

PENGARUH MODEL KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP KERJA SAMA SISWA PADA MATA PELAJARAN FRONT OFFICE

Rizki Wahyu Saputra^{1*)}, Rini Andari²⁾, Nadhia Maesari³⁾

**Korespondensi Penulis: rizkiwahyusaputra08@gmail.com*

1) 2) 3) Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Isola, Kecamatan Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat

Disubmit: 21 November 2025; Direvisi: 9 Desember 2025; Diterima: 10 Desember 2025

DOI: 10.35706/judika.v14i1.13201

ABSTRACT

The background of this study is the low level of student cooperation skills due to the use of conventional learning models that are not interactive enough. The research used a quantitative method with a quasi-experimental design and a nonequivalent control group design involving 64 students from class XI Accommodation Hospitality as a saturated sample, consisting of 31 students in the experimental class and 33 students in the control class. Data were obtained through a cooperation skills questionnaire based on five indicators from Strom & Strom (2011). The instrument was validated through a validity test by comparing the calculated $r >$ the table r , resulting in 31 valid statements and 4 invalid statements, as well as very high reliability as indicated by a Cronbach's Alpha value of $0.948 > 0.60$. The data were then analyzed using an independent sample t -test through SPSS version 27. The results showed that the teams games tournament cooperative learning model had a significant effect on improving students' cooperation skills, as indicated by a Sig. (2-tailed) value of 0.001, which met the $\text{Sig} < 0.05$ criterion. In addition, the effect size of 3.511 was in the high category, indicating a strong influence. Thus, the application of the teams games tournament model was able to create active, enjoyable, and interactive learning, and was relevant to vocational education in the field of hospitality.

Keywords: Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Vocational Education

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kerja sama siswa akibat penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group design* yang melibatkan 64 siswa kelas XI Akomodasi Perhotelan sebagai sampel jenuh, terdiri atas 31 siswa kelas eksperimen dan 33 siswa kelas kontrol. Data diperoleh melalui angket keterampilan kerja sama berdasarkan lima indikator dari Strom & Strom (2011). Instrumen divalidasi melalui uji validitas dengan membandingkan r hitung $>$ r tabel, menghasilkan 31 butir pernyataan valid dan 4 butir tidak valid, serta reliabilitas sangat tinggi ditunjukkan oleh nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,948 > 0.60$. Data kemudian dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test* melalui SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan kerja sama siswa, ditunjukkan oleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,001 yang memenuhi kriteria $\text{Sig} < 0,05$. Selain itu, *effect size* sebesar 3,511 berada pada kategori tinggi, sehingga mengindikasikan pengaruh yang kuat. Dengan demikian, penerapan model *teams games tournament* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif, serta relevan diterapkan pada pendidikan vokasi bidang perhotelan.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Pendidikan Vokasi

PENDAHULUAN

Di era Revolusi Industri 4.0 dan *Society 5.0*, dunia pendidikan sedang mengalami transformasi besar dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang adaptif dan kompetitif. Tuntutan global menuntut sekolah untuk menghasilkan lulusan yang menguasai keterampilan abad ke-21, *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* (4C). Pada jenjang pendidikan vokasional, keterampilan kerja sama sangat penting karena menumbuhkan kesadaran siswa akan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan kelompok (Chien, 2012). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ahonen dan Kinnunen berjudul “*How do Student Value the Importance of 21st Century skill*” yang melibatkan 718 peserta dan menemukan bahwa kerja sama menjadi keterampilan paling penting yang dibutuhkan di masa depan, dengan persentase 87% responden menganggapnya sebagai kompetensi yang esensial (Kain *et al.*, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan vokasi seharusnya fokus pada integrasi pembelajaran kolaboratif secara efektif untuk memastikan siswa mengembangkan keterampilan kerja sama tim yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja yang semakin kompetitif.

