

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DALAM *E-LEARNING SCHOODOLOGY* TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI DAN KOLABORASI SISWA

Sheren Aurora Maharani¹, Nunung Nurjanah², Wiwik Wahyuni³

¹Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Malang;

²⁾³ Staf Pengajar Teknologi Industri, Universitas Negeri Malang

Email: ¹sherenauroora28@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* terhadap keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa SMK Tata Boga Se-Kota Malang. Penelitian ini menggunakan *design Pre Eksperimental* dengan model *One-Shot Case Studi*. Metode statistik yang digunakan menggunakan *Multivariat Regresi*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket bentuk *skala likert* yang ditujukan kepada siswa SMKN 2 Malang, SMKN 7 Malang, dan SMKN Kartika IV-I Malang. Populasi sejumlah 213 responden dan sampel sebanyak 131 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* pada mata pelajaran ilmu gizi kompetensi dasar daftar bahan makanan penunjang diikuti dengan baik oleh sebagian besar siswa. Siswa SMK Tata Boga Se-Kota Malang juga dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik saat pembelajaran berlangsung. Penerapan model *pembelajaran teams games tournament* dalam *schoology* berpengaruh lemah terhadap keterampilan komunikasi dengan persentasi pembuktian 8,3% dan berpengaruh lemah terhadap keterampilan kolaborasi siswa dengan persentasi pembuktian 3,8%.

Kata Kunci: Siswa SMK, Media Pembelajaran *Schoology*, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Keterampilan Komunikasi dan Kolaborasi

Abstract. This study aims to analyze the application of the teams games tournament learning model in e-learning schoology on the communication and collaboration skills of students of SMK Tata Boga in Malang. This study used a pre-experimental design with a One-Shot Case Study model. The statistical method used was Multivariate Regression. The data collection technique used a Likert scale questionnaire aimed at students of SMKN 2 Malang, SMKN 7 Malang, and SMKN Kartika IV-I Malang. The population was 213 respondents and the sample was 131 respondents. The results showed that the application of learning by applying the Teams Games Tournament learning model in e-learning schoology on the subject of nutrition science basic competencies list of food exchange ingredients was followed well by the majority of students. Culinary Vocational School students throughout Malang can also communicate and collaborate well during the learning process. The application of the teams games tournament learning model in schoology has a weak effect on communication skills with a proof percentage of 8.3% and a weak effect on student collaboration skills with a proof percentage of 3.8%.

Keywords: Vocational students, Schoology Learning Media, Teams Games Tournament Learning Model, Communication and Collaboration Skills

PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan abad pengetahuan yang mendorong perkembangan teknologi. (Sugiyarti & Arif, 2018) menyatakan bahwa siswa yang hidup pada abad 21 harus menguasai keterampilan keilmuan, berketarampilan metakognitif, mampu berfikir kritis dan kreatif, serta bisa berkomunikasi atau berkolaborasi yang efektif, keadaan ini menggambarkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Kemampuan yang diperlukan pada abad 21 salah satunya yaitu berkomunikasi dan berkolaborasi. Menurut (Dharmayanti, 2013) Kemampuan berkomunikasi merupakan suatu kemampuan yang paling dasar yang harus dimiliki seorang manusia. Kemampuan komunikasi yang kurang dalam proses pembelajaran berdampak pada tidak terbiasanya siswa untuk berkomunikasi terutama di depan kelas. Guru biasanya hanya terpaku pada buku pelajaran dan tidak mengaktifkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa. Guru memiliki kewajiban untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, dengan peran yang diberikan guru dapat dengan leluasa untuk memahami, mengarahkan, dan mengembangkan peserta didik dalam aspek intelektual, moral, emosional, dan kintestetikal (Kundari & Auliana, 2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa dan dapat meningkatkan keterampilan siswa. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satunya yaitu *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menekankan pada permainan kerjasama dengan cara membagi dalam suatu kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa. Pembagian kelompok ini dimaksudkan agar siswa dapat bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman, lingkungan, guru, dan lain-

lain yang mendukung proses pembelajaran.

