

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN ULAR TANGGA RAKSASA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 1 JABON

Euvannisa Jasmin

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
Euvannisa.20034@mhs.unesa.ac.id

Nur Kholis

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
nurkholis@unesa.ac.id

Meini Sondang Sumbawati

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
meinisonidang@unesa.ac.id

Puput Wanarti Rusimamto

Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik
Universitas Negeri Surabaya
puputwanarti@unesa.ac.id

Abstrak

Penggunaan model pembelajaran yang benar akan meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dilakukan sebuah penelitian di SMK Negeri 1 Jabon dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Tujuan dilakukan penelitian ini (1) Untuk menganalisis pengaruh tingkat pengetahuan siswa pada model pengajaran kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga raksasa terhadap pencapaian siswa di SMK Negeri 1 Jabon. (2) Untuk menelaah reaksi siswa terhadap model pengajaran kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga raksasa terhadap pencapaian siswa di SMK Negeri 1 Jabon. Metode yang dipergunakan adalah eksperimen awal dengan desain satu kelompok *pretest-posttest*. Dalam Penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Dalam pendekatan ini, peneliti akan menggunakan angka sebagai gejala yang dapat diamati. Penelitian ini diukur dengan mengambil data sebelum sesudah diberikan materi pembelajaran. Peneliti menyajikan model pengajaran kooperatif tipe TGT. Setelah memberikan perlakuan, peneliti dapat membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan sehingga hasilnya lebih akurat. Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas X TEI SMK Negeri 1 Jabon sebagai populasi. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel non probabilitas secara sengaja, dengan sampel penelitian terdiri dari 34 siswa. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*, (1) hasil uji menunjukkan bahwa H_1 diterima. Karenanya berarti bahwa model pengajaran kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga raksasa memiliki pengaruh dihadapkan pada hasil belajar siswa. (2) reaksi siswa terhadap model pengajaran kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga raksasa terhadap pencapaian nilai siswa masuk ke dalam kategori unggul dengan skor 83%.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe TGT, Hasil Belajar, Respon Siswa.

Abstract

The use of the correct learning model will improve student learning outcomes. So a study was conducted at SMK Negeri 1 Jabon using the TGT type cooperative learning model. Research objectives (1) To analyze the effect of student academic achievement on the TGT type cooperative education assisted by giant snakes and ladders at SMK Negeri 1 Jabon. (2) To examine student reactions to the TGT type cooperative learning model assisted by giant ladder snakes at SMK Negeri 1 Jabon. The approach used utilized a one-group pretest-posttest design within a pre-experimental study research design. In this study, the approach used is a quantitative approach. In this approach, researchers will use numbers as observable symptoms. This research was measured by taking data pre-intervention and Post-intervention. The treatment presented by the researcher is the TGT type cooperative education. After being given treatment, the values besfore and after can be compared so that the results can be known more accurately. In this study, researchers selected all students in class X TEI at SMK Negeri 1 Jabon as the population. Researchers used Non-Probability Sampling with a Purposive Sampling technique. And the samples in this study were 34 students. As indicated by the data of the Wilcoxon test research, (1) the test results show a significance value given the value less than 0.001, It is possible to determine that the null hypothesis (H_0) is dismissed and the alternative hypothesis (H_1) is upheld. Thus, it means that the TGT type cooperative education assisted by giant snakes and ladders impacts student academic achievement (2) student reactions to the TGT type cooperative education assisted by giant snakes and ladders on the students' academic achievements are considered very high with a score of 83%.