Pada kenyataannya banyak lulusan sekolah menengah kejuruan masih kekurangan keterampilan kerja sama tim yang diperlukan untuk memenuhi tuntutan pasar kerja. Penelitian oleh Casner-Lotto dan Barrington yaitu “*Are They Really Ready to Work?*” menunjukkan bahwa sebesar 74,7% perusahaan menganggap kerja sama tim sebagai keterampilan yang sangat penting di tempat kerja. Namun, hanya 0,2% lulusan sekolah menengah kejuruan yang dinilai sangat siap (sangat baik), 45,6% dianggap cukup siap, dan 42,4% dinilai memiliki keterampilan kerja sama tim yang rendah (Kain *et al.*, 2024). Hal tersebut relevan dengan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), yang menunjukkan bahwa per Februari 2025, tingkat pengangguran terbuka (TPT) lulusan sekolah menengah kejuruan mencapai 9,01%, yang mana persentase tersebut jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata nasional sebesar 4,76%. Tingkat pengangguran yang tinggi ini menunjukkan bahwa terdapat ketidaksesuaian antara keterampilan yang diperoleh siswa selama sekolah dengan kebutuhan industri, terutama dalam hal kemampuan bekerja dalam tim. Penelitian

oleh Hidayatulloh & Ashoumi (2022) yang melibatkan 350 responden juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama sangat berpengaruh terhadap kesiapan kerja siswa yaitu memberikan kontribusi sebesar 58.6% dengan persentase pengaruh sebesar 73,1%.

Kesenjangan antara keterampilan ini dan kebutuhan industri terlihat jelas di sektor perhotelan, terutama di departemen *Front Office*, di mana kerja sama tim merupakan faktor kunci dalam memberikan layanan yang baik. Proses layanan seperti pemesanan kamar, *check-in* dan *check-out*, serta penanganan keluhan memerlukan koordinasi antar berbagai bidang dan kerja sama yang efektif. Menurut Stangl *et al.* (2024), kerja sama tim merupakan salah satu dari sepuluh keterampilan dalam *transferable skill* paling penting di industri pariwisata dan perhotelan karena secara langsung berkontribusi pada layanan yang *excellent*. Dalam upaya mengembangkan keterampilan ini, pembelajaran di sekolah menengah kejuruan perhotelan tidak hanya harus berfokus pada pengajaran teoritis tetapi juga memberikan pengalaman praktis dalam bekerja sama. Salah satu faktor kunci dalam kerja tim yang sukses adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Johnson & Johnson (2009) menyebutkan bahwa kerja tim yang efektif dibangun melalui lima faktor utama: ketergantungan positif, tanggung jawab individu, dukungan sosial, keterampilan interpersonal, dan evaluasi kelompok. Faktor-faktor ini dapat dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran yang menekankan interaksi sosial dan kerja sama, seperti model pembelajaran kooperatif.

Salah satu model pembelajaran yang terbukti efektif adalah model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*. Model pembelajaran ini menggabungkan kerja sama tim dan kompetisi melalui permainan edukatif. Dengan *teams games tournament*, siswa secara aktif berpartisipasi dalam tim, saling mendukung, dan bersaing secara sehat untuk mencapai hasil terbaik. Model ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, membantu mengembangkan tanggung jawab sosial, dan meningkatkan motivasi serta keterampilan kerja sama tim siswa (Sulistio *et al.*, 2022). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan keterampilan kerja sama siswa yaitu

penelitian Veldman *et al.* (2020) pada siswa sekolah dasar menemukan peningkatan signifikan dalam kemampuan kerja sama dengan $p < 0.01$ dan *effect size* 1.05. Di Indonesia, penelitian oleh (Nurhaedah *et al.*, 2023) menunjukkan bahwa keterampilan kerja sama siswa meningkat dari 59,44% menjadi 79,72% setelah menggunakan model kooperatif *teams games tournament* dan penelitian yang dilakukan oleh Norfadila *et al.* (2025) juga menemukan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen (61,15%) dan kelompok kontrol (57,85%) setelah menerapkan model yang sama.

Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah, seperti pada mata pelajaran Sains dan Bahasa. Penggunaan model ini dalam pendidikan vokasi, terutama di bidang Perhotelan dan Akomodasi, masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian terkait penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* untuk meningkatkan keterampilan kerja sama tim siswa di sekolah menengah kejuruan di industri perhotelan. Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian di SMKS Bina Wisata Lembang menunjukkan bahwa keterampilan kerja sama tim siswa masih rendah. Proses pembelajaran cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode seperti ceramah dan diskusi pasif, sehingga hanya sedikit siswa yang aktif berpartisipasi. Selain itu, kecenderungan siswa untuk bekerja sama hanya dengan teman dekat yang membatasi kemampuan mereka untuk berinteraksi secara luas. Padahal, sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti proyektor LCD, ruang praktik siswa, dan jaringan internet yang mendukung pembelajaran interaktif (Andari *et al.*, 2024.). Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* pada mata pelajaran Front Office untuk mengatasi masalah keterampilan kerja sama siswa SMKS Bina Wisata Lembang.

Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dikonstruksi secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi sosial, bukan sekadar ditransfer secara pasif dari guru (Murtini & Widodo, 2020). Piaget menyoroti proses asimilasi

dan akomodasi dalam perkembangan pola pikir (Waite-Stupiansky, 2022), sementara Vygotsky, melalui konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dan scaffolding, menekankan pentingnya kerja sama dan dukungan sosial dalam proses pembelajaran (Vygotsky & Cole, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran yang menekankan kerja sama dan interaksi sosial selaras dengan esensi konstruktivisme sosial. Lebih lanjut, Teori Kerucut Pengalaman Dale menyatakan bahwa pengalaman belajar konkret menghasilkan tingkat pemahaman yang lebih tinggi daripada pembelajaran abstrak (Lee & Reeves, 2017). Model pembelajaran kooperatif model turnamen permainan tim mencerminkan teori ini dengan menggabungkan kegiatan belajar, permainan, dan turnamen yang memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, diskusi, dan kompetisi yang sehat. Kolaborasi yang efektif didasarkan pada teori saling ketergantungan sosial (Deutsch, 1949), yang menjelaskan bahwa kesuksesan individu bergantung pada kesuksesan kelompok melalui saling ketergantungan positif, akuntabilitas individu, interaksi yang suportif, dan keterampilan sosial. Prinsip ini mendasari model turnamen permainan tim kooperatif, yang membutuhkan kerja sama tim yang aktif di antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama (Slavin, 1980, 2014)

Dalam pendidikan vokasi, khususnya mata pelajaran Kantor Depan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berfokus pada Perhotelan, kolaborasi merupakan keterampilan krusial yang mendukung koordinasi antar departemen perhotelan (Nisa *et al.*, 2023). Model TGT dianggap relevan karena mengembangkan keterampilan ini melalui permainan edukatif yang menumbuhkan rasa tanggung jawab, komunikasi, dan semangat tim. Menurut temuan penelitian Erviani *et al.* (2022), turnamen permainan tim kooperatif telah terbukti secara signifikan meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar di berbagai jenjang pendidikan. Berdasarkan teori konstruktivisme, Kerucut Pengalaman, dan Teori Interdependensi Sosial, model pembelajaran turnamen permainan tim kooperatif diyakini dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui interaksi sosial, pengalaman praktis, dan tanggung jawab kelompok.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-eksperimental untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap keterampilan kerja sama tim siswa. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar antara dua kelompok yang tidak dipilih secara acak tetapi memiliki karakteristik serupa (Sugiyono, 2013). Dua kelas terlibat dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen yang menerima model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Desain yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*, yang terdiri dari *pre-test*, perlakuan, dan *post-test* untuk setiap kelompok.

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen Nonequivalent Control Grup

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Kelas Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menilai pengaruh intervensi pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan kerja sama siswa secara terukur dan objektif. Populasi penelitian meliputi semua siswa kelas XI program Akomodasi Perhotelan di SMKS Bina Wisata Lembang untuk tahun akademik 2025/2026, berjumlah 64 siswa, yang semuanya dipilih sebagai sampel menggunakan metode sampling sensus/sample jenuh. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 pada mata pelajaran *Front Office*, dengan pokok bahasan *Telephone Operator*.

Seluruh proses penelitian dilakukan sesuai dengan etika akademik dan integritas ilmiah. Sebelum memulai, para peneliti memperoleh izin resmi dari sekolah dan menjelaskan tujuan, prosedur, serta manfaat penelitian kepada baik siswa maupun guru. Siswa berpartisipasi secara sukarela, dan partisipasi mereka tidak mempengaruhi nilai akademik mereka. Untuk menjaga kerahasiaan dan menghindari bias sosial (*social desirability*), identitas peserta dilindungi menggunakan sistem kode anonim. Semua data yang dikumpulkan digunakan

semata-mata untuk tujuan akademik dan dilaporkan secara objektif tanpa manipulasi hasil.

