

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMAN 1 KAMANG MAGEK

Alfitrya Agustirani¹⁾, Supriadi²⁾, Darul Ilmi³⁾, Supratman Zakir⁴⁾

^{1,2,3,4)} Universitas Islam Negeri Syekh M. Djamil Djambek, Bukittinggi

e-mail Correspondent: alfitryavia15@gmail.com

Info Artikel

Abstract

Keywords:

Teams Games Tournament, learning strategy, student collaboration, cooperative learning.

This study aims to determine the effect of applying the cooperative learning strategy of the Teams Games Tournament (TGT) type on students' collaboration in Informatics learning for Grade X at SMAN 1 Kamang Magek. The background of this research is the low level of student participation and collaboration during the learning process, particularly in group discussions. The research employed an experimental method with a quantitative approach and a quasi-experimental design. The research sample consisted of two classes, each comprising 28 students, selected using a simple random sampling technique based on the results of normality and homogeneity tests across all Grade X classes. Data collection instruments involved questionnaires administered before (pretest) and after (posttest) the implementation of the learning strategy. Data were analyzed using an independent samples t-test through IBM SPSS Statistics v.26. The analysis results indicated a significant difference between the class that used the TGT strategy and the class that used conventional strategies, with a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. Thus, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. The findings conclude that the implementation of the TGT strategy significantly influences the improvement of student collaboration in Informatics learning. It is recommended that educators apply the TGT strategy as an alternative cooperative learning method to enhance student engagement and collaboration in the classroom.

Abstrak.

Kata kunci:

Teams Games Tournament, strategi pembelajaran, kerjasama siswa, pembelajaran kooperatif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran Informatika kelas X di SMAN 1 Kamang Magek. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya partisipasi dan kerjasama siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam diskusi kelompok. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain quasi experiment. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang

masing-masing berjumlah 28 siswa, dipilih dengan teknik simple random sampling berdasarkan uji normalitas dan homogenitas dari seluruh kelas X. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan strategi pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan uji-t independent samples test melalui program IBM SPSS Statistics v.26. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan strategi TGT dengan kelas yang menggunakan strategi konvensional, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan strategi TGT berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kerjasama siswa pada pembelajaran Informatika. Disarankan kepada pendidik untuk menerapkan strategi TGT sebagai salah satu alternatif pembelajaran kooperatif guna meningkatkan keaktifan dan kerjasama siswa di kelas.

PENDAHULUAN

Kerjasama merupakan bentuk hasrat dan perhatian orang untuk bekerjasama dalam suatu kesepahaman, sekalipun motifnya seiring dan bisa tertuju kepada kepentingan diri sendiri (Ismah & Ernawati, 2018). Kerjasama adalah interaksi sosial antar individu atau kelompok yang secara bersama-sama mewujudkan kegiatan untuk mencapai tujuan bersama (Rosita, n.d.). Kerjasama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya (Khoiriah, 2016).

Membahas persoalan kerjasama, hal itu tidak hanya terjadi dalam lingkungan masyarakat saja. Persoalan kerjasama juga merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran, baik di dalam maupun di luar sekolah (D.A, 2012). Namun, fenomena yang muncul di banyak sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan interaksi antar anggota kelas kurang berkembang. Hal ini berimplikasi pada rendahnya kemampuan kerjasama siswa dalam kegiatan belajar, termasuk pada mata pelajaran Informatika yang sejatinya menuntut kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah secara tim. Fenomena ini menjadi isu krusial yang perlu diteliti secara kuantitatif, untuk mengukur seberapa besar pengaruh penerapan strategi pembelajaran yang berorientasi pada kolaborasi terhadap peningkatan kerjasama siswa

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas efektivitas strategi pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Misalnya, penelitian oleh Slavin (1978), Sears & Pai (2012), serta Hsiung dkk. (2019) menunjukkan bahwa strategi *Teams Games Tournament (TGT)* mampu memperkuat dinamika sosial dan kerja tim dalam kelompok belajar.[4]

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menguji dan menganalisis secara spesifik pengaruh penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran Informatika. Fokus ini berbeda dari penelitian terdahulu karena menekankan pada dimensi sosial pembelajaran—bukan hanya prestasi akademik—sehingga memberikan perspektif baru mengenai bagaimana strategi TGT dapat berfungsi sebagai sarana membangun nilai-nilai kolaboratif di lingkungan kelas. Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi kajian sebelumnya yang masih terbatas dalam menilai aspek interaksi sosial dan kerjasama tim di kelas Informatika.