Pada perkembangan era digital abad 21 saat ini juga ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga menyebabkan adanya inovasi dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi melalui media pembelajaran dapat membantu perubahan proses pengajaran tradisional serta membantu peserta didik agar lebih mudah belajar. Media pembelajaran berbasis elektronik yang dapat digunakan salah satunya yaitu *schoology*. *Schoology* merupakan *website* yang memadukan *e-learning* dengan jejaring sosial. Menurut (Natalia dkk, 2016) Fitur-fitur yang dimiliki oleh *Schoology* adalah *Courses, Groups, Resources, Recent Activity, Calendar, Messages, dan People*. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat melakukan KPL guru hanya terpaku pada hasil belajar kognitif siswa yang berasal dari evaluasi-evaluasi yang dilakukan setiap akhir pelajaran. Ilmu gizi adalah salah satu mata pelajaran yang hanya terpaku pada hasil belajar kognitif siswa. Ilmu gizi adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang makanan dalam hubungan dengan kesehatan yang optimal (Bahar & Komariah, 2016). Menurut (Oktavia & Lasmanawati, 2016) mata pelajaran ilmu gizi wajib dipelajari siswa kelas X pada semester 1 dan 2 karena tujuan pembelajaran ini siswa diharapkan memiliki kemampuan dalam menyusun menu makanan yang sehat dan sesuai dengan kebutuhan berdasarkan zat gizi yang diperlukan oleh tubuh. Ilmu gizi berkaitan dengan makanan dan disisi lain dengan tubuh manusia. Guru jarang memperhatikan keterampilan siswa dalam komunikasi, kolaborasi dan teknologi, hal ini yang menyebabkan siswa lemah dalam berkomunikasi dan berkolaborasi. Berkomunikasi dan berkolaborasi adalah salah satu tuntutan abad 21.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* dalam media elektronik *Schoology* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa,

METODE

Penelitian ini menggunakan *design Pre Experimental* dengan model *One-Shot Case Studi*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Program Keahlian Tata Boga di Kota Malang tahun ajaran 2019/2020 yang terdiri dari SMKN 2 Malang, SMKN 7 Malang, dan SMK Kartika IV-I Malang. SMKN 3 Malang dan SMK Cor Jesu tidak bisa menerima penelitian ini karena alasan tertentu. Penentuan sampel menggunakan tabel penentuan jumlah sampel Isaac dan Michael dari populasi tertentu dengan taraf kesalahan 5%. Jumlah populasi sebanyak 213 responden. Maka, jumlah sampel sebanyak 131 responden. Kemudian untuk mengambil sampel menggunakan *caraproporionate random sampling* yaitu mengambil sampel pada kelompok populasi yang terpilih secara acak dan proporsional. Penentuan anggota sampel dilakukan secara acak yaitu dengan cara mengundi nomer absen dengan bantuan *random maizer* sehingga diperoleh sesuai jumlah sampel yang dibutuhkan. Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup menggunakan angket. Analisis data menggunakan dua jenis analisis yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* terhadap keterampilan komunikasi dan kolaborasi memiliki tiga variabel. Variabel pertama yaitu model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology*. Variabel kedua yaitu

keterampilan komunikasi. Variabel ketiga yaitu keterampilan kolaborasi. Pada variabel pertama dilakukan analisis deskriptif untuk melihat penyebaran jawaban siswa. Hasil analisis deskriptif variabel model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* dapat dilihat secara rinci dalam Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Analisis Distribusi Frekuensi Model Pembelajaran TGT Dalam Schoology

Kategori	Frekuensi	Persentase	Min / Max
Kurang Baik	-	-	
Cukup Baik	5	3,8 %	
Baik	122	93,2 %	1/4
Sangat Baik	4	3,0 %	
Total	131	100,0	

Pada Tabel 1 menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* sebanyak 133 siswa. Pada mata pelajaran ilmu gizi kompetensi dasar daftar bahan makanan penukar dengan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* responden dapat mengikuti pembelajaran dengan sangat baik (3,0 %), mengikuti pembelajaran dengan baik (93,2 %), responden yang dapat mengikuti pembelajaran cukup baik (3,8 %), dan tidak ada responden yang mengikuti pembelajaran dengan kurang baik (0 %). Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran ilmu gizi kompetensi dasar daftar bahan makanan penukar dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* dengan baik.

