
PERBEDAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG PADA HASIL BELAJAR SISWA

I. A. Fiqhi^{1,a)} – Mesterjon¹⁾, E. Susanto¹⁾

Affiliation:

1. Pendidikan Komputer-
FKIP Universitas Dehasen
Bengkulu

Corresponding Author:

Iman_algafiq@gamil.com

Abstract

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Model Pembelajaran langsung pada Hasil Belajar Siswa SMK N 3 Seluma program keahlian bidang Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Penelitian ini digunakan jenis penelitian eksperimen. Penentuan sampel pada penelitian ini digunakan teknik *Simple Random Sampling*. Sampel penelitian berjumlah 30 siswa X TKJ 1 dan 30 siswa X TKJ 2. Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan butir soal dengan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang terkumpul dihitung menggunakan rumus *T-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada variabel X dan variabel Y yang sangat berpengaruh. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang berpengaruh dengan model pembelajaran langsung.



Keyword: Model Pembelajaran *Teams Geams*, Model Pembelajaran Langsung, Hasil Belajar

Pendahuluan

Beberapa faktor yang dapat memengaruhi pendidikan, yaitu tujuan dari pendidikan, pendidik, siswa, alat pendidikan, dan lingkungan. Antara faktor yang satu dengan faktor lainnya, tidak bisa dipisahkan, karena semuanya saling memengaruhi. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan pendidik harus melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru atau pendidik menggunakan alat pendidikan sebagai sarana terlaksananya pembelajaran.

Untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan maka dibutuhkan aktivitas siswa dalam proses belajar karena tanpa adanya aktivitas maka proses belajar tidak akan mungkin terjadi, dengan kata lain belajar adalah berbuat, tidak belajar jika tidak ada aktivitas. Peran aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Sebuah proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam pembelajaran tersebut guru mampu menggunakan metode pembelajaran dengan tepat. Metode pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran yang dapat menarik minat dan gairah belajar siswa, sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran, karena itu dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk melakukan diskusi antar siswa (kelompok). Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengkondisikan aktivitas ini adalah metode pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran yang biasa diterapkan guru dalam pembelajaran teori dalam kelas adalah model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) yaitu model pembelajaran yang hanya memberikan materi begitu saja pada siswa sehingga siswa tidak dilibatkan terlalu banyak dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi pada kelas X TKJ I dan wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, guru cenderung menggunakan model pembelajaran langsung dan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* telah diterapkan tetapi kurang optimal sehingga membuat beberapa siswa kurang termotivasi. Kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran dapat berpengaruh pada

siswa sehingga malas, takut dan malu bertanya pada guru mengenai materi yang kurang dipahami. Dengan demikian dapat diartikan bahwa pembelajaran konvensional aktivitas pembelajaran di kelas seluruhnya dikendalikan guru dan siswa cenderung dianggap sebagai obyek yang hanya menerima materi pembelajaran. Model pembelajaran yang seperti ini akan bisa membuat beberapa siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran dan siswa kurang termotivasi untuk belajar bersama. Selanjutnya akibat yang terakhir ketika siswa dihadapkan pada tes, hasil belajar yang didapat tidak maksimal. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran diperlukan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang menuntut keaktifan seluruh siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (Rusman, 2013:202). Diskusi yang terjadi dalam pembelajaran kooperatif dapat menambah pengetahuan pada seluruh anggota diskusi. Dengan pembelajaran kooperatif, motivasi belajar siswa meningkat serta pemahaman siswa akan lebih kuat sehingga konsep yang dikonstruksi sendiri oleh siswa semakin kuat. Dalam pembelajaran kooperatif terjadi hubungan interaksi antar siswa. Siswa yang kurang pandai atau lemah akan dibantu siswa yang lebih pandai, sehingga akan memperkaya pengetahuan siswa yang diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan pengamatan tersebut, penulis mencoba menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Proses pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, diskusi kelompok, kegiatan turnamen kelompok, dan diakhiri dengan penghargaan kelompok. Diharapkan dengan penerapan pembelajaran

tipe *TGT* tersebut akan meningkatkan motivasi belajar dan tingkat konsentrasi siswa, siswa mempunyai tanggung jawab kepada dirinya sendiri dan orang lain sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih baik, lebih efektif, dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena *game* yang dilakukan membuat siswa menjadi termotivasi dan bersemangat dalam memahami, menemukan, dan menyelesaikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran serta membuat siswa lebih bebas untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran. Siswa yang bebas berinteraksi dan menggunakan pendapat-pendapatnya dalam memahami materi yang dipelajari serta dalam proses pembelajaran dapat belajar cara bekerja sama dengan teman sekelompoknya akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Siswa juga akan belajar menghargai setiap pendapat teman sekelompoknya agar dapat meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antar siswa dengan siswa dan siswa dengan guru. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa bukan hanya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru saja, akan tetapi dalam motivasi dan pemahaman siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajarnya menjadi lebih baik.

