

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*  
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X TKJ PADA MATA  
PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMK PGRI 13 SURABAYA**

**Bagus Tri Wijayanto**

Program Studi S1 Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: [baguswijayanto@mhs.unesa.ac.id](mailto:baguswijayanto@mhs.unesa.ac.id)

**Andi Mariono**

Program Studi S1, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: [andimariono@unesa.ac.id](mailto:andimariono@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK PGRI 13 Surabaya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam materi komputer dan jaringan dasar. Penelitian ini menggunakan *true experiment design* dengan desain penelitian *pre-test post-test control group design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X TKJ 1 dan 2 SMK PGRI 13 Surabaya. Sampel penelitian berjumlah 53 siswa yang dipilih secara *purposive sampling* dengan dua kelas kelas eksperimen dan 31 siswa sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data menggunakan observasi dan berupa tes (*pre-test* dan *post-test*). Tes yang diberikan berupa pilihan ganda. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas nilai *pre-test* dan *post-test* didapatkan kelas eksperimen. Dan untuk kelas kontrol terdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Keterlaksanaan pembelajaran pada ketiga kelas yang diamati dari aktivitas guru dan siswa terlaksana dengan baik dengan presentase rata-rata 93%. 2) Berdasarkan uji anava hasil belajar siswa pada dua kelas eksperimen meningkat dengan baik. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments*, dan hasil belajar

**Abstract**

This study aims to improve the learning outcomes of class X TKJ at Surabaya 13 PGRI Vocational School by applying the *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning model in computer and basic network materials. This study uses *true experiment design* with a *pre-test post-test control group design* research design. The study population was students of class X TKJ 1 and 2 SMK PGRI 13 Surabaya. The study sample was 53 students who were selected by *purposive sampling* with two classes of experimental class and 31 students as a control class. Data collection using observation and in the form of tests (*pre-test* and *post-test*). The test is given in the form of multiple choices. Based on the normality and homogeneity test the *pre-test* and *post-test* values were obtained by the experimental class. And for normal distributed control classes. The results showed: 1) The implementation of learning in the three classes observed from the activities of teachers and students was carried out well with an average percentage of 93%. 2) Based on the anava test student learning outcomes in two experimental classes improved well. The results of the study concluded that cooperative learning models of *teams games tournaments* (TGT) can improve student learning outcomes.

**Keywords:** cooperative learning model types of *teams games tournaments*, and learning outcomes

## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya adalah kebutuhan manusia yang sangat bisa dikatakan kebutuhan pokok. Karena tanpa pembelajaran sangat penting untuk sebuah negara maju teknologi serta orang-orang. Dibutuhkannya para pendidik yang profesional serta siswa yang bermutu serta berkualitas. Dan juga siswa harus bisa beradaptasi dengan kemajuan era globalisasi yang sekarang sudah di depan mata semakin pesat perkembangannya serta dibutuhkannya budi pekerti yang dimiliki siswa agar dapat menghadapi daya saing yang terjadi saat ini. Sebagaimana dalam Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan perencanaan untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar siswa secara aktif dan mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara". Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Indonesia. Terdapat mata pelajaran produktif TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) yaitu Komputer dan Jaringan Dasar. Komputer dan Jaringan Dasar merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang dasar-dasar jaringan yang dapat mengubungkan antara jaringan komputer satu dengan jaringan komputer lainnya. Di dalam komputer dan jaringan dasar terdapat tujuan pembelajaran yaitu diharapkan siswa menganalisis serta merancang sendiri jaringan sederhana.

Ada beberapa faktor siswa yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal dan eksternal. Salah satu materi yang diteliti oleh peneliti yaitu tentang jaringan sederhana. Didalam materi tersebut sebagaimana tercantum di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang diterapkan oleh guru. Salah satu tujuan pembelajaran tersebut yaitu diharapkan

siswa menganalisis serta merancang sendiri jaringan sederhana. Guru sebagai fasilitator yang harus dapat memberikan suasana yang nyaman untuk keberlangsungannya pembelajaran siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang efektif. Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru hanyalah dengan metode ceramah. Siswa merasa jenuh serta berkurangnya konsentrasi belajar jika guru tidak ada perubahan dalam metode yang diberikan oleh guru. Selain itu guru pun diberikan materi oleh siswa dalam bentuk buku yang didalamnya terkadang siswa tidak terlalu paham. Sehingga timbal balik dari peserta didik kepada pendidik sangatlah pasif. Dalam permasalahan yang timbul karena kurangnya konsentrasi, minat untuk menyimak materi yang di berikan oleh pendidik berkurang, serta faktor-faktor lainnya yang menjadikan peserta didik berkurangnya hasil belajar.