Siswa SMK Tata Boga se-Kota Malang mendapatkan materi dan langkah kerja kelompok yang disediakan dalam *schoology*. Siswa belum mampu memahami dengan baik materi dalam *schoology*, akan tetapi langkah kerja kelompok mampu dipahami dengan baik oleh siswa. Materi dan langkah kerja

kelompok adalah salah satu penunjang pembelajaran dalam mata pelajaran ilmu gizi. Materi dalam *schoology* akan membantu siswa untuk menambah pengetahuan dan informasi mengenai mata pelajaran ilmu gizi materi daftar bahan makanan penerkar. Materi mata pelajaran ilmu gizi biasanya jarang diminati siswa untuk dibaca hal ini diduga karena penyajian materi yang selama ini dilakukan biasa saja dan monoton. Hal ini menyebabkan siswa malas dan mudah mengantuk dalam pembelajaran yang dipenuhi teori seperti ilmu gizi, padahal materi mata pelajaran ilmu gizi sangat penting untuk dipelajari oleh siswa. mata pelajaran ilmu gizi wajib dipelajari oleh siswa karena akan mengasah kemampuan dalam hal menyusun makanan yang sehat dan sesuai dengan kebutuhan berdasarkan zat gizi yang diperlukan oleh tubuh. Materi daftar bahan makanan penerkar mata pelajaran ilmu gizi dalam *schoology* disajikan dengan bentuk yang lebih berwarna. Hal ini dimaksudkan untuk menumbuhkan minat siswa. Selain pemahaman lewat materi, dalam *schoology* juga disediakan langkah kerja kelompok menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* yang mengedepankan turnamen akademik antar kelompok kecil dalam kelas.

Langkah kerja kelompok akan membantu siswa untuk mengikuti pembelajaran dalam kelas yang menggunakan model pembelajaran model pembelajaran *teams games tournament*. Model pembelajaran *teams games tournament* menekankan pada permainan kerjasama dengan cara membagi dalam suatu kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang siswa. pembagian kelompok ini dimaksudkan agar siswa dapat bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman, lingkungan, dan guru dalam menyelesaikan turnamen akademik. Turnamen akademik ini akan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dalam kelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Widhiastuti &

Fachrurrozie, 2014) yang mengemukakan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar mahasiswa. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh (Astutik & Abdullah, 2013) yang menyimpulkan bahwa aktivitas guru selama penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan.

Selanjutnya variabel kedua yaitu keterampilan komunikasi. Pada variabel keterampilan komunikasi dilakukan dua macam analisis. Analisis pertama yaitu analisis deskriptif yang bertujuan untuk melihat penyebaran jawaban siswa pada variabel keterampilan komunikasi. Kedua dilakukan analisis inferensial yang bertujuan untuk melihat pengaruh variabel *schoology* menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap keterampilan komunikasi. Data hasil analisis deskriptif keterampilan komunikasi secara rinci dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Analisis Distribusi Frekuensi Keterampilan Komunikasi

Kategori	Frekuensi	Persentase	Min / Max
Kurang Baik	-	-	
Cukup Baik	7	5,4 %	
Baik	72	54,9 %	1/4
Sangat Baik	52	39,7 %	
Total	131	100,0	

Pada Tabel 2 dapat diketahui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* terhadap keterampilan komunikasi siswa mata pelajaran ilmu gizi kompetensi dasar daftar bahan makanan penerkar. Responden dapat berkomunikasi dengan sangat baik (39,7 %), responden yang dapat berkomunikasi dengan baik (54,9 %), responden yang dapat berkomunikasi cukup baik (5,4 %), dan tidak ada responden yang berkomunikasi

dengan kurang baik (0 %) selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan sebagian besar siswa dapat berkomunikasi dengan baik selama proses pembelajaran ilmu gizi model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoolology*.

