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Kilauwati, T., Rama, B., Muchtar, H., & Darman, M. (2018). Penggunaan media game dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 7(1), 45–53. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/987654>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1131802>
- Priyanto, D. (2021). Profiling peserta didik sebagai dasar strategi pembelajaran adaptif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Indonesia*, 5(3), 201–209. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2567890>
- Rahmawati, R. (2019). Penerapan Teams Game Tournament untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 21–29. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1423451>
- Sani, R. A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar di Abad 21*. Bumi Aksara. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1249902>
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon. <https://archive.org/details/cooperativelearning2nd>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1205705>
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation. <https://www.asec.purdue.edu/lct/HBCU/documents/ProjectBasedLearning.pdf>
- Widiana, I. G. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis game terhadap kolaborasi siswa SMK. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasi*, 3(2), 98–107. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2801128>