
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TIPE TEAMS GAMES TURNAMEENT (TGT)* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL KELAS X TKJ SMK NEGERI 2 BENGKULU TENGAH

M. O. Sari^{1,a)} - J. Siska¹⁾, F. A. Yul¹⁾

Affiliation:

Universitas Dehasen
Bengulu Prodi Pendidikan
Komputer

Corresponding Author:

minti.oktasari@gmail.com

Abstract

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Tipe *Teams Games Turnament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain komunikasi visual di kelas X TKJ SMKN 2 Bengkulu Tengah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai pre tes dengan nilai A= 0 atau 0%, B=3 atau 12% , C=6 atau 24%, D=16 atau 64%. Perolehan nilai penerapan model temas games tournament A= 17 atau 68%, B=2 atau 8% , C=6 atau 24%, D=0 atau 0%. Dan perolehan nilai ahir post test adalah A= 10 atau 40%, B=12 atau 48% ,C=3 atau 12%, D=0 atau 0%. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari Penerapan model pembelajaran Tipe Teams Games Turnament (TGT) pada materi pengenalan bahasa pascal mengalami peningkatan.



Kata Kunci : Model Pembelajaran, Tipe Teams Games, Hasil Belajar

Pendahuluan

Proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan proses pengembangan aktivitas dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun demikian dalam implementasinya masih banyak kegiatan pembelajaran yang mengabaikan aktivitas dan kreatifitas peserta didik tersebut. Hal ini banyak disebabkan oleh model dan sistem pembelajaran yang lebih menekankan pada penguasaan kemampuan intelektual saja serta proses pembelajaran terpusat pada guru di kelas sehingga keberadaan peserta didik hanya menunggu uraian guru kemudian mencatat dan menghafalnya.

Model pembelajaran berfungsi untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya minat belajar siswa sehingga aktivitas belajar siswa juga akan meningkat. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang tepat juga dapat memudahkan pemahaman bagi siswa dalam memahami pelajaran.

SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah merupakan sekolah 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 Negeri 2 Bengkulu Tengah yaitu program keahlian bidang Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).

Survey yang dilakukan di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah di kelas X TKJ pada matapelajaran Pemrograman Dasar guru menjelaskan materi tentang pengenalan bahasa pascal. Proses pembelajaran yang dilaksanakan harus fokus pada konteks dan pengalaman yang dapat membuat minat dan melakukan aktivitas belajar. Pada kenyataannya yang dialami oleh kebanyakan siswa jurusan TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah melalui hasil pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu hasil belajar siswa masih kurang maksimal. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran guru hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah, Siswa terlihat bosan ketika guru menjelaskan materi pengenalan bahasa pascal. Keadaan kelas yang kurang kondusif ketika proses pembelajaran

berlangsung dan siswa tidak memperhatikan petunjuk dari guru.

Upaya yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah di atas adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi siswa. Untuk mengatasi masalah di atas agar tidak berkelanjutan maka peneliti mengajukan solusi dengan menerapkan Model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berdasarkan Rochmana & Shobirin (2017) adalah salah satu contoh pembelajaran kooperatif serta membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut buat berkompetisi secara kelompok pada menjawab pertanyaan sebanyak mungkin serta tentunya dengan jawaban yg tepat juga.

Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu hendaknya guru dalam memberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran ini lebih menekankan pada proses belajar mengajar secara kelompok. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif berkomunikasi dengan guru atau siswa lainnya di dalam kelas, sehingga terjadilah suatu pembelajaran yang hidup di dalam kelas. Pada model ini setiap siswa dituntut untuk memberikan hasil diskusi, kerjasama dalam kelompok, pendapat, ide, bahkan untuk menjawab soal yang diberikan guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul "Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Kelas X SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah"

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif. Prosedur penelitian dilakukan dengan 3 tahapan yaitu : tahap pra-tahap lapangan, pekerjaan lapangan dan tahap analisis data. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMKN 2 Bengkulu tengah yang berjumlah 25 orang.

Hasil Penelitian

1. Penerapan model TGT

Peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments sesuai dengan alur tujuan pembelajaran (ATP) yang telah dibuat dan sesuai dengan kurikulum mardeka yang diterapkan di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Ada tiga pertemuan yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran.