Siswa dapat berkomunikasi dan bertukar pikiran tentang materi DBMP dengan baik. Komunikasi lisan dapat membantu siswa untuk mengasah keterampilan komunikasi agar lebih baik lagi. Siswa SMK Tata Boga Se-Kota Malang lebih suka menjawab pertanyaan materi DBMP secara tertulis, karena guru terbiasa memberikan tugas secara tulis dan jawaban ditulis diatas kertas. Padahal mengerjakan dan menjawab tugas secara lisan dapat membantu siswa untuk mengasah keterampilan komunikasi yang dibutuhkan saat masuk dalam dunia industri. hal ini selaras dengan hasil penelitian menurut (Dipalaya dkk, 2016) yang menyimpulkan bahwa sumber daya manusia saatini hendaknya memiliki kemampuan berkomunikasi dalam rangka bekerja sama dan menyampaikan ide-ide kreatifnya. Keterampilan komunikasi yang dimaksudkan adalah berkomunikasi efektif dalam menyampaikan informasi, kritik, dan jugakemampuan dalam menggunakan berbagai media dan teknologi dalam suatu carayang reflektif dan interaktif.

Siswa SMK Tata Boga se-Kota Malang dapat berkonsentrasi saat pembelajaran tentang materi DBMP dan aktif dalam berkomunikasi dengan teman dan guru tentang materi DBMP. Keterampilan komunikasi dengan mengutarakan ide sangat dibutuhkan di abad 21 baik pada saat pembelajaran maupun di dunia industri. Siswa sudah dapat berkonsentrasi dan berkomunikasi pada pembelajaran di kelas materi DBMP diduga karena penerapan yang optimal dari model pembelajaran *teams games tournament*. Model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoolology* merupakan upaya alternatif

yang dapat melatih dan memberikan keterampilan siswa dalam berkomunikasi dan tanggap informasi. Model pembelajaran *teams games tournament* akan melatih siswa untuk berdiskusi antar kelompok. Pembelajaran diskusi merupakan cara penyampaian ide-ide melalui pendapat untuk memecahkan dan memberikan alternatif penyelesaian dalam pembelajaran. Mata pelajaran ilmu gizi dapat diaplikasikan dengan model pembelajaran *teams games tournament*. Pada mata pelajaran ilmu gizi terdapat topik tentang daftar bahan makanan penunjang, pada topik tersebut siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok untuk bermain dan berdiskusi, tiap kelompok difokuskan untuk menelaah daftar bahan makanan penunjang. Kegiatan ini merupakan kegiatan diskusi dalam permainan pada satu kelompok saja. Siswa tiap kelompok mempresentasikan di depan kelas, dan diskusi dilakukan secara terbuka untuk satu kelas, baik siswa maupun guru dapat mengajukan tanggapan atau pertanyaan singkat tentang proses diskusi tersebut.

Berdasarkan penelitian Firmansyah (2017), model pembelajaran dengan permainan dan diskusi merupakan model pembelajaran yang dapat diaplikasi di dalam kelas. Model pembelajaran yang diterapkan mampu menciptakan suasana kelas yang aktif berbicara dan menyampaikan konsep pembelajaran dengan pemahaman siswa. Guru memberikan kebebasan pada siswa untuk berpikir dan berdiskusi dalam kelas, siswa lainnya juga dapat menyimak konsep diskusi dan melatih keterampilan komunikasi.

Siswa SMK Tata Boga se-Kota Malang dapat menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh lawan bicara saat berkomunikasi baik tulis maupun lisan. Siswa juga dapat menjaga kesopanan saat proses komunikasi dalam kelas mata pelajaran ilmu gizi berlangsung. Keterampilan komunikasi dengan sub variabel menggunakan bahasa yang sesuai kondisi dan situasi dibutuhkan siswa untuk

bertahan hidup dan berkarir di abad 21. Keterampilan komunikasi dapat dilakukan oleh siswa diduga adanya kegiatan kelompok untuk saling berinteraksi, bebas mengeluarkan pendapat, menanggapi, dan memberi saran. Mata pelajaran ilmu gizi materi DBMP dapat menerapkan model pembelajaran yang mengedepankan interaksi kelompok. Kompetensi dasar daftar bahan makanan penunjang menuntut siswa untuk mengetahui beragam jenis, karakteristik, dan kegunaan bahan-bahan penunjang yang termasuk dalam bahan makanan pengganti. Siswa dapat memperoleh pengetahuan daftar bahan makanan penunjang melalui interaksi kelompok yang saling mengeluarkan pendapat mereka, dengan begitu siswa akan terbiasa untuk menggunakan bahasa yang sesuai baik secara lisan maupun non lisan juga menjaga kesopanan saat berkomunikasi dengan sesama siswa dan guru. Berdasarkan penemuan Erlangga (2018), terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran yang mengedepankan bimbingan kelompok dengan keterampilan berkomunikasi siswa. Siswa yang mendapatkan layanan bimbingan kelompok memiliki keterampilan berkomunikasi yang meningkat, maka sebaiknya guru dapat menerapkan bimbingan berkelompok agar siswa memiliki keterampilan berkomunikasi yang baik.