SMK N 3 Seluma merupakan sekolah menengah kejuruan yang menyelenggarakan beberapa program keahlian yang membekali siswa dengan pengetahuan serta keterampilan sehingga menjadikan lulusan SMK yang siap terjun dalam dunia kerja, Salah satu program keahlian yang diselenggarakan di SMK N 3 Seluma yaitu program keahlian bidang Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada kelas X TKJ, dengan menggunakan model pembelajaran *Teams games Tournament* diharapkan dapat memberikan hasil belajar siswa yang lebih baik di kelas tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mencoba melakukan penelitian yang berjudul “Perbedaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Model Pembelajaran Langsung Pada Hasil Belajar Siswa” yang akan

dilaksanakan di SMK N 3 Seluma di kelas X TKJ pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams games tournament* dan model pembelajaran Langsung serta untuk mengetahui Perbedaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Model Pembelajaran Langsung Pada Hasil Belajar Siswa.

Metode Penelitian

Penelitian ini metode kuantitatif dan digolongkan kedalam penelitian *True Experimental Design*, karena desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Ciri utama dari *true-experimental design* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random (Sugiyono, 2011:112).

Jenis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu model pembelajaran sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran tipe *Teams Game tournament* dengan model model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar siswa.

Dimana design penelitian *True Eksperiment Design* terbagi menjadi dua bentuk design yaitu *posttest only control design* dan *pretest group design* (sugiyono, 2013: 112). Desain penelitian yang digunakan yaitu desain *Posttest only Control Design*. Pemilihan desain ini karena pada penelitian ini ingin mengetahui perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah dan sebelum digunakan.

Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2022 pada kelas X TKJ 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas X TKJ 2 sebagai kelompok kontrol. Pada penelitian ini

post tes dalam bentuk pilihan ganda dengan 5 pilihan jawaban, tetapi hanya satu pilihan yang tepat dan benar. Pembelajaran yang digunakan pada kelompok eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan untuk kelompok kelas kontrol adalah pembelajaran langsung.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Adapun langkah-langkah penerapan atau sistem *Team Game Tournament* menggunakan rujukan dari Sliberman (2010), setelah pelaksanaan pembelajaran *Team Game Tournament* pada kelompok eksperimen dilakukan *posttest* dengan jumlah soal sebanyak 20 butir berupa *multiple choice* dengan lima pilihan jawaban. Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol adalah model pembelajaran langsung. Setelah dilakukannya pembelajaran dilaksanakan *posttest* dengan jumlah soal sebanyak 20 butir berupa *multiple choice* dengan lima pilihan jawaban.

Analisis data awal dilakukan sebelum pelaksanaan perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui adanya kondisi awal populasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok merupakan sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berawal dari titik tolak yang sama.

Analisis tahap akhir bertujuan untuk menjawab hipotesis penelitian yang telah dikemukakan. Data yang digunakan pada analisis tahap akhir ini adalah data nilai *posttest* kelas eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan kelas kontrol yang diberi pembelajaran langsung. Analisis tahap akhir meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji perbedaan dua rata-rata hasil belajar.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas untuk mengetahui kenormalan data sebelum perlakuan dan untuk menentukan uji hasil penelitian selanjutnya. Rumus yang digunakan adalah *chi kuadrat* dengan penghitungan bantuan SPSS (*Statistical Program for Social Science*) versi 25 for windows. Dengan kriteria pengujian adalah tolak $H_0 \chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$

untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = k - 1$ dan terima $H_0 \chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$.

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan SPSS for windows, dapat di deskripsikan untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas X TKJ 1 dan TKJ 2 SMK N 3 Seluma dikategorikan memiliki tingkat sigifikan sebesar 0.678 dari 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Untuk mengetahui $H_0 \chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ maka diterima untuk hasil dari penelitian ini $0.678 > 0.05$ maka hasil tersebut normalitas dan signifikan.