Instrumen utama yang digunakan dalam studi ini adalah kuesioner keterampilan kerja tim mahasiswa yang diadaptasi dari indikator oleh (Strom & Strom, 2011). Kuesioner ini terdiri dari 35 pernyataan menggunakan skala *likert* lima poin. Alat ini terdiri dari 35 pernyataan dengan skala Likert lima poin (1 = sangat tidak setuju, 2 = setuju, 3 = ragu-ragu, 4 = setuju dan 5 = sangat setuju), dengan lima indikator utama yaitu “*attend to teamwork, seeks and shares information, communicates with teammates, thinks critically and creatively, dan gets along in the team*”. Uji validitas instrumen ini diuji menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil menunjukkan bahwa 31 dari 35 item valid, dengan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, menunjukkan bahwa instrumen ini cocok untuk pengumpulan data dalam penelitian ini. Selain itu, reliabilitas diuji menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk menilai konsistensi internal antar item. Hasil perhitungan menunjukkan nilai $\alpha = 0.948$, artinya instrumen ini memiliki reliabilitas yang sangat tinggi ($\alpha > 0.60$). Oleh karena itu, kuesioner ini dapat digunakan secara konsisten untuk mengukur keterampilan kerja sama siswa dalam mata pelajaran *Front Office*.

Table 1. Uji Validitas Kuesioner

No	R Hitung	R Tabel	Sig. Value	Validity	Description
1	0.501	0.339	0.003	Valid	Used
2	0.538	0.339	0.001	Valid	Used
3	0.756	0.339	0.001	Valid	Used
4	0.310	0.339	0.740	Not Valid	Not Used
5	0.570	0.339	0.001	Valid	Used
6	0.644	0.339	0.001	Valid	Used
7	0.610	0.339	0.001	Valid	Used
8	0.358	0.339	0.037	Valid	Used
9	0.646	0.339	0.001	Valid	Used
10	0.376	0.339	0.029	Valid	Used
11	0.789	0.339	0.001	Valid	Used
12	0.426	0.339	0.012	Valid	Used
13	0.422	0.339	0.013	Valid	Used
14	0.806	0.339	0.001	Valid	Used
15	0.335	0.339	0.053	Not Valid	Not Used

No	R Hitung	R Tabel	Sig. Value	Validity	Description
16	0.666	0.339	0.001	Valid	Used
17	0.706	0.339	0.001	Valid	Used
18	0.718	0.339	0.001	Valid	Used
19	0.565	0.339	0.001	Valid	Used
20	0.120	0.339	0.499	Not Valid	Not Used
21	0.705	0.339	0.001	Valid	Used
22	0.543	0.339	0.001	Valid	Used
23	0.667	0.339	0.001	Valid	Used
24	0.807	0.339	0.001	Valid	Used
25	0.367	0.339	0.033	Valid	Used
26	0.858	0.339	0.001	Valid	Used
27	0.372	0.339	0.030	Valid	Used
28	0.731	0.339	0.001	Valid	Used
29	0.550	0.339	0.001	Valid	Used
30	0.288	0.339	0.980	Not Valid	Not Used
31	0.813	0.339	0.001	Valid	Used
32	0.803	0.339	0.001	Valid	Used
33	0.641	0.339	0.001	Valid	Used
34	0.722	0.339	0.001	Valid	Used
35	0.684	0.339	0.001	Valid	Used

Table 2. Uji Reliabilitas Instrumen

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.948	31

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan total 64 siswa kelas XI Program Keahlian Akomodasi Perhotelan di SMKS Bina Wisata Lembang Tahun Ajaran 2025/2026, yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas XI Perhotelan 2 sebagai kelas eksperimen berjumlah 31 siswa, dan kelas XI Perhotelan 1 sebagai kelas kontrol berjumlah 33 siswa. Pemilihan kedua kelas tersebut dilakukan dengan teknik sampel jenuh/sensus sampling karena jumlah populasi relatif kecil dan seluruhnya memenuhi kriteria penelitian.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama awal siswa di kedua kelas relatif seimbang. Skor *pre-tes* rata-rata kelas eksperimen adalah 119,32, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 120,24. Setelah intervensi,

terdapat peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata 142,77, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 131,52.