Data hasil analisis inferensial keterampilan komunikasi secara rinci dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji *Coefficients* Keterampilan Komunikasi

Model	Unstandardized Coefficient		Standardized Coefficient	t	Sign
	B	Std. Error			
1 (constant)	17.580	4.006		4.389	0.000
Pengaruh School	0.497	0.139	0,301	3.581	0.000

ogy
dan
TGT

Unstandardized coefficient

digunakan untuk meramalkan data masa depan dengan menggunakan data masa lalu atau data lama. *Standardized coefficient* digunakan untuk menggambarkan hasil data akan tetapi hanya dengan menggunakan sampel yang digunakan pada penelitian. Pada penelitian ini data dari responden dianalisis menggunakan SPSS model regresi dan melihat nilai signifikansi dari *Standardized coefficient*. Pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* terhadap keterampilan komunikasi memiliki signifikansi < 0,05 yaitu 0.000, disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* terhadap keterampilan komunikasi siswa. Keterampilan komunikasi sangat dibutuhkan di era abad 21 terutama ketika terjun ke dunia industri. Model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* berpengaruh lemah terhadap keterampilan komunikasi siswa, hal ini diduga karena siswa belum terbiasa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Pada mata pelajaran ilmu gizi guru biasanya hanya mengajar secara konvensional. Selaras menurut (Harsono dkk, 2009) Hal ini dikarenakan metode yang sering digunakan guru dalam mengajar yakni metode mengajar ceramah atau konvensional sehingga siswa kurang terbiasa berkomunikasi dalam jaringan.

Variabel ketiga yang menjadi variabel terakhir yaitu keterampilan kolaborasi. Pada variabel keterampilan kolaborasi dilakukan dua macam analisis. Analisis pertama yaitu analisis deskriptif yang bertujuan untuk melihat penyebaran jawaban siswa pada variabel keterampilan kolaborasi. Kedua analisis inferensial yang bertujuan untuk melihat pengaruh variabel

schoology menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap keterampilan kolaborasi. Data hasil analisis deskriptif keterampilan kolaborasi secara rinci dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Analisis Distribusi Frekuensi Keterampilan Kolaborasi

Kategori	Frekuensi	Persentase	Min / Max
Kurang Baik	-	-	
Cukup Baik	17	13,8 %	
Baik	82	61,8 %	1/4
Sangat Baik	32	24,4 %	
Total	131	100,0	

Pada Tabel 4 dapat diketahui penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* terhadap keterampilan kolaborasi siswa mata pelajaran ilmu gizi kompetensi dasar daftar bahan makanan penunjang. Responden dapat berkolaborasi dengan sangat baik (24,4 %), responden yang dapat berkolaborasi dengan baik (61,8 %), responden yang dapat berkolaborasi cukup baik (13,8 %), dan tidak ada responden yang berkolaborasi dengan kurang baik (0 %) selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat berkolaborasi dengan baik selama proses pembelajaran mata pelajaran ilmu gizi yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology*. Siswa SMK Tata Boga se-Kota Malang mampu bekerja secara efektif dalam kelompok dan mampu membantu teman yang mengalami kesusahan pada saat pembelajaran ilmu gizi materi DBMP sedang berlangsung. Bekerjasama dalam kelompok sangat dibutuhkan siswa dalam melakukan pembelajaran di kelas dan menjalankan kehidupan berkarir. Keterampilan kolaborasi sudah mampu dilakukan siswa diduga penerapan model pembelajaran *teams games tournament*

dalam *e-learning schoology* yang optimal. Model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* menggunakan sistem pengelompokan kecil siswa dalam kelas. Kelompok kecil tersebut dapat meningkatkan keterampilan berpikir, berkomunikasi siswa, dan mendorong partisipasi dalam kelas. Model pembelajaran tersebut dapat diterapkan pada mata pelajaran ilmu gizi materi DBMP. Materi DBMP akan menuntut siswa yang dibagi menjadi kelompok kecil untuk mencari informasi apapun tentang daftar bahan makanan penunjang. Siswa dituntut berpikir dengan rekan diskusinya dan bekerja sama untuk mendapatkan informasi yang akan dianalisis.