Keywords: Cooperative Learning Model, TGT Type, Learning Outcomes, Student Response

PENDAHULUAN

Sebagai hasil dari kemajuan sains dan teknologi,

pendidikan juga mengalami pertumbuhan. Hal ini menuntut adanya adaptasi dalam aktivitas belajar

mengajar, terutama di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK dituntut untuk melahirkan lulusan yang unggul dalam aspek pengetahuan, sikap, dan kemampuan agar mampu bersaing di era modern.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti setelah melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Jabon diperoleh informasi yaitu metode ceramah yang masih dominan dalam pembelajaran menghasilkan proses belajar yang monoton dan mengandalkan guru sebagai fokus utama, membuat siswa cenderung pasif dan cepat jenuh. Sehingga siswa kurang mendalami sepenuhnya pelajaran atau materi yang disampaikan. Untuk mengatasi masalah diatas guna meningkatkan tingkat pengetahuan siswa serta meningkatkan banyaknya siswa yang dapat lulus melampaui nilai KKM maka dilakukan dengan upaya menggunakan metode pengajaran alternatif yang mendorong partisipasi siswa aktif diperlukan.

Salah satu opsi tersebut adalah pengajaran kooperatif tipe TGT, yang secara efektif dapat memikat perhatian dan minat siswa. Model pengajaran kooperatif adalah model pengajaran yang memberikan peluang kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar bersama kelompoknya. Keberhasilan dalam menuntaskan tugas kelompok memerlukan kolaborasi dan saling mendukung antar anggota kelompok untuk memahami materi pelajaran.

Hasan, DKK (2021) menuturkan bahwa meningkatkan proses belajar siswa dapat dilakukan dengan cara menyalurkan pesan, mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa. Nurfadhillah (2021), mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisien dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan pembelajaran menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, dimana setiap siswa berkompetisi sebagai perwakilan timnya dengan anggota tim lain yang kemampuan akademik sebelumnya setara dengan mereka (Munir, 2022). Slavin (2015: 163) menyebutkan bahwa model pengajaran *team games tournament* ialah model pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas kelompok dan sepenuhnya melibatkan siswa selama proses belajar mengajar. *Team games tournament* (TGT) adalah pendekatan pengajaran kooperatif yang Mengorganisasikan kelompok beraneka ragam yang berisi 4-6 siswa, mendorong kolaborasi dan pemahaman di antara siswa dengan beragam kemampuan, jenis kelamin,

dan etnis. *Team games tournament* (TGT) melibatkan pertandingan akademik di mana siswa berkompetisi dengan anggota tim lain melalui kuis dan sistem skor perkembangan individu.

Menurut Hengky, dkk. (2022), dalam sebuah jurnal Pendidikan menyebutkan bahwa papan permainan ular tangga merupakan permainan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Pada penelitian ini mengambil media permainan ular tangga raksasa. Menurut Putri, dkk. (2022) juga menerangkan bahwa permainan ular tangga raksasa berarti kotak-kotak dalam papan ularnya berukuran besar dan dimainkan langsung oleh anak sebagai pionnya. Permainan ular tangga raksasa tidak hanya dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, melainkan mampu meningkatkan kemampuan lain seperti kemampuan motorik, dan sosial emosional pada anak (Khomsin, (2021). Hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam menerapkannya pada pembelajaran Dasar Teknik Elektronika.

Menurut Shoimin (2014: 204-205) untuk menerapkan model ini ada 5 bagian penting yang harus diingat: presentasi kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Berdasarkan permasalahan tersebut, sehingga didapatkan beberapa tujuan riset, antara lain: (1) Untuk menelaah pengaruh pencapaian akademik siswa pada model pengajaran kooperatif tipe TGT memanfaatkan ular tangga raksasa terhadap pencapaian akademik di SMK Negeri 1 Jabon. (2) Untuk menganalisis reaksi siswa terhadap model pengajaran kooperatif tipe TGT memanfaatkan ular tangga raksasa terhadap pencapaian akademik siswa di SMK Negeri 1 Jabon.

METODE

Riset ini memanfaatkan teknik penelitian berupa metode eksperimen yaitu Pre-Eksperimental Design dengan menggunakan bentuk satu kelompok pra-intervensi dan pasca-intervensi Design. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, memanfaatkan data numerik sebagai indikator yang dapat diamati untuk menganalisis dan menarik kesimpulan. Seluruh populasi untuk penelitian ini mencakup semua siswa yang terdaftar di kelas 1 SMK TEI di SMK Negeri 1 Jabon, mencakup 70 siswa di dua kelas yakni, 1 SMK TEI 1 dan 1 SMK TEI 2.