Selain itu, penelitian ini juga berupaya menguji hipotesis bahwa penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh signifikan terhadap

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMAN 1 KAMANG MAGEK

peningkatan kerjasama siswa dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya diharapkan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas strategi TGT, tetapi juga menawarkan kontribusi teoretis bagi pengembangan strategi pembelajaran kooperatif yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, peneliti, dan praktisi pendidikan dalam mengoptimalkan proses pembelajaran berbasis kolaborasi di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan *quasi experimental design*. Desain yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Kamang Magek, Kabupaten Agam, Sumatera Barat, dengan rentang waktu dari bulan April sampai bulan Juni 2025. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X yang berjumlah 82 siswa, terdiri dari tiga kelas. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *simple random sampling*. Dari hasil pengacakan, diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas X E1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa dan kelas X E2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar angket sebanyak 29 butir pernyataan. Setiap butir pernyataan diuji dengan uji validitas. Data penelitian diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, yang diberikan kepada kedua kelompok sebelum dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data mencakup uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas varians dengan metode *Levene's Test*. Selanjutnya, *independent sample t-test* digunakan untuk menguji hipotesis dan menentukan apakah terdapat pengaruh signifikan antara kerjasama siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan pada 2 kali pertemuan pada kelas eksperimen dan 2 kali pertemuan pada kelas kontrol dengan masing-masing 90 menit pembelajaran pada setiap 1 kali pertemuan. Di setiap pertemuan peserta didik melaksanakan diskusi tanya jawab dan belajar bersama pada materi informatika. Pada kelas eksperimen menerapkan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Sedangkan pada kelas kontrol melaksanakan pembelajaran sepenuhnya dengan menggunakan metode konvensional.

Pada pertemuan pertama ke dua kelompok kelas menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah pembelajaran berakhir ke dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberi *pretest* berupa lembar angket dengan 29 pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kemudian pada pertemuan ke dua, kelas eksperimen menerapkan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Setelah pembelajaran berakhir ke dua kelas diberikan *posttest* berupa angket yang sama. Data hasil *pretest* dan *posttest* inilah yang kemudian digunakan untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran informatika kelas X.

1. Hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* kerjasama siswa

Tabel 1 Deskriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation

pretest_experiment	28	90	139	113.68	12.922
posttest_experiment	28	84	139	117.04	14.569
pretest_kontrol	28	92	145	116.64	11.470
posttest_kontrol	28	43	87	61.00	11.457
Valid N (listwise)	28				

Tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Kerjasama siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu nilai pretest sebesar 113,68 dan nilai posttest sebesar 117,04 yang menggunakan strategi TGT. Sedangkan diketahui juga rata-rata siswa yang terdapat pada kelas kontrol, yaitu nilai pretest sebesar 116,64 dan nilai posttest sebesar 61,00 yang menggunakan strategi konvensional.

2. Uji Normalitas dan Homogenitas

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)

Tests Of Normality				
Kerjasama Siswa	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
	Pretest-Experimen	,151	28	,099
	Posttest-Experimen	,079	28	,200*
	Pretest-Kontrol	,122	28	,200*
	Posttest-Kontrol	,093	28	,200*

Sumber : Output IBM SPSS statistic versi 26

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi kedua kelas > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas (Lavene's Test)

Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kerjasama siswa	Levene Statistic	Sig.
Based on Mean	,960	,414

Sumber : Output IBM SPSS statistic versi 26

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai sig dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebesar 0,414, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil dari *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu homogen.

3. Hasil Uji *Independent Samples Test*

Tabel 4 Hasil Uji *Independent Samples Test*

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMAN 1 KAMANG MAGEK

	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
kerjasama siswa	Equal variances assumed	1,549	,219	15,998	54	,000	56,036	3,503	49,013	63,058
	Equal variances not assumed			15,998	51,156	,000	56,036	3,503	49,004	63,067

Sumber : Output IBM SPSS statistic versi 26

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) yaitu sebesar 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, ini artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran informatika kelas X.