Sejalan dengan hal itu, penelitian milik (Donni, 2015:255) mengemukakan aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* memungkinkan peserta didik dalam belajar lebih rileks di samping dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Pembelajaran dengan model ini akan merangsang keaktifan siswa, sebab dalam *teams games tournament* semua siswa tidak ada yang tidak aktif menyuarakan pendapatnya, siswa dengan kemampuan kelompok bawah maupun kelompok atas bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran.

Siswa SMK Tata Boga se-Kota Malang dapat berkompromi dengan semua anggota kelompok untuk mengerjakan tugas materi DBMP secara tepat waktu. Berkompromi dengan anggota lain sangat dibutuhkan siswa baik saat pembelajaran maupun saat terjun ke dunia industri. Keterampilan kolaborasi mampu dilakukan siswa diduga karena penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoology* yang optimal. Model pembelajaran *teams games tournament* dapat melatih siswa untuk berkooperatif meliputi kolaborasi, menghidupkan kelas dengan diskusi,

mendorong siswa untuk berkontribusi dengan berbagai macam ide sesuai tujuan pembelajaran. Ilmu gizi adalah salah satu mata pelajaran yang dapat menerapkan model pembelajaran tersebut. Pada mata pelajaran ilmu gizi materi DBMP guru membagi siswa untuk menjadi kelompok-kelompok untuk membahas materi tentang daftar bahan makanan penukar. Guru memberikan tugas kelompok yang menjadikan siswa saling ketergantungan dalam tim untuk memberikan informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas tersenut. Setiap anggota tim akan membagikan informasi yang didapatkannya dan mengajari teman lainnya yang belum memahami. Sehingga dalam pembelajaran ini siswa dapat bekerjasama secara produktif, menghargai sesama, berkompromi, berbagi dan saling berkontribusi. Sejalan dengan itu, berdasarkan penelitian (Marbun & Situmorang, 2014) model pembelajaran *teams games tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam berkolaborasi. Model TGT menerapkan sistem permainan dan diskusi dalam kelompok yang dapat menarik perhatian siswa.

Data hasil analisis inferensial keterampilan komunikasi secara rinci dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji *Coefficients* Keterampilan Kolaborasi

Model	<i>Unstandardized Coefficient</i>		t	Sign
	B	Std. Error		
1 (constant)	10.792	2.336	4.621	0.000
Pengaruh School dan TGT	0.201	0.081	2.483	0.014

Unstandardized coefficient digunakan untuk meramalkan data masa depan dengan menggunakan data masa lalu atau data lama. *Standardized coefficient* digunakan untuk menggambarkan hasil data akan tetapi hanya dengan menggunakan sampel yang digunakan pada penelitian. Pada penelitian ini data dari responden dianalisis menggunakan SPSS model regresi dan melihat nilai signifikansi dari *Standardized coefficient*. Pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam e-learning *schoolology* memiliki signifikan $< 0,05$ yaitu 0.014, disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu ada pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam e-learning *schoolology* terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Pengaruh penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam e-learning *schoolology* berpengaruh lemah terhadap keterampilan kolaborasi siswa SMK Tata Boga se-Kota Malang pada mata pelajaran ilmu gizi. Hal ini diduga karena siswa belum terbiasa menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas mata pelajaran ilmu gizi dan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*. Keterampilan kolaborasi sangat dibutuhkan siswa pada era pembelajaran abad 21 dan terjun ke dunia industri. Keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran ilmu gizi tercipta karena adanya penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam e-learning *schoolology*. Model pembelajaran *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang memudahkan siswa belajar dan bekerja bersama, saling menyumbangkan pemikiran dan bertanggung jawab terhadap hasil belajar secara kelompok maupun individu. Siswa akan bekerja sama untuk menggali informasi terkait daftar bahan makanan penukar yang sedang dipelajari. Siswa terbagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok akan berdiskusi dan semua