Dalam riset ini mempergunakan *Non-Probability Sampling*. Spesifiknya menerapkan *Purposive Sampling*. Berdasarkan pertimbangan

penelitian ini, kelas X TEI 2 dipilih sebagai sampel dengan jumlah 34 siswa. Berikut Tabel 1. Menunjukkan bentuk desain penelitian dibawah ini.

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Pretest</i> (Tes Pertama)	Perlakuan (<i>Treatment</i>)	<i>Posttest</i> (Tes Terakhir)
O_1	X	O_2

(Sumber: Sugiyono, 2018)

Keterangan:

O_1 = *Pretest* (Tes pra-intervensi)

X =Eksperimen (intervensi)

O_2 =*Posttest* (Tes pasca-intervensi)

1. Instrumen Penelitian

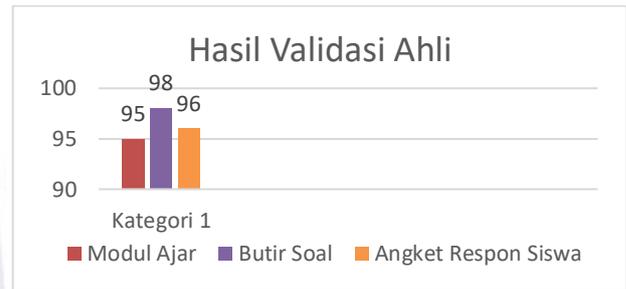
Instrumen riset dipergunakan untuk mengukur variabel penelitian. Pada studi ini, instrumen yang digunakan terdiri dari: (1) Instrumen yang digunakan agar proses belajar mengajar berjalan baik adalah modul ajar. Dalam penelitian ini terdapat modul ajar dengan model pengajaran kooperatif tipe *team games tournament*. (2) Tes pencapaian akademik pengetahuan, tes ini berupa soal *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (sesudah perlakuan) pilihan ganda sebanyak 20 butir. (3) Pernyataan pada *feedback* siswa berjumlah 20 dengan kriteria berupa sepuluh soal positif dan sepuluh soal negatif. (4) Validitas instrumen berfungsi mengukur atau menentukan instrumen yang dikerahkan betul mengukur apa yang ingin diukur, agar memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk pengumpulan dan penelitian.

2. Teknik Analisis Data

Untuk mengolah data, peneliti menerapkan metode kuantitatif. Pengolahan data yang dipakai pada riset ini berupa: (1) uji normalitas Shapiro-Wilk adalah metode statistik yang dipakai untuk menguji apakah data sampel bermula dari distribusi normal. Metode ini cocok untuk sampel kecil dengan jumlah kurang dari 100. (2) Peneliti menggunakan uji hipotesis untuk menguji kebenaran pernyataan yang dinilai statistik dan memutuskan apakah data tersebut diterima atau ditolak. Analisis dilakukan menggunakan uji-t dengan metode Uji Paired Sample T-Test melalui software SPSS 24. (3) Selain daripada itu, uji Wilcoxon signed ranks test, yang merupakan sebuah metode statistik non parametrik, untuk menganalisis data berpasangan ketika asumsi normalitas tidak terpenuhi digunakan juga oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

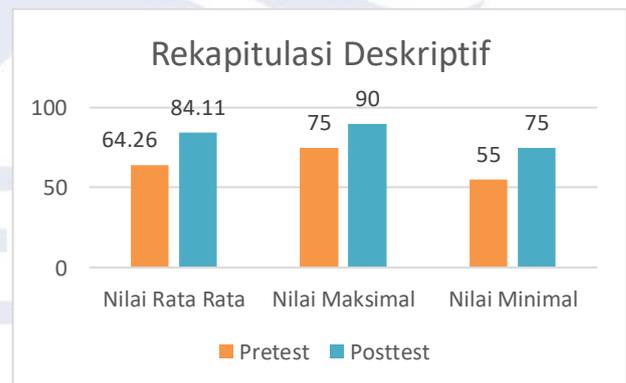
1. Hasil Validasi Instrumen Oleh Ahli



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Validasi Perangkat dan Instrumen Penelitian