Pertemuan pertama pada tanggal 28 febuari 2023, peneliti belum menerapkan model TGT, tetapi peneliti memberikan soal *pre test* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terkait materi yang akan disampaikan. Dengan mengetahui kemampuan awal tersebut, maka guru akan lebih mudah untuk menerapkan model yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diikuti oleh 25 orang siswa, awal pembelajaran peneliti membuka pelajaran dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang terkait dengan materi yang akan disampaikan tentang pengenalan bahasa pascal, guru memberikan motivasi kepada siswa. Pada kegiatan inti guru memberikan soal *pre test* kepada siswa setelah mengerjakan soal *pre test* guru meminta siswa untuk memeriksa hasil soal yang telah dikerjakan. Setelah kegiatan pembelajaran selesai guru meminta salah satu siswa memimpin doa untuk mengahiri proses pembelajaran.

Pertemuan kedua pada tanggal 02 maret 2023 penerapan model TGT. Pada awal pembelajaran peneliti membuka pelajaran dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa dan menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang terkait dengan materi yang akan disampaikan tentang pengenalan bahasa pascal, guru memberikan motivasi kepada siswa. Pada kegiatan inti guru Guru menyiapkan soal bernomer dan *work sheet* yang berisi materi yang akan dibagikan kepada masing - masing kelompok, guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, untuk pemilihan kelompok siswa menghitung angka 1-5 yang mendapatkan angka 1 akan masuk ke kelompok 1 dan seterusnya sampai ke kelompok 5. Masing-masing kelompok diberi nama *team A*, *team B*, *team C*, *team D* dan *team E*. Setelah itu guru akan membagikan *work sheet* yang berisi materi kepada masing-masing kelompok untuk

dipelajari. Siswa diberi waktu 15 menit untuk berdiskusi dan berkerja sama memahami materi yang telah guru berikan. Kemudian guru menyiapkan media yang berupa soal bernomer yang akan digunakan untuk melakukan *turnament*. Kemudian perwakilan satu orang dari masing-masing kelompok akan maju kedepan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam media yang sudah disediakan oleh guru.

Pada pertemuan kedua ini *team A* dapat menjawab 3 pertanyaan, *team B* dapat menjawab 4 pertanyaan, *team C* dapat menjawab 5 pertanyaan, *team D* dapat menjawab 3 pertanyaan sedangkan *team E* dapat menjawab 4 pertanyaan.

Pertemuan ketiga pada tanggal 03 maret 2023 pada pertemuan terakhir ini peneliti memberikan soal *post test* kepada siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa. *post test* merupakan bentuk evaluasi akhir dari sebuah pembelajaran. Dengan demikian, *pos test* dilakukan pada tahap penutup kegiatan pembelajaran. ntuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dan mengukur penguasaan kompetensi peserta didik terhadap materi yang diajarkan guru. Pada awal proses pembelajaran guru membuka pelajaran dengan berdoa, mengecek kehadiran siswa. Pada kegiatan inti guru memberikan soal *post test* kepada siswa setelah siswa selesai menjawab soal makan siswa disuruh untuk memeriksa hasil kerja siswa. Setelah kegiatan pembelajaran selesai guru akan melakukan evaluasi terkait proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah melakukan evaluasi dan siswa tidak ada lagi yang ingin bertanyanya terkait materi yang sudah dipelajari makan guru meminta salah satu siswa memimpin doa untuk mengahiri proses pembelajaran.

2. Hasil Belajar Siswa

Pada pertemuan pertama peneliti belum menerapkan model pembelajaran tipe *teams games turnament* (TGT) tetapi dalam proses pembelajaran pertama ini guru hanya memberikan soal *pre test* kepada siswa. Dapat dilihat dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan ketentuan nilai A (Baik sekali) dengan nilai angka 81-100, B (Baik) dengan nilai angka 71-80, nilai C (Cukup) dengan nilai angka 60-70, nilai D (Kurang) dengan nilai angka 1-59. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Perolehan Skor Hasil *Pretest* Siswa

No	Nama Siswa	Skor Angka	Skor Huruf	Ket
1	Anang			
	Safarudin	30	D	Kurang
2	Andila			
	Kurniawan	60	C	Cukup
3	Lauca			
	Assidiqi	30	D	Kurang
4	Dinda			
	Oktami	30	D	Kurang
5	Dimas			
	Surya	30	D	Kurang
6	Enti			
	Herlina	60	C	Cukup
7	Jajang			
	Kusuma	25	D	Kurang
8	Kadek			
	Febri Yani	25	D	Kurang
9	Jauhari			
	Karmawan	25	D	Kurang
10	Fadil			
	Adrian	65	C	Cukup
11	Talha A.J			
	Rafif			
12	Gustian	25	D	Kurang
13	Luki Putri			
	Andim	60	C	Cukup
14	Miftahul			
	Zannah	25	D	Kurang
15	Rahma			
	Dwi	72	B	Baik
16	Marni			
	Juiyanti	60	C	Cukup