siswa akan menyumbangkan pemikirannya untuk melengkapi informasi terkait daftar bahan makanan penukar. Dengan demikian, siswa dapat memahami tentang materi ini lebih dalam, mengembangkan keterampilan kolaborasi, merasa saling memiliki, dan belajar lebih menyenangkan dengan metode permainan. Sejalan dengan hasil penelitian (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar mahasiswa. Pembelajaran ini lebih menggerakkan atau mendorong mahasiswa untuk aktif dan interaktif serta bekerjasama dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik di kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoolology* pada mata pelajaran ilmu gizi kompetensi dasar daftar bahan makanan penukar diikuti dengan baik oleh sebagian besar siswa SMK Tata Boga Se-Kota Malang. Siswa dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dengan baik saat pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoolology* pada mata pelajaran ilmu gizi kompetensi dasar daftar bahan makanan penukar. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoolology* berpengaruh lemah terhadap keterampilan komunikasi dan kolaborasi siswa. Hal ini diduga karena siswa belum terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dalam *e-learning schoolology* saat proses pembelajaran tentang mata pelajaran ilmu gizi kompetensi dasar daftar bahan makanan penukar.

REFERENCES

- Bahar, Z., & Komariah, K. (2016). *Efektivitas Metode Pembelajaran Mind Mapping Aplikasi Mindjet Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Gizi Materi Zat Gizi The Effectiveness of Mind Mapping Application Mindjet to the Learning Outcomes on Nutrition Subject Matter of Building Nutrients in S. Jptb*, (1).
- Dharmayanti, P. A. (2013). *Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa Smk. Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 46(3), 256–265. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/view/4228/3299>
- Dipalaya, T., Susilo, H., & Corebima, A. D. (2016). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Pdeode (Predict-Discuss-Explain-Observe-Discuss-Explain) pada Kemampuan Akademik Berbeda Terhadap Keterampilan Komunikasi Siswa. Jurnal Pendidikan*, 1, 1713–1720.
- Donni, J. 2015. *Manajemen Peserta Didik Dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Erlangga, Erwin. 2017. Bimbingan Kelompok Meningkatkan Keterampilan Berkomunikasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(1), 149–156. Dari <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/psy/article/view/1332>
- Firmansyah, B. Mochammad. 2017. Model Pembelajaran Diskusi Berbasis Perilaku Berliterasi untuk Keterampilan Berbicara. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2), 119–125. Dari <http://jiesjournal.com/index.php/jies/article/view/96>
- Harsono, B., Soesanto, & Samsudi. (2009). Perbedaan Hasil Belajar Antara Metode Ceramah Konvensional Dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi Pada

- Pembelajaran Kompetensi Perakitan Dan Pemasangan Sistem Rem. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 9(2).
- Kundari, F., & Auliana, R. (2016). *Pengaruh Metode Course Review Horay (CRH) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Gizi Siswa Kelas X SMKN 3 Purworejo*. 16–24.
- Marbun, J. melinda, & Situmorang, R. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil belajar Siswa pada Materi Pokok Tekanan di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 15 Medan T.P 2013/2014. *Inpafi*, 2(3).
- Natalia, E., Nyeneng, I. D. P., & Suyatna, A. (2016). Pengembangan E-Learning Dengan Schoology Pada Materi Dinamika Benda Tegar. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 4(3).
- Oktavia, M. G., & Lasmanawati, E. (2016). Analisis Kesulitan Belajar Ilmu Gizi Kelas X Patiseri di SMK Negeri 9 Bandung. *Media Pendidikan, Gizi Dan Kuliner*, 5(2), 31–42.
- Sugiyarti, L., & Arif, A. (2018). Pembelajaran Abad 21 Di Sd. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018*, 439–444.
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.15294/dp.v9i1.3355>
- Yuliyanto, E., & Imaduddin, M. (2014). *Panduan Pembelajaran E-Learning*.