Gambar 1 adalah ringkasan hasil validasi oleh tiga orang ahli dihadapkan dengan perangkat pembelajaran dan instrumen untuk keperluan penelitian. Berdasarkan rekapitulasi validasi dari para ahli, diperoleh persentase hasil validasi butir soal sebesar 95% dengan kriteria sangat valid, persentase hasil validasi modul ajar sebesar 98% dengan kriteria sangat valid, dan persentase hasil validasi angket respon siswa sebesar 96% dengan kriteria sangat valid. Secara keseluruhan persentase hasil rata-rata validasi instrumen pembelajaran diperoleh sebesar 96% dengan kriteria sangat valid. Sehingga validasi terhadap perangkat dan instrumen pada gambar 1 tersebut, didapatkan simpulan bahwa untuk seluruh perangkat dan instrumen yang digunakan masuk dalam kredibilitas yang tinggi dan dapat diandalkan untuk keperluan penelitian.

2. Data Hasil Statistik Deskriptif



Gambar 3. Grafik Statistik Deskriptif

Gambar 3 menunjukkan grafik rekapitulasi dari hasil statistik deskriptif untuk melihat selisih perolehan nilai rata-rata *pretest* dengan *posttest*. Berdasarkan data pada Gambar 3 menunjukkan nilai *pretest* siswa yang dirata-rata adalah 64,26, dan nilai rata-rata untuk *posttest*nya 84,11. Hasil tes menunjukkan

bahwa ditemukan perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan. Hasil belajar ini adalah antara sebelum dan sesudah mengikuti pengajaran kooperatif tipe TGT. Perbedaan ini terlihat dari nilai *pretest* yang lebih tinggi 19,85 dibandingkan dengan nilai *pretest* sebelum mengikuti pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga raksasa.

3. Hasil Analisis Pengaruh Model Pembelajaran

Salah satu fokus riset ini berupaya mengamati bagaimana model pembelajaran mempengaruhi hasil akademik siswa. Tujuan pembelajaran yang dicapai siswa setelah mendapatkan perlakuan yang dibuat menjadi tolak ukur pengaruh model pembelajaran tersebut. Aspek kognitif dimasukkan ke dalam hasil belajar pada penelitian yang dilakukan. Tes sebelum dan sesudah adalah bagian dari penilaian. Memahami variasi antara skor *pretest* dan *posttest* memungkinkan dilakukannya analisis. Jika terdapat perbedaan yang signifikan pada pencapaian siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga raksasa memiliki pengaruh terhadap pencapaian belajar siswa dalam memahami materi komponen elektronika aktif dan pasif.

Uji normalitas dilakukan hampir di semua uji pengaruh. Tujuannya untuk mengetahui apakah data yang telah terkumpul mempunyai asumsi distribusi normal ataukah tidak, maka, dilakukanlah uji normalitas. Penerapannya di penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk dengan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data menyimpang dari distribusi normal

Temuan dari tes normalitas *Shapiro-Wilk* pengukuran nilai *pretest* dan *posttest* ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

	Tests Of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-Test</i>	.232	34	<.001	.908	34	.008
<i>Post-Test</i>	.222	34	<.001	.870	34	<.001

Menurut Tabel 4 didapat hasil nilai signifikansi *pretest* sejumlah 0.008 dan *posttest* sebesar <0.001. Sehingga keduanya lebih rendah dari nilai signifikansi yang disyaratkan,

yakni 0,05. Ini menandakan bahwa data yang dianalisis tidak berdistribusi normal. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya berdistribusi normal.