Tabel 4. Statistik Hasil Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Statistics</i>	<i>Pretest Experimental</i>	<i>Pretest Control</i>	<i>Posttest Experimental</i>	<i>Posttest Control</i>
<i>N</i>	31	33	31	33
<i>Mean</i>	119.32	120.24	142.77	131.52
<i>Median</i>	120.00	121.00	143.00	132.00
<i>Mode</i>	120	121 ^a	141 ^a	131 ^a
<i>Std. Deviation</i>	2.587	2.818	3.500	2.906
<i>Variance</i>	6.692	7.939	12.247	8.445
<i>Range</i>	10	10	14	11
<i>Minimum</i>	115	115	137	126
<i>Maximum</i>	125	125	151	137
<i>Sum</i>	3699	3968	4426	4340

Peningkatan rata-rata tersebut kemudian dianalisis lebih lanjut dengan mengelompokkan tingkat keterampilan kerja sama siswa untuk menggambarkan perubahan kemampuan mereka dengan lebih baik. Klasifikasi ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana kemampuan siswa terdistribusi di berbagai rentang skor, baik sebelum maupun setelah menggunakan model pembelajaran. Dengan menyajikan kategori-kategori ini, menjadi jelas proporsi siswa berpindah dari kategori memadai ke kategori baik dan sangat baik setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*.

Tabel 5. Klasifikasi Distribusi Frekuensi Skor Pretest & Posttest

<i>Score</i>	<i>Classification</i>	<i>Pretest Experimental</i>		<i>Pretest Control</i>		<i>Posttest Experimental</i>		<i>Posttest Control</i>	
		<i>N</i>	<i>%</i>	<i>N</i>	<i>%</i>	<i>N</i>	<i>%</i>	<i>N</i>	<i>%</i>
139-155	Excellent	0	0%	0	0%	27	87%	0	0%
123-138	Proficient	4	13%	4	13%	4	13%	33	100%
102-122	Sufficient	27	87%	27	87%	0	0%	0	76%
78-101	Poor	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
≤ 77	Very Poor	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total		31	100%	33	100%	33	100%	33	100%

Selain meninjau kategori skor keseluruhan, analisis juga dilakukan secara lebih mendalam untuk setiap indikator keterampilan kerja sama untuk

mengidentifikasi aspek-aspek spesifik yang menunjukkan peningkatan paling signifikan. Pendekatan ini memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dalam mengembangkan berbagai indikator kerja sama siswa. Berikut dijelaskan perubahan setiap indikator keterampilan kerja sama siswa sebelum dan sesudah intervensi.

Tabel 6. Pretest & Posttest Per Indikator Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Teamwork Indicators</i>	<i>Pretest Experimen</i>	<i>Posttest Experimen</i>	+	<i>Pretest Control</i>	<i>Posttest Control</i>	+
<i>Attend to Teamwork</i>	75%	90%	15%	78%	84%	6%
<i>Seek and Share Information</i>	73%	88%	15%	78%	84%	6%
<i>Communicates with teammates</i>	77%	89%	12%	78%	83%	5%
<i>Thinks Critically and Creatively</i>	73%	89%	16%	69%	80%	11%
<i>Gets Along in the Teams</i>	75%	91%	16%	74%	81%	7%
<i>Average</i>	74.6%	89.4%	14.8%	75.4%	82.4%	7%

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan keterampilan kerja sama pada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, skor rata-rata meningkat dari 74,6% menjadi 89,4%. Peningkatan terbesar terlihat pada indikator “*Thinks Critically and Creatively*” dan “*Gets Along in the Teams*” keduanya meningkat sebesar 16%, sementara peningkatan terkecil terjadi pada “*Communicates with teammates*,” yang naik sebesar 12%. Di kelas kontrol, skor rata-rata meningkat dari 75,4% menjadi 82,4%. Peningkatan terbesar terjadi pada “*Thinks Critically and Creatively*,” yang meningkat sebesar 11%, sedangkan peningkatan terkecil terjadi pada “*Communicates with teammates*,” yang hanya meningkat sebesar 5%. Secara keseluruhan, peningkatan keterampilan kerja sama di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament (tgt)* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap kerja sama siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Hasil perbandingan berdasarkan setiap indikator menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) lebih baik dalam meningkatkan kemampuan berkerja sama siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Sebelum melanjutkan ke analisis statistik untuk menguji perbedaan-perbedaan ini, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas, untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi analisis parametrik. Berikut hasil uji normalitas yang digunakan sebagai dasar analisis menggunakan metode uji saphiro wilk:

Tabel 7. Uji Normalitas Saphiro-Wilk

<i>Tests of Normality Shapiro-Wilk</i>				
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Description</i>
<i>Pre-test Eksperimen</i>	.963	31	.347	N. Sig > 0.05 = Normal
<i>Post-test Eksperimen</i>	.976	31	.697	N. Sig > 0.05 = Normal
<i>Pre-test Kontrol</i>	.949	33	.126	N. Sig > 0.05 = Normal
<i>Post-test Kontrol</i>	.955	33	.188	N. Sig > 0.05 = Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas, dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terdistribusi secara normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Sig. (Shapiro–Wilk), yang semuanya lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 ($p > 0,05$) yaitu kelas eksperimen dengan nilai Sig. adalah 0.347 untuk *pretes* dan 0.697 untuk *posttest*, sedangkan kelas kontrol dengan nilai Sig. adalah 0.126 untuk *pretes* dan 0.188 untuk *posttest*. Setelah mendapatkan hasil bahwa data terdistribusi secara normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varians untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat keragaman data yang serupa. Hasil uji ini menjadi dasar untuk menentukan jenis analisis inferensial yang akan digunakan pada tahap pengujian hipotesis. Berikut hasil uji homogenitas yang dilakukan menggunakan *Levene's Test for Equality of Variances*:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Levenes

	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Score Based on Mean</i>	.785	1	62	.379
<i>Based on Median</i>	.799	1	62	.375

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Median and with adjusted df	.799	1	60.252	.375
Based on trimmed mean	.839	1	62	.363

Berdasarkan hasil uji homogenitas dari tabel 6, nilai signifikansi (*Based on Mean*) adalah 0,379, > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan kerja sama siswa memiliki varians yang homogen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa distribusi data di kedua kelompok bersifat seragam, sehingga perbedaan rata-rata yang muncul kemudian tidak disebabkan oleh varians yang tidak sama, melainkan oleh perlakuan pembelajaran yang berbeda yang diterapkan.

Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan, tampak bahwa data penelitian memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Oleh karena itu, analisis inferensial dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik *Independent Sample T-Test*. Uji statistik ini dipilih untuk menguji hipotesis mengenai perbedaan yang signifikan dalam keterampilan kerja sama siswa antara dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menerima perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil analisis pra-tes menggunakan Uji T Sampel Independen di bawah ini akan menunjukkan sejauh mana perbedaan kemampuan awal siswa di kedua kelompok sebelum perlakuan diberikan.

Tabel 9. Hasil Uji Independent Sample T-Test Pretest Kelas Eksperimen & Kelas Kontrol

Data	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Description
Pretest Team Work	.408	.526	-1.358	62	.179	-.920	Sig. value > 0.05 (no significant difference)

Berdasarkan hasil Uji *ndependent Sample T-Test* pada data *pretes* keterampilan kerja sama, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) 0.179 > 0.05. Oleh karena itu, tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen

dan kelas kontrol sebelum intervensi pembelajaran diterapkan. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama secara statistik, sehingga perbedaan hasil pada *posttest* disebabkan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament*, bukan karena perbedaan kemampuan dasar siswa. Berikut ini disajikan hasil *posttest* uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*.

Tabel 10. Hasil Uji Independent Sample T-Test Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Description
Posttest Team Work	.785	.379	14.036	62	<.001	11.259	Sig value < 0.05 (there is a significant difference)

Berdasarkan hasil analisis uji *independent sample t-test* yang disajikan pada tabel 8, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara rata-rata keterampilan kerja sama siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* memberikan pengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan kerja sama siswa dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Untuk memperkuat hasil penelitian kuantitatif, analisis lebih lanjut dilakukan untuk menentukan seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* terhadap kemampuan siswa untuk bekerja sama. Oleh karena itu, uji *effect size* dihitung untuk digunakan sebagai acuan dalam menilai besarnya efek perlakuan dalam penelitian ini. Berikut ini disajikan hasil uji *Effect size* cohens'd:

Tabel 11. Uji Effect Size Cohens'D

Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval		Description
		Lower	Upper	
3.207	3.511	2.717	4.293	Point Estimate (3.511) > 0.80 (High Impact)