Setelah menganalisis permasalahan yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa, dan guru tidak menggunakan inovasi yang membuat siswa menjadi aktif serta dapat memahami tujuan pembelajaran yang ada didalam RPP. Peneliti menerapkan strategi pembelajaran yang dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Weinstein & Meyer (Jamil Suprihatiningrum, 2014: 15) pembelajaran yang baik meliputi mengajarkan siswa bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana berpikir, dan bagaimana memotivasi diri sendiri. Penerapan strategi pembelajaran yang efisien dapat meningkatkan konsentrasi serta ketertarikan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat mengubah pola pikir serta ketertarikan siswa yaitu *metode pembelajaran kooperatif*.

Dalam kondisi menurunnya hasil belajar siswa, solusi yang dapat diterapkan untuk pembelajaran didalam kelas yaitu Pembelajaran kooperatif. Karena berupa strategi pembelajaran dengan sejumlah siswa sebagai anggota

kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu anggota dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Dalam metode pembelajaran kooperatif guru dapat menilai keaktifan siswa serta keseriusan dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa konsep mendasar yang perlu diperhatikan guru terutama dalam melaksanakan pembelajaran yang dikemukakan Stahl (Isjoni, 2013: 35) yaitu: 1) kejelasan rumusan tujuan pembelajaran 2) Penerimaan siswa secara menyeluruh tentang tujuan pembelajaran 3) saling membutuhkan diantara sesama anggota, 4) keterbukaan dalam interaksi pembelajaran, 5) tanggung jawab individu, 6) heterogenitas kelompok, 7) sikap dan perilaku sosial yang positif, 8) refleksi 9) kepuasan dalam belajar. Didalam metode pembelajaran kooperatif terdapat teknik yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar dikelas (Anita Lie, 2008), salah satunya yaitu *Teams Games Tournament (TGT)*. Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. TGT pula setiap anggota ditugaskan mempelajari materi terlebih dahulu yang diberikan oleh guru berupa handout. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing (Huda : 2013).

Metode pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini Slavin (Miftahul Huda, 2013:197) dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran yang guru berikan. Selain itu Slavin pun mengemukakan bahwa TGT dapat meningkatkan skill atau kemampuan siswa, interaksi antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa yang berbeda.

Terdapat sintaks dari metode pembelajaran TGT ini antara lain: 1) Penyajian kelas, 2) Tahap belajar dalam kelompok 3) Permainan (game) 4) pertandingan (tournament) 5) Tahap penghargaan kelompok. Dengan adanya tahapan-tahapan atau sintaks yang mendukung untuk diterapkannya metode pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*, diharapkan dapat menjadi solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta ketertarikan dalam proses belajar di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK PGRI 13 Surabaya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam materi komputer dan jaringan dasar.

Dengan terlihatnya permasalahan yang terdapat di dalam latar belakang, peneliti berminat untuk meneliti dengan judul **"Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKJ mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK PGRI 13 Surabaya"**.

## METODE

Penelitian ini menggunakan *true experiment design* dengan desain penelitian *pre-test post-test control group design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X TKJ 1 dan 2 SMK PGRI 13 Surabaya. Sampel penelitian berjumlah 53 siswa yang dipilih secara *purposive sampling* dengan dua kelas kelas eksperimen dan 31 siswa sebagai kelas kontrol. Desain penelitian diperlihatkan pada tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

R	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>
R	O <sub>5</sub>	X	O <sub>6</sub>

Pengumpulan data menggunakan observasi dan berupa tes (*pre-test* dan *post-test*). Tes yang diberikan berupa pilihan ganda. Data

yang diperoleh yaitu keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) yang dilakukan oleh dua prngamat. Hasil *pretest* dan *posttes* yang dianalisis menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, kemudian dilakukan uji anova.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan *pretest* untuk mengetahui keterampilan proses pembelajaran awal peserta didik. Dari hasil analisis uji normalitas diperoleh  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  untuk masing-masing kelas, dengan demikian dapat dikatakan bahwa sampel berdistribusi normal pada taraf signifikan 0,05, kemudian dilakukan uji homogenitas pada semua populasi diperoleh nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dapat dikatakan homogen.

Analisis keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dilakukan selama dua kali pertemuan pada dua kelas eksperimen, terdapat 3 fase pembelajaran yang diamati yaitu: pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil penilaian dari pengamat tersebut dianalisis dengan cara menghitung nilai dari tiap fase kemudian dirata-rata setiap pertemuan. Berikut merupakan rekapitulasi hasil pengamatan keterlaksanaan model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) pada kedua kelas dapat dilihat pada tabel 2.