Data penelitian ini tidak berdistribusi normal, maka penggunaan uji T-Paired digantikan dengan uji *Wilcoxon* (uji non-parametrik). Penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon* untuk menganalisis apakah Terjadi perbedaan penting antara skor awal dan skor akhir tes. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan asumsi berikut.

H_0 diterima : taraf (sig.) > 0.05.

H_0 ditolak : taraf (sig.) sebesar < 0.05.

Berikut ini merupakan hasil pengujian dari *Wilcoxon* yang didapatkan dalam Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*

Test Statistics^a	
	Posttest-Pretest
Z	-5.137 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

Apabila melihat laporan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* yang ditampilkan di Tabel 5. Uji ini memiliki nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar <0.001 dimana ini bernilai lebih kecil dari nilai signifikansi yang ditetapkan (0.05). Oleh sebab itu, maka terjadi penolakan pada H_0 , yang berarti bahwa adanya perbedaan yang mencolok secara statistik antara nilai tes pra-intervensi dan pasca-intervensi. Berdasarkan hasil riset yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga model pengajaran kooperatif tipe TGT memanfaatkan ular tangga raksasa memiliki pengaruh terhadap pencapaian akademik siswa di SMK Negeri 1 Jabon.

PENUTUP

Simpulan

Hasil analisis dan diskusi menunjukkan kesimpulan berikut dari penelitian ini. (1) Pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga raksasa terbukti berdampak kuat pada pencapaian akademik siswa di SMK Negeri 1 Jabon. Hal ini didasarkan pada temuan uji *Wilcoxon* dengan tingkat signifikansi di bawah 0,001 yang jauh Tidak mencapai nilai signifikansi yang ditetapkan (0.05) yang artinya H_0 ditolak. Analisis data statistik deskriptif menggambarkan bahwa prestasi siswa setelah pengajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga raksasa mengalami peningkatan yang signifikan. Terjadi perbedaan rata-rata yang cukup mencolok antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, yaitu sebesar 28,08.

Rata-rata hasil akademik sebelum intervensi adalah 65,47, dan sesudah intervensi meningkat menjadi 93,82. (2) Mayoritas siswa di Kelas 10 Teknik Elektronika Industri 2 SMK Negeri 1 Jabon yang mengikuti pengajaran kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga raksasa memberikan respon yang sangat baik. Bukti ini tercermin dalam perolehan skor sebesar 83% dengan kategori sangat bagus dari responden, yang menyatakan bahwa mereka merasa terbantu dengan model pembelajaran tersebut.

Saran

Saran yang diharapkan pada penelitian selanjutnya, antara lain: (1) Model pengajaran kooperatif tipe TGT berbantuan ular tangga raksasa ini dapat dijadikan alternatif dalam proses pengajaran, memotivasi siswa untuk menjadi aktif dan tidak monoton untuk setiap pemecahan masalah dalam pembelajaran. (2) Bebas mengembangkan penelitian ini dengan mengkolaborasi software maupun teknologi pendidikan lainnya, sehingga pembelajaran dapat lebih efektif dan berkembang mengikuti zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group. ISBN 978-623-96623-8-7.
- Hengky, H. K., Nurlinda, N., Saleh, N. A. A., Juliana, I., & Nursam, C. A. (2022). Edukasi Phbs Melalui Metode Edukatif (Permainan Ular Tangga Raksasa) Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(9), 3123-3129.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25-33.
- Munir, A.M., & Darmanto, E. (2022). The Influence of Quizizz-assisted Teams Games Tournamenton Mathematics Learning Outcomes for Grade V Elementary School. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 3, 85-89.
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Putri, M. A., Darmiyanti, A., & Putri, F. E. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap KepercayaanDiri Anak Usia Dini 5-6 Tahun di RA Modern Asshofwan Klari Karawang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 5274-5280.
- Popenici, S., & Millar, V. (2015). *Writing learning outcomes: a practical guides for academics*. Melbourne: Melbourne Centre for the Study of Higher Education.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Arruzz Media
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.