Berdasarkan hasil analisis uji ukuran efek (*effect size*) yang disajikan pada tabel 9, diperoleh nilai *Cohen's d* sebesar 3,511, dengan rentang kepercayaan 95% antara 2,717 hingga 4,293. Nilai ini melebihi batas interpretasi untuk ukuran efek besar menurut kriteria yang ditetapkan oleh Cohen yaitu $d > 0,80$, sehingga disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* memiliki pengaruh yang besar/tinggi terhadap peningkatan keterampilan kerja sama siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* memperbaiki kemampuan siswa dalam bekerja sama secara signifikan dalam mata pelajaran *Front Office* kelas XI Perhotelan di SMKS Bina Wisata Lembang pada tahun ajaran 2025/2026. Dari hasil uji *Independent Sample T-Test*, didapatkan nilai $T_{hitung} = 14,036$ dengan derajat kebebasan (df) = 62 dan nilai signifikansi (2-tailed) = $0,001 > 0,05$. Hal ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dengan kelas yang tidak. Besarnya efek (*effect size*) *Cohen's d* sebesar $3,511 > 0,80$ dengan interval kepercayaan 95% antara 2,717 hingga 4,293 menunjukkan pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan kemampuan kerja sama siswa.

Secara deskriptif, rata-rata skor kemampuan kerja sama di kelas eksperimen meningkat dari 119,32 menjadi 142,77 (kenaikan sebesar 23,45 poin), sedangkan di kelas kontrol naik dari 120,24 menjadi 131,52 (kenaikan 11,28 poin). Perbedaan peningkatan sebesar 12,17 poin antara kedua kelas menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan kerja sama siswa. Peningkatan ini juga terlihat pada seluruh indikator kemampuan kerja sama, yaitu *attend to teamwork, seek and share information, communicate with teammates, think critically and creatively*, dan *get along in the team* yang mengalami kenaikan di rentang persentase 12–16%.

Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dan Piaget yang menekankan bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi sosial dalam *zone of proximal development* (ZPD) (Vygotsky & Cole, 2018). Model pembelajaran

kooperatif *teams games tournament* membantu siswa belajar melalui dukungan dari teman sebaya dan kompetisi kelompok yang positif, sehingga membangun pengetahuan secara aktif (Sulistio *et al.*, 2022). Penelitian ini juga mendukung teori *Social Interdependence* (Johnson & Johnson, 2009) yang menyatakan bahwa kerja sama yang efektif terbentuk melalui ketergantungan positif, tanggung jawab individu, dan interaksi langsung.

Hasil penelitian ini memperkuat penemuan Nurhaedah *et al.* (2023) serta Veldman *et al.* (2020) yang menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan kolaboratif siswa melalui pembelajaran kooperatif. Namun, nilai *effect size* yang lebih tinggi ($d = 3,511$) dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* memiliki pengaruh yang lebih besar, terutama dalam pendidikan di bidang vokasi perhotelan.

Secara teori, hasil penelitian ini mendukung konsep dasar pembelajaran kooperatif dan konstruktivisme sosial, yaitu bahwa interaksi yang terarah dan kerja sama dapat mempercepat penyerapan pengetahuan dan keterampilan sosial. Model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* telah terbukti relevan dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, yaitu kerja sama yang termasuk ke dalam keterampilan *collaboration*, yang merupakan kompetensi kunci dalam pendidikan kejuruan khususnya di bidang perhotelan. Selain itu, penelitian ini juga memperluas penerapan teori *Cone of Experience* (Dale, 1946), yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dalam proses pembelajaran. Melalui permainan edukatif dan kompetisi kelompok, siswa mengalami pembelajaran secara langsung, sehingga pemahaman konseptual mereka menjadi lebih kuat karena didukung oleh pengalaman yang bermakna. Sehingga, model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir siswa, tetapi juga keterampilan emosional dan sosial mereka salah satunya kerja sama.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan meningkatkan

keterampilan kerja sama tim siswa kelas XI Program Studi Akomodasi Perhotelan mata kuliah Administrasi Kantor Depan di SMKS Bina Wisata Lembang tahun ajaran 2025/2026. Uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikan ($\text{Sig. } 0,001 < 0,05$) dengan effect size 3,511 ($> 0,80$) sehingga dikategorikan sangat berpengaruh. Hasil ini menegaskan bahwa model TGT tidak hanya berkontribusi pada peningkatan yang signifikan secara statistik, tetapi juga pada peningkatan praktis yang bermakna dalam interaksi sosial dan keterampilan kerja sama tim siswa.