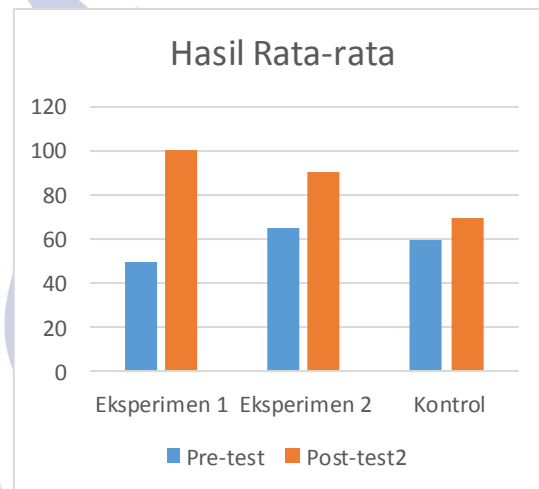
**Tabel 2.** Rekapitulasi Keterlaksanaan Pembelajaran pada Kedua Kelas

Kelas	Rata-rata	Kategori
Eksperimen 1	94,5%	sangat baik
Eksperimen 2	94,5%	sangat baik
Rata-rata keseluruhan	93%	sangat baik

Berdasarkan rekapitulasi keterlaksanaan pembelajaran pada Tabel 2 persentase keterlaksanaan model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, guru telah melaksanakan semua fase pada model

pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT) dengan sangat baik.

Analisis hasil belajar siswa dilakukan dengan memberikan soal yang sesuai. Soal tersebut diberikan kepada siswa sebagai soal *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT). Berikut ini merupakan grafik nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* yang diperoleh pada ketiga kelas.



**Gambar 1.** Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Selanjutnya dilakukan analisis uji anova untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada ranah kognitif antar kelompok siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Hasil analisis uji anova *pre-test* menggunakan uji *one-away* Anova diperoleh  $F_{hitung} = 1,202$ . Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}$ , dengan dk(dk pembilang 3 - 1 = 2) dan (dk penyebut 84 - 3 = 81), maka harga  $F_{tabel} = 3,11$  karena harga  $F_{hitung}$  lebih kecil dari pada harga  $F_{tabel}$  (1,202 < 3,11) maka  $H_a$  diterima.

Selanjutnya Hasil analisis uji anova *post-test* Dari perhitungan di atas menggunakan uji *one-away* Anova diperoleh  $F_{hitung} = 40,50$ . Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan  $F_{tabel}$ , dengan dk(dk pembilang 3 - 1 = 2) dan (dk

penyebut  $84 - 3 = 81$ ), maka harga  $F_{tabel} = 3,11$  karena harga  $F_{hitung}$  lebih besar dari pada harga  $F_{tabel}$  ( $40,50 > 3,11$ ) maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti **ada pengaruh yang signifikan**.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- Keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terlaksana dengan sangat baik.
- Dalam keterlaksanaannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di kelas dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dari hasil *pre-test* ke hasil *post-test*.

### A. Saran

Dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* siswa harus memperhatikan setiap langkah-langkah untuk melaksanakan model pembelajaran tersebut supaya tidak kebingungan pada saat melaksanakannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajar dan Pembelajaran*. Malang: Pustaka Pelajar.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Isjoni, H. 2013. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pekanbaru: Pustaka Pelajar.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Lie, A. 2008. *Mempraktikan cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Parimita, Widya, dkk. 2012. "Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikombinasikan Dengan Tipe Students Teams Achievement Divisions (STAD) Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Kelas X SMK KARYA EKOPIN". *Jurnal Pendidikan*, Vol. X, No.1, Mei.
- Pengertian penerapan. 2017. (<http://kbbi.kata.web.id/penerapan/>, diakses tanggal 27 oktober 2017).
- Purwanto, dwi, dkk. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri Purwodadi Tahun Pelajaran 2014/2015". Lubuklinggau: STKIP-PGRI Lubuklinggau.
- Slavin, Robert E. 2005. *Pembelajaran Kooperatif: Teori, Riset dan Praktik*. (Terjemahan Narulitha Yusron) Bandung: Nusa Media.
- Sudjiono, Anas. 2009. *Statistik Untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Administrasi (dilengkapi dengan metode R&D)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Supriyanto. 2013. *Jaringan Dasar1*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

T. Aritonang,Keke. 2008. "*Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*". Jurnal Pendidikan Penabur. No.10. Tahun Ke-7. Juni