17	Risla Pratama	30	D	Kurang	kelompok, untuk pemilihan kelompok siswa menghitung angka 1-5 yang mendapatkan angka 1 akan masuk ke kelompok 1 dan seterusnya sampai ke kelompok 5. Masing-masing kelompok diberi nama <i>team A</i> , <i>team B</i> , <i>team C</i> , <i>team D</i> dan <i>team E</i> . Setelah itu guru akan membagikan <i>work sheet</i> yang berisi materi kepada masing-masing kelompok untuk dipelajari. Siswa diberi waktu 15 menit untuk berdiskusi dan berkerja sama memahami materi yang telah guru berikan. Kemudian guru menyiapkan media yang berupa soal bernomer yang akan digunakan untuk melakukan <i>turnament</i> . Kemudian perwakilan satu orang dari masing-masing kelompok akan maju kedepan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam media yang sudah disediakan oleh guru.
18	Muhamad Khadafi	60	C	Cukup	
19	Naela Dwi Nur	72	B	Baik	
20	Fadilah Anita	60	C	Baik	
21	Alif	25	D	Kurang	
22	Afdal Arya Putra	25	D	Kurang	
23	Riski	30	D	Kurang	
24	Andika Kurniawan	30	D	Kurang	
25	Vicky Arya	30	D	Kurang	

Hasil evaluasi pertemuan pertama pemberian *pre tes* pada siswa dengan materi pengenalan bahasa pascal bila di persentasekan dengan Nilai Huruf adalah A = 0 atau 0%; B = 3 atau 12%; C = 6 atau 24 %; D = 16 atau 64%. Hasil evaluasi pertemuan pertama dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan materi pengenalan bahasa pascal masih kurang. Maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi tuntas pada pertemuan kedua peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pembahasan

1. Penerapan metode pembelajaran

Pada pertemuan pertama guru belum menerapkan model pembelajaran TGT, guru hanya memberikan soal *pre test* pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua guru baru menerapkan model pembelajaran TGT pada siswa, Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif TGT guru menyiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran diantaranya: : Guru menyiapkan soal bernomer dan *work sheet* yang berisi materi yang akan dibagikan kepada masing - masing kelompok, guru membagi siswa menjadi 5

Setelah proses belajar mengajar menggunakan model Kooperatif tipe TGT dilaksanakan maka guru dapat menilai hasil belajar siswa pada setiap pertemuan. Hasil evaluasi pertemuan pertama dapat disimpulkan bahwa pembelajaran materi pengenalan bahasa pascal dikategorikan kurang dikarenakan sebagian siswa masih belum memahami dengan materi yang diberikan, siswa belum semua mampu menjawab pertanyaan dari guru. Sedangkan pada pertemuan kedua dan ketiga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran materi pengenalan bahasa pascal dikategorikan baik.

2. Hasil belajar siswa

Dari analisis data terkait proses pembelajaran pada materi pengenalan bahasa pascal pertemuan pertama yang dilakukan oleh guru sampai dengan pertemuan kedua penerapan tindakan kelas dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah dinyatakan efektif.

Upaya peningkatan hasil belajar siswa yang dilakukan di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT baru pertama di terapkan oleh peneliti dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, dapat di tarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* terhadap hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dapat di lihat dari hasil

pertemuan pertama pemberian *pre tes* pada siswa dengan materi pengenalan bahasa pascal bila di persentasekan dengan nilai huruf adalah A = 0 atau 0%; B = 3 atau 12 %; C = 6 atau 24 %; D = 16 atau 64%. Hasil proses pembelajaran pertemuan kedua adalah A = 17 atau 68%; B= 2 atau 8%; C = 6 atau 24%. Pertemuan Ketiga hasil belajar siswa terhadap materi pengenalan bahasa pascal bila di persentasekan dengan nilai huruf yaitu: A = 10 atau 40, %; B = 12 atau 48,%; C = 3 atau 12 %; dan TT = 0 atau 0 %. Maka hasil evaluasi pertemuan ketiga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa terhadap pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikategorikan Baik.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Faizah, N. 2016. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Poster dan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndraha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum. Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhammad Fathurrahman, Model-Model Pembelajaran Inovatif (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015). hh.14-15.
- [Model Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Jenis & Macam Contoh - serupa.id](https://www.serupa.id)
- Nurmiyati. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura*.18(1),146-152.
- Ofori, D. A., Anjarwalla, P., Mwaura, L., Jamnadass, R., Stevenson, P. C., Smith, P.,
- Rochmana, S., & Shobirin, M. 2017. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang). *Elementary*, 3, 91-106.
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:1749.115-120.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung:
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Teams, T., Tournament, G., Terhadap, T. G. T., & Matematika, B. (2021). *Journal Pendidikan Matematika*. 1(November).
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, 5(3), 273–285.