2. Uji Homogenitas

Dari perhitungan dengan menggunakan bantuan SPSS for windows, dapat di deskripsikan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas X TKJ 1 dan TKJ 2 SMK N 3 Seluma dikategorikan memiliki tingkat sigifikan sebesar 0.273 dari 30 siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dari hasil penelitian memiliki nilai tingkat signifikan sebesar 0.273 maka dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut terdapat data homogen jika nilai signifikan (Sig) > 0.05 maka nilai tersebut terdapat data homogen. Untuk hasil akhir bahwa nilai $0.273 > 0.05$ bahwa data tersebut homogen.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Hasil penelitian ini membahas tentang hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas X TKJ 1 dan TKJ 2 SMK N 3 Seluma dengan hasil uji normalitas yang menggunakan rumus *chi-kuadrat* memiliki nilai signifikan sebesar $0.678 > 0.05$ maka untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dikategorikan normal.
2. Hasil penelitian selanjutnya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMK N 3 Seluma dengan siswa kelas X TKJ 1 dan TKJ 2 untuk menghitung uji hmogen menggunakan rumus F, yang menyatakan jika nilai homogen > 0.05 maka nilai tersebut terdapat adanya homogen, dengan hasil hitungan memiliki nilai signifikan sebesar $0.273 > 0.05$ maka nilai tersebut positif dengan signifikan dan terdapat adanya homogen.

3. Dari hasil tes akhir yang telah dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) adalah 76,16, sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran langsung adalah 71,6. Berdasarkan uji percobaan rata-rata dua pihak diperoleh hasil signifikan antara perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai $t_{hitung} = 0,120$ dan $t_{tabel} = 0,119$ menyatakan bahwa $> 0,05$ Karena pada penelitian ini $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran langsung. Dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif pada siswa X TKJ 1 dan TKJ 2 SMK N 3 Seluma dengan mata pelajaran yang sederhana melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dengan pembelajaran langsung.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen terbagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan analisis data akhir dengan dua uji yaitu uji Normalitas dan uji homogenitas.

Peneliti akan melakukan uji tersebut untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat kita lihat dalam hasil uji Normalitas yang menggunakan rumus (Chi-Square Test) bantuan dari aplikasi SPSS (Statistical Program for Social Science) versi 25 for windows bahwa menunjukkan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai 0.678 dari 30 siswa yang memiliki tingkat signifikan dan hasil tersebut normalitas.

Uji Homogenitas dengan bantuan SPSS (Statistical Program for Social Science) versi 25 for windows pada siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan rumus (F) bahwa menunjukkan hasil sebesar 0.273 yang memiliki

tingkat signifikan dan homogen karena nilai tersebut lebih besar dari 0.05 maka dinyatakan homogen.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol SMK N 3 Seluma kelas TKJ 1 dan TKJ 2 bahwa terdapat perbedaan positif yang signifikan antara hasil belajar kognitif melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan pembelajaran langsung.

Daftar Pustaka

- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka pelajar
- Ahmad Susanto. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: kencana prenda Media Group.
- Aqid, Zainal. 2010. *Profesionalisme Guru Dalam pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendikia
- B. Uno, Hamza. 2008. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Donald, F.J. Mc. 2004. *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*. Dalam Nashar, H. Jakarta: Delia Press.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kasmadi & Suanriah. Nia Siti. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Kunandar. 2014. *Penilaian Auntenik (penilaian Peserta Didik Melalui Kurikulum 2013)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa. 2011. *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi, Dan Implentasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Pardjono, dkk. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: UNY
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Rohani Hm, Ahmad., & Ahmadi. Abu. 1995. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Rusman. 2013. *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme*

- Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saco. 2006. *Akomodasi Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT)*. Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Silberman, Mel. 2010. *101 Cara Pelatihan & Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Index
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Slavin, Robert E. *Coopertive Learning: Teori, Riset Dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudibyoy, Elok. (2002). *Beberapa Model pengajaran Dan Strategi Belajar Dalam Pembelajaran Fisika*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-Dasar Proses Mengajar*. Bandung: PT Baru Sinar Algensindo
- Suherman, Erman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Komtemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.