Secara keseluruhan, penerapan TGT berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, aktif, dan kompetitif secara positif. Model ini sangat cocok untuk pendidikan vokasi di sektor perhotelan, karena secara efektif mempersiapkan siswa dengan kompetensi penting di tempat kerja seperti kerja sama tim, komunikasi efektif, berpikir kritis, dan akuntabilitas atas hasil kolektif yang sangat dihargai dalam industri jasa. Meskipun hasil yang kuat ini, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Penelitian ini hanya berfokus pada keterampilan kerja sama tim siswa dan tidak mengkaji komponen kunci lain dari keterampilan abad ke-21, termasuk komunikasi, berpikir kritis, dan kreativitas, yang seharusnya dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang perkembangan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Andari, R., Suwandi, A., & Fitriyani, E. (2024). Development and Implementation of Digital Modules Via Flip Pdf Based on 5.0 At Binawisata Vocational School, Lembang, West Java. *International Journal of Business, Economics and Law*, 32(1), 94-99.
- Chien, S. F. (2012). Factors Influencing Team Work and Collaboration within a Tertiary Medical Center. *World Journal of Methodology*, 2(2), 18. <https://doi.org/10.5662/wjm.v2.i2.18>
- Deutsch, M. (1949). A Theory of Co-operation and Competition. *Human Relations*, 2(2), 129–152.
- Erbil, D. G., & Kocabaş, A. (2020). Flipping the 4th Grade Social Studies Course in a Cooperative Way: Effects on Academic Achievement and Motivation. *Studies in Educational Evaluation*, 66, 100878. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2020.100878>

- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30-38.
- Hidayatulloh, M. K. Y., & Ashoumi, H. (2022). The Perspective of Work Readiness in Vocational School Students with 21st Century Communication and Collaboration Skills. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(7), 2199–2206. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i7.7588>
- 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>
- Kain, C., Koschmieder, C., Matischek-Jauk, M., & Bergner, S. (2024). Mapping the Landscape: A Scoping Review of 21st Century Skills Literature in Secondary Education. *Teaching and Teacher Education*, 151, 104739. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104739>
- Lee, S. J., & Reeves, T. C. (2017). Edgar Dale and the Cone of Experience. *Foundations of Learning and Instructional Design Technology*, 47(6), 56.
- Murtini, S., & Widodo, B. S. (2020). *Pembelajaran Inovatif II*. Semarang: UNESA University Press.
- Nisa, D. M., Jubaedah, Y., & Rohaeni, N. (2023). Pengembangan Performance Assessment Berbasis Digital untuk Penilaian Praktik Penggunaan Vacuum Cleaner di SMK Akomodasi perhotelan. *JPP (Jurnal Pendidikan dan Perhotelan)*, 3(2), 13-19.
- Norfadila B., Kawuryan, S. P., & Saptono, B. (2025). The Effectiveness of Team Games Tournament in Improving Students' Collaborative Abilities. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(3), 466–475. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.69255>
- Nurhaedah, K. G., Sahabuddin, E. S., & Mutmainnah, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonmpo Kabupaten Gowa. *Pinisi Journal of Education*, 1-16.
- Slavin, R. E. (1980). Cooperative Learning. *Review of Educational Research*, 50(2), 315–342.
- Slavin, R. E. (2014). Making Cooperative Learning Powerful. *Educational Leadership*, 72(2), 22–26.
- Stangl, B., Li, Y., Ma, E., Xu, S., & Alsaied, M. (2024). Transferable Skills in Tourism and Hospitality. *Annals of Tourism Research*, 109, 103854. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2024.103854>
- Strom, P. S., & Strom, R. D. (2011). Teamwork Skills Assessment for Cooperative learning. *Educational Research and Evaluation*, 17(4), 233–251. <https://doi.org/10.1080/13803611.2011.620345>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sulistio, A. I., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Veldman, M. A., Doolaard, S., Bosker, R. J., & Snijders, T. A. B. (2020). Young Children Working Together. *Learning and Instruction*, 67, 101308. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2020.101308>
- Vygotsky, L., & Cole, M. (2018). *Lev Vygotsky: Learning and Social Constructivism. Learning Theories for Early Years Practice*. New York: SAGE Publications Inc.
- Waite-Stupiansky, S. (2022). *Jean Piaget's Constructivist Theory of Learning. Theories of Early Childhood Education*. New York: Routledge.