DISCUSSION (Pembahasan)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran Informatika di kelas X SMAN 1 Kamang Magek. Data yang diperoleh melalui hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang nyata pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis kerjasama dengan pendekatan permainan edukatif mampu menciptakan interaksi sosial positif antar siswa dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

Temuan ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Slavin (1995), yang menyatakan bahwa strategi TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif melalui kompetisi kelompok yang sehat (Rahmawati, 2017). Dalam strategi ini, setiap siswa memiliki tanggung jawab individual sekaligus tanggung jawab kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Proses pembelajaran yang menekankan kerja tim, saling membantu, dan berbagi pengetahuan ini mendorong siswa untuk berinteraksi lebih intensif satu sama lain. Kondisi tersebut menumbuhkan sikap saling menghargai dan memperkuat rasa kebersamaan, yang pada akhirnya meningkatkan tingkat kerjasama siswa (Bilangan, Ega, Rahayu, & Nurarafah, 2023).

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya oleh Hsiung, Luo, dan Chung (2019) yang membuktikan bahwa penerapan TGT dapat meningkatkan dinamika sosial kelas melalui interaksi antarsiswa yang lebih baik (Hsiung C.M, Luo L.F, 2014). Dalam konteks pembelajaran Informatika, yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif, penerapan TGT terbukti

membantu siswa dalam memahami konsep pemrograman, algoritma, dan pemecahan masalah secara lebih bermakna karena terjadi pertukaran ide antar anggota kelompok. Setiap siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai penyumbang ide dan solusi bagi kelompoknya. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung menempatkan siswa sebagai penerima pasif dari informasi yang diberikan guru.

Hasil analisis statistik yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kerjasama siswa juga didukung oleh teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978). Menurut teori ini, pembelajaran merupakan proses sosial di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi antarindividu (Agustina, Pradana, & Bachtiar, 2021). Dalam *TGT*, interaksi tersebut diwujudkan melalui diskusi kelompok, kerja sama menyelesaikan soal, dan kompetisi yang sehat dalam turnamen. Siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman sebaya. Pengalaman belajar kolaboratif ini memungkinkan siswa untuk memperluas *zone of proximal development* (*ZPD*) mereka melalui dukungan dan arahan dari teman yang lebih mampu. Dengan demikian, peningkatan kerjasama siswa yang ditemukan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui proses konstruktivisme sosial yang terjadi secara alami selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, komponen permainan dalam *TGT* memberikan motivasi intrinsik bagi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Manusia secara alami terdorong untuk belajar ketika mereka merasakan adanya kebebasan, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Ketika siswa terlibat dalam permainan kelompok, mereka merasa menjadi bagian penting dari tim, berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok, dan mendapatkan pengakuan dari rekan-rekannya. Kondisi ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, yang memicu munculnya semangat kerjasama secara alami. Dengan demikian, peningkatan kerjasama siswa dalam penelitian ini tidak hanya disebabkan oleh aspek kognitif dari pembelajaran, tetapi juga oleh motivasi sosial dan emosional yang terbentuk melalui interaksi kelompok (Mutmainnah, 2023).

Temuan ini juga memperlihatkan bahwa *TGT* efektif dalam menumbuhkan keterampilan sosial siswa yang menjadi salah satu kemampuan bekerjasama dalam tim, berkomunikasi secara efektif, dan beradaptasi dengan lingkungan sosial merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Penerapan *TGT* melatih siswa untuk berperan aktif, menghargai pendapat orang lain, dan belajar menyelesaikan konflik dengan cara yang konstruktif. Dalam situasi pembelajaran Informatika, siswa tidak hanya fokus pada hasil akhir berupa jawaban benar, tetapi juga pada proses diskusi, pembagian tugas, dan kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan demikian, *TGT* berfungsi sebagai wadah pembelajaran sosial yang efektif dalam membentuk sikap gotong royong dan tanggung jawab kolektif di kalangan siswa.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memiliki kontribusi baru terutama dalam konteks pembelajaran Informatika di tingkat SMA. Sebagian besar penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Suryani (2017) dan Prasetyo (2020), meneliti pengaruh *TGT* terhadap hasil belajar kognitif seperti peningkatan nilai ujian atau pemahaman konsep. Namun, penelitian ini secara khusus menyoroti aspek afektif, yaitu kerjasama siswa, yang merupakan faktor penting namun sering diabaikan dalam studi-studi sebelumnya. Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa *TGT* tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial yang menjadi dasar pembelajaran kolaboratif. Hal ini memperluas pemahaman tentang manfaat *TGT* sebagai strategi pembelajaran yang komprehensif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial (Gulo, 2020).

