

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI POKOK WEBSITE MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X SMK PGRI 13 SURABAYA

Nur Isnan Amar Sauqi

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

Email: nursauqi@mhs.unesa.ac.id

Sutrisno Widodo

Program Studi S1, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Email: suwid55@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X APK di SMK PGRI 13 Surabaya. Penelitian ini menggunakan *true experiment design* dengan desain penelitian *pre-test post-test control group design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X APK 1 dan 2 SMK PGRI 13 Surabaya. Sampel penelitian berjumlah 64 siswa dengan dua kelas kelas eksperimen dan 32 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%) 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 koopeartif tipe *teams games tournaments*, dan hasil belajar

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of class X APK students at SMK PGRI 13 Surabaya. This study uses *true experiment design* with *pre-test post-test control group design*. The study population was students of class X APK 1 and 2 of SMK PGRI 13 Surabaya. The research sample was 64 students with two experimental class classes and 32 students as a control class. Data collection uses observation and in the form of tests (*pre-test* and *post-test*). The test given is multiple choice. Based on the normality test and the homogeneity of the value of the *pre-test* and *post-test*, the experimental class was obtained. And for the control class it is normally distributed. The results of the study showed: 1) The implementation of learning in the three classes observed from the activities of teachers and students was well implemented with an average percentage of 93%) Based on the ANOVA test the student learning outcomes in the 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 type *teams games tournaments*, and learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga membentuk peserta didik untuk mengembangkan kemampuan watak agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik. Pendidikan adalah kebutuhan manusia atau juga bisa disebut kebutuhan pokok. Disini tanpa adanya pendidikan negara ini tidak akan maju dengan teknologinya maupun orang-orangnya. Di Indonesia pendidikan sangatlah penting sekali. Karena dari tahun ketahun kemajuan pendidikan dan teknologi sangat pesat peningkatannya. Disini sangatlah membutuhkan pendidik yang berpengalaman, profesional dan serta berkualitas. Khususnya peserta didik harus menguasai dan beradaptasi untuk kemajuan era pendidikan yang semakin maju. Peserta didik yang berkualitas dan bermutu pendidikan Indonesia akan lebih meningkat dan bisa bersaing dengan negara-negara lainya. Pendidik disini adalah merupakan salah satu penting yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan manusia. Hal ini telah tercantum dalam Undang - Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 yang menyebutkan bahwa : "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses Pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah. Pembelajaran mengacu pada guru, meskipun sekarang ada berbagai metode dan strategi pembelajaran yang tidak mengacu pada guru tetapi, peran guru masih penting. Berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran ini dibutuhkan sebuah inovasi dalam proses mengajar. Inovasi yang

diharapkan dapat menarik dan efisien untuk diterapkan agar pemebelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kurikulum yang digunakan oleh guru di SMK PGRI 13 Surabaya yaitu kurikulum 2013. Disini guru dituntut untuk memberikan proses pembelajaran yang berbeda dan dapat meningkatkan kemampuan siswa, kualitas berfikir siswa dari segi kognitif, efektif, dan psikomotor. Guru disini harus dapat memberikan suasana yang nyaman agar prose belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang efektif.

Saat melakuakn observasi di sekolah SMK PGRI 13 Surabaya. Setelah melakukan observasi di sekolah tersebut ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, dan beberapa faktor yang mempengaruhi penurunan hasil belajar sebagaimana yang terdapat di dalam data yang diperoleh dari observasi. Terdapat beberapa siswa belajarnya sudah meningkat dan selebihnya siswa memiliki kekurangan terhadap siswa hasil belajarnya menurun. Disini terlihat beberapa peserta didik merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Materipun yang diberikan pendidik untuk peserta didik hanya dalam bentuk buku sehingga peserta didik hanya melihat dan tidak terlalu memahami. Ada beberapa indikator lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa atau menurunnya belajar karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Untuk materi yang diteliti oleh seorang peneliti merupakan mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Materi sudah tercantum sebagai Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah diterapkan oleh pendidik atau guru. Tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu menganalisis Teknologi Perkantoran. Siswa disini dituntut untuk memahami tentang materi yang sudah dicantumkan dalam RPP tersebut sesuai dengan materi itu sendiri. RPP sendiri sudah dijabarkan sesuai dengan silabus yang ada agar kegiatan pembelajaran siswa untuk mencapai kompetensi dasar. Menurunnya hasil belajar akibat

salah satu atau strategi guru hanya dengan menggunakan metode ceramah. Strategi ini menjadi salah satu terjadinya kendala yang menjadikan siswa tersebut tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru.

Permasalahan ini timbulnya dikarenakan kurangnya konsentrasi, kurangnya minat untuk menyimak materi yang diberikan, dan faktor lain yang menyebabkan hasil belajar kurang. Motivasi akan menghasilkan hasil belajar yang baik untuk tercapainya siswa dalam prestasi belajar. Peserta didik dapat menguasai materi apabila di beri tugas untuk mencari masalah dan memecahkan solusinya sendiri dalam masalah tersebut. Dengan saling mendiskusikan masalah tersebut peserta didik akan dituntut untuk berfikir secara utuh untuk berkelompok.