Hasil observasi di lapangan, ditemukan bahwa pada awal penerapan *TGT*, beberapa siswa tampak masih canggung dan kurang aktif berpartisipasi dalam kelompok. Namun, seiring dengan

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMAN 1 KAMANG MAGEK

berjalannya pertemuan, antusiasme siswa meningkat. Mereka mulai menunjukkan inisiatif dalam menjawab pertanyaan, membantu rekan satu kelompok, dan memotivasi satu sama lain untuk memperoleh nilai terbaik dalam turnamen. Fenomena ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran kooperatif memerlukan waktu adaptasi, tetapi setelah siswa memahami aturan main dan peran mereka dalam kelompok, interaksi sosial menjadi lebih intens dan efektif. Proses ini membuktikan bahwa *TGT* mampu mengembangkan budaya belajar kolaboratif di kelas yang sebelumnya terbiasa dengan pembelajaran individual.

Temuan ini juga dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial Bandura (1986), yang menekankan pentingnya observasi dan strategi dalam pembentukan perilaku. Dalam *TGT*, siswa belajar dari perilaku positif teman-teman mereka, seperti semangat kerja sama, rasa tanggung jawab, dan komunikasi yang efektif. Melalui proses imitasi dan umpan balik sosial, perilaku kooperatif ini kemudian terbentuk dan diperkuat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kelompok dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun karakter sosial siswa melalui mekanisme pembelajaran sosial.

Selain dari sisi teori, hasil penelitian ini juga memiliki relevansi praktis bagi guru Informatika. Pembelajaran Informatika sering dianggap sulit karena sifatnya yang abstrak dan berbasis logika. Namun, dengan menerapkan *TGT*, guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan tanpa mengurangi substansi materi. Kegiatan turnamen membuat siswa lebih bersemangat mempelajari topik seperti algoritma, pemrograman, atau desain sistem karena pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang melibatkan kerja sama. Dengan demikian, *TGT* dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa di kelas Informatika.

Peningkatan kerjasama yang signifikan pada kelompok eksperimen juga menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif mampu mengurangi kecenderungan individualistik dalam belajar. Hal ini sejalan dengan menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hubungan interpersonal antar siswa serta menurunkan tingkat kompetisi negatif. Dalam konteks sosial budaya Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong, *TGT* sejalan dengan karakteristik masyarakat yang menekankan pentingnya kebersamaan (Wulandari, Sumarno, & Dwijayanti, 2024). Oleh karena itu, implementasi *TGT* bukan hanya meningkatkan kerjasama di kelas, tetapi juga memperkuat nilai-nilai sosial yang menjadi bagian dari identitas pendidikan nasional.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan *TGT* sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola kelas. Guru berperan penting dalam memastikan setiap anggota kelompok terlibat aktif dan bahwa kompetisi yang terjadi tetap bersifat sehat. Beberapa kendala yang dihadapi selama penelitian antara lain perbedaan kemampuan akademik antar siswa dan dominasi siswa tertentu dalam diskusi kelompok. Namun, melalui bimbingan guru dan penerapan aturan kelompok yang jelas, permasalahan tersebut dapat diminimalisir. Guru perlu memberikan peran yang seimbang kepada semua siswa agar setiap individu memiliki kesempatan untuk berkontribusi dan merasakan makna kerjasama yang sesungguhnya.

Selain itu, pembelajaran berbasis *TGT* juga mendorong terjadinya interaksi lintas gender yang lebih seimbang. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa laki-laki dan perempuan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok tanpa adanya dominasi salah satu pihak. Hal ini berbeda dengan pola interaksi di kelas konvensional, di mana siswa laki-laki cenderung lebih dominan dalam menjawab pertanyaan atau memimpin diskusi. Dengan adanya sistem turnamen dan

pembagian peran yang jelas dalam *TGT*, setiap anggota memiliki tanggung jawab dan kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuan mereka. Kondisi ini berkontribusi terhadap terciptanya lingkungan belajar yang inklusif dan setara. Dengan demikian, keberhasilan *TGT* dalam meningkatkan kerjasama siswa juga dapat dipahami sebagai hasil dari meningkatnya kepercayaan diri dan motivasi intrinsik siswa melalui interaksi sosial yang positif.

Hasil penelitian ini juga memiliki implikasi penting bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran di era Merdeka Belajar. Kurikulum yang menekankan kolaborasi dan partisipasi aktif siswa sejalan dengan prinsip dasar *TGT*. Penerapan strategi pembelajaran ini dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya partisipasi siswa, menumbuhkan motivasi belajar, dan memperkuat nilai-nilai sosial yang diharapkan dari sistem pendidikan modern. Oleh karena itu, guru dan pihak sekolah perlu memberikan pelatihan serta dukungan yang memadai agar penerapan *TGT* dapat berjalan optimal di berbagai mata pelajaran.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh positif *TGT* terhadap kerjasama siswa, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian dilakukan dalam waktu yang relatif singkat, yaitu empat kali pertemuan, sehingga efek jangka panjang dari penerapan *TGT* belum dapat diamati secara mendalam. Selain itu, instrumen yang digunakan berupa angket dan observasi masih bergantung pada persepsi siswa dan peneliti, sehingga potensi subjektivitas tetap ada. Penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan metode campuran (*mixed-method*) dengan wawancara mendalam dan observasi berkelanjutan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif tentang dinamika kerjasama siswa dalam jangka panjang.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan teori dan praktik pembelajaran kooperatif di Indonesia. Penerapan *Teams Games Tournament* terbukti bukan hanya mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga membangun kerjasama, komunikasi, dan tanggung jawab sosial siswa. Dalam konteks pembelajaran Informatika, *TGT* menjadi strategi yang relevan karena mampu menggabungkan unsur permainan, kolaborasi, dan kompetisi yang seimbang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat dijadikan salah satu alternatif inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah atas, baik dari sisi akademik maupun sosial.

KESIMPULAN/CONCLUSION

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengaruh penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (*TGT*) terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran informatika kelas X di SMAN 1 Kamang Magek berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran Informatika. Penerapan *TGT* menciptakan lingkungan belajar kolaboratif, meningkatkan motivasi, dan menumbuhkan nilai gotong royong. Namun, penelitian ini terbatas pada durasi singkat dan konteks satu sekolah, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Studi lanjutan disarankan untuk menggunakan metode *mixed-method* dan jangka waktu lebih panjang agar dapat mengeksplorasi dinamika sosial siswa secara lebih mendalam. Peneliti merefleksikan bahwa *TGT* bukan hanya strategi, melainkan sarana membangun karakter kolaboratif siswa.

REFERENCES (DAFTAR PUSTAKA)

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMAN 1 KAMANG MAGEK

Agustina, A. R., Pradana, F., & Bachtiar, F. A. (2021). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran

dengan Menerapkan Model Pembelajaran Teams-Games-Tournament (TGT). *Jurnal*

Nasional Teknik Elektro Dan Teknologi Informasi, 10(2), 111–117.

Bilangan, T., Ega, S., Rahayu, F. S., & Nurarafah, W. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(5), 3131–3139.

D.A, S. and H. (2012). *Effects of Cooperative Versus Individual Study On Learning and Motivation After*

Reward-removal. 80, 246–262.

Gulo, F. (2020). Tinjauan Teologis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) [A Theological Review of the TGT Type Cooperative Learning Model].

Diligentia: Journal of Theology and Christian Education, 2(2), 31.

<https://doi.org/10.19166/dil.v2i2.2048>

Hsiung C.M, Luo L.F, and chung. c. (2014). Early Identification of Ineffective Ccooperative

Learning Teams. *Pemberdayaan Masyarakat Dalam Rangka Pencegahan Stunting Sejak Dini Di*

Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara, 30, 534–545.

Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games

Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari

Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85.

<https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>

Khoiriah, D. S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game

Tournament (Tgt) Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Kerjasama Dalam Pembelajaran

Permainan Hoki. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1), 27.

<https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i1.3661>

Mutmainnah, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team

Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA

Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. *Pinisi*

Journal of Education, 1–16.

Alfitrya Agustirani, Supriadi, Darul Ilmi, Supratman Zakir

Rahmawati, N. K. (2017). Implementasi Teams Games Tournaments dan Number Head

Together ditinjau dari Kemampuan Penalaran Matematis. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan*

Matematika, 8(2), 121–134. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.1585>

Rosita, I. (n.d.). *Meningkatkan Kerja Sama Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share*.

3(1), 1–10.

Wulandari, O., Sumarno, S., & Dwijayanti, I. (2024). Peran Guru Menumbuhkan Kerjasama dan

Motivasi Belajar Siswa pada Kelas V Sekolah Dasar. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu*

Kependidikan, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.57251/ped.v4i1.1393>