Melihat atau menganalisis permasalahan tersebut yang ada di sekolah SMK PGRI 13 Surabaya, yang mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa, dan disini guru tidak menggunakan inovasi agar siswa tersebut menjadi aktif dan mudah memahami tujuan pembelajaran tersebut yang ada di RPP. Menurut Weinstein & Meyer dalam Jamil Suprihatiningrum (2014: 15) pembelajaran yang baik meliputi mengajarkan siswa bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana berpikir, dan bagaimana memotivasi diri sendiri. Strategi yang diterapkan oleh peneliti disini, strategi pembelajaran yang mudah dipahami, meningkatkan ketertarikan siswa agar mudah memahami materi yang di ajarkan oleh pendidik atau guru. Strategi yang dapat merubah pola pikir atau ketertarikan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Menurunnya hasil belajar siswa, model pembelajaran yang cocok diterapkan untuk proses pembelajaran di kelas adalah pembelajaran kooperatif. Dengan strategi pembelajaran berkelompok dan tingkat kemampuannya berbeda beda. Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran

yang berdasarkan tentang paham konstruktivis. Disini pembelajaran kooperatif merupakan salah satu strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil dimana tingkat kemampuannya yang berbeda. Dalam sebuah penyelesaian tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling kerja sama dan saling membantu untuk menguasai atau memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan sebelum selsai jika salah teman 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 dalam Isjoni, 2013: 35) yaitu: Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran, Penerimaan siswa secara menyeluruh tentang tujuan pembelajaran, saling membutuhkan diantara sesama anggota, keterbukaan dalam interaksi pembelajaran, tanggung jawab individu, heterogenitas kelompok, sikap dan perilaku sosial yang positif, refleksi, kepuasan dalam belajar. Didalam metode pembelajaran kooperatif terdapat teknik yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar dikelas (Anita Lie dalam Isjoni, 2013: 23), 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.

Model pembelajaran kooperatif ada beberapa tipe cara salah satunya **Teams Games Tournaments (TGT)**. TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan **pre-test** kepada setiap kelompok.

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. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru. Didalam metode pembelajaran kooperatif terdapat teknik yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar dikelas. Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Disini siswa dikelompokkan terdiri dari 3 kemampuan yang dimiliki masing-masing siswa yaitu rendah, sedang, tinggi. TGT ini sebelum dilakukan dalam permainan setiap anggota kelompok mempelajari materi yang diberikan oleh guru.

Dengan melihat permasalahan yang ada didalam latar belakang tersebut, untuk meneliti dengan judul **“Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pokok Website Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMK PGRI 13 Surabaya”**

METODE

Penelitian ini menggunakan *quasi experiment design* dengan desain penelitian *pre-test post-test control group design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X APK 1 dan 2 APK PGRI 13 Surabaya. Sampel penelitian berjumlah 64 siswa yang dipilih secara *purposive sampling* dengan dua kelas kelas eksperimen dan 32 siswa sebagai kelas kontrol. Desain penelitian diperlihatkan pada tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

R	O ₁	X	O ₂
R	O ₃		O ₄
R	O ₅	X	O ₆

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.

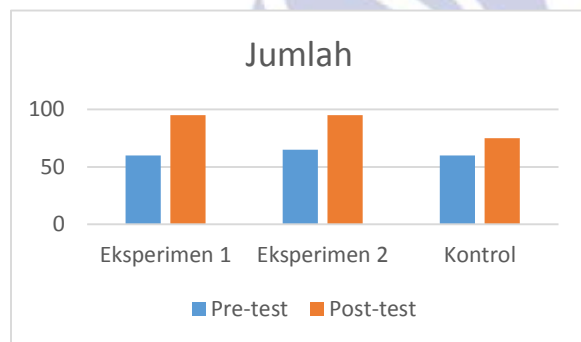
Analisis keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dilakukan selama dua kali pertemuan pada dua kelas eksperimen, terdapat 3 fase pembelajaran yang diamati yaitu: pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berdasarkan hasil penilaian dari pengamat tersebut 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 $F_{hitung} = -406,7369$. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} , dengan dk (dk pembilang $3 - 1 = 2$) dan (dk penyebut $96 - 3 = 93$), maka harga $F_{tabel} = 3,09$ karena harga F_{hitung} lebih kecil dari pada harga F_{tabel} ($-406,7369 < 3,09$) maka H_a diterima.

Selanjutnya Hasil analisis uji anova *post-test* Dari perhitungan di atas menggunakan uji *one-away* Anova diperoleh $F_{hitung} = 96,796$. Hasil

tersebut kemudian dikonsultasikan dengan F_{tabel} , dengan dk (dk pembilang $3 - 1 = 2$) dan (dk penyebut $96 - 3 = 93$), maka harga $F_{tabel} = 3,09$ karena harga F_{hitung} lebih besar dari pada harga F_{tabel} ($96,79 > 3,09$) maka H_0 di tolak dan H_a diterima, yang berarti **ada pengaruh yang signifikan**.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

- Keterlaksanaan Keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperoleh nilai rata - rata 93,75% pada kelas eksperimen 1 dan nilai rata-rata 90,6% pada kelas eksperimen 2 dengan kriteria nilai baik pada dua kelas.
- Hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gamest Tournament* dapat meningkatkan rata-rata memperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $96,79 > 3,09$ maka disini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari hasil *Pre-test* ke hasil *Post-test*.

B. Saran

- Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, sebaiknya siswa diberi arahan mengenai model dan teknik pembelajaran yang akan diterapkan. Siswa tersebut diberi pengetahuan tentang *Teams Gamest Tournament* terlebih dahulu.
- Peneliti ini sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gamest Tournament* membutuhkan waktu belajar yang lebih panjang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Isjoni, H. 2013. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pekanbaru: Pustaka Pelajar.
- Slavin, Robert E. 2005. *Pembelajaran Kooperatif: Teori, Riset dan Praktik*. (Terjemahan Narulitha Yusron) Bandung: Nusa Media.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2014. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

