



Pengaruh Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Murid kelas XI TAV di SMK Negeri 1 Rao Selatan

Rahmi Sagita Putri^{1*}, Efrizon²

^{1,2} Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang

Email: rahmiputri971@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* merupakan suatu jenis pembelajaran kooperatif yang menempatkan murid ke grup belajar dengan banyak anggota lima sampai enam orang murid yang mempunyai kemampuan tidak selaras. Sehingga murid bisa saling tolong menolong untuk menuntaskan konflik pada saat pembelajaran. Alasan tadi membuat peneliti tertarik untuk menerapkan contoh pembelajaran TGT dalam pembelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Penelitian ini bertujuan mengetahui adakah imbas model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar murid dalam mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika kelas XI TAV di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Rao Selatan. penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data dipakai adalah soal posttest. Kemudian di ujikan untuk mendapatkan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji T yang diperoleh memakai spss 25 diambil berdasarkan nilai signifikansi (dua-tailed). Apabila nilai signifikansi (dua-tailed) $\leq 0,005$. maka didapatkan yaitu $0,003 \leq 0,005$ dan $0,004 \leq 0,005$ dan bisa disimpulkan bahwasanya terdapat pengaruh contoh pembelajaran TGT terhadap hasil belajar murid.

Kata Kunci: *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, Pembelajaran Kooperatif, hasil belajar.*

Abstract

Teams Games Tournament cooperative learning is a type of cooperative learning that puts students into study groups with many members from five to six students who have different abilities. So that students can help each other to resolve conflicts during learning. The reason earlier made researchers interested in applying the example of TGT learning in learning the Application of Electronic Circuits. This study aims to determine whether there is an impact of the TGT learning model on student learning outcomes in the subject of Application of Electronic Circuits for class XI TAV at the State Vocational High School 1 Rao Selatan. This research is a quasi-experimental research. The data collection technique used is posttest. Then tested to get the normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results of the T test obtained using SPSS 25 are taken based on the significance value (two-tailed). If the significance value (two-tailed) is 0.005, then the results are 0.003 0.005 and 0.004 0.005 and it can be concluded that there is an effect of the TGT learning example on the results. Student study

Keywords: *Teams Games Tournament Type Cooperative Learning, Cooperative Learning, learning outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan dibutuhkan bagi semua orang, menggunakan pendidikan manusia mempunyai ilmu, nilai serta perilaku dalam melakukan buat ikut menyokong perkembangan dan pembangunan yang diinginkan oleh sang diri, warga, bangsa serta negara. Menurut Susanto (2013:5) dalam (Gunarta, 2019) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada murid baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, serta psikomotor dari aktifitas belajar. Tergapainya maksud pengajaran harus di sokong sang suasana belajar yg kondusif. Contoh pembelajaran yang dikembangkan sang pengajar memiliki dampak yang sungguh besar (Saputra et al., 2017). Pembelajaran yaitu sebuah kegiatan yang dilakukan sang pengajar, menyampaikan bahan ajar kepada murid pada sebuah Lembaga Pendidikan untuk tercapainya tujuan Pendidikan yang sudah di putuskan(Mawinda et al., 2018).

Berdasarkan argument tadi, tidak tercapainya hasil belajar murid dikarenakan lantaran kurangnya taktik yang dipakai sang guru pada proses belajar, selain berdasarkan kurangnya hasil belajar murid, hal ini ditimbulkan lantaran tidak ada minat belajar murid yang ditandai banyaknya murid yang izin keluar disaat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan konflik yang dikemukakan, maka penting buat melakukan penelitian terhadap contoh pembelajaran terkait dengan model pembelajaran yang dipakai sang guru. Alternatif contoh pembelajaran yang mampu dipakai menjadi kiat sang guru di sekolah untuk menaikkan hasil belajar murid ialah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

keterampilan-keterampilan dalam pembelajaran kooperatif yakni sebagai berikut: (1) Keterampilan kooperatif fase awal. Dalam keterampilan fase awal murid diajarkan untuk memakai konvensi menghargai kontribusi mengambil giliran atau menyebar tugas berada pada tugas menjunjung partisipasi, mengundang orang lain supaya bisa menuntaskan tugas dalm waktunya, dan menghormati ketidaksamaan individu; (2) Keterampilan kooperatif fase menengah Adapun keterampilan fase menengah mencakup melihatkan penghargaan dan simpati, ungkapan ketidakesetujuan menggunakan cara yang mampu diterima, mendengarkan secara baik, bertanya, menciptakan ringkasan, tafsiran, mengorganisir, dan mengurangi ketidak setujuan; 3) Keterampilan fase mahir, keterampilan fase mahir yaitu: mengelaborasi, meneliti dengan seksama, menanyakan fakta, tetapkan tujuan, dan berdiskusi (Fatimah & Shofi, 2019)

Menurut (SIPAKYAH, 2019) mengemukakan ada beberapa karakteristik pembelajaran kooperatif yakni: (1) Setiap anggota mempunyai peran; (2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara murid; (3) Setiap anggota grup bertanggung jawab atas belajarnya dan juga temanteman kelompoknya; (4) pengajar membantu berbagi ketrampilan ketrampilan interpersonal grup ; (5) pengajar hanya berinteraksi dengan grup saat diperlukan.

Menurut (Rusman 2012) TGT adalah suatu contoh proses belajar kooperatif yang mengumpulkan murid pada grup yang beranggotakan lima hingga enam murid mempunyai tingkat kecerdasan tidak sama. Supaya murid bisa saling tolong menolong untuk menuntaskan konflik pada proses belajar yang akan dihadapi. Alasan ini membuat peneliti terpacu ingin menerapkan contoh pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Sintak pembelajaran TGT (Rahmatina & Rifda: 2021) antara lain: (1) Penyajian kelas; (2) Tim; (3) Permainan; (4) Pertandingan; (5) Penghargaan grup.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen*. Perancangan penelitian dipakai adalah *Randomized Control – Group only design* yaitu penelitian yang dilakukan terhadap 2 grup sampel yaitu kelas kontrol & kelas eksperimen (Sumadi 2003).

Pada penelitian ini instrumen yang dipakai buat pengumpulan data didefinisikan sebagai berikut:

1. Uji validitas instrumen dilakukan terhadap beberapa responden menjadi sampel uji coba, semakin besar jumlah sampel uji coba instrumen maka semakin baik. Uji validitas instrumen ini menerapkan rumus korelasi Product Moment dari Person (Supardi 2017)

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

2. Uji Reliabilitas adalah suatu ukuran untuk menentukan tes tersebut dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data atau tidak. Untuk mencari reliabilitas instrumen test bentuk objektif tes yang akan dipakai adalah rumus K-R 20 (Supardi 2017)

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

3. Uji taraf kesukaran dilakukan untuk melihat taraf kesulitan soal tes. Soal tes yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sulit. Untuk menghitung taraf kesukaran sebagai berikut :

$$P = B/JS$$

4. Daya pembeda item instrumen tes merupakan kemampuan sebuah soal yang bisa membedakan antara murid yang mempunyai kemampuan tinggi serta murid yang berkemampuan rendah.

Teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini yaitu:

1. Uji normalitas ini dilakukan buat mengetahui apakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Data yang dipakai pada penelitian ini adalah hasil belajar murid dalam mata diklat Penerapan Rangkaian Elektronika dari siswa kelas XI TAV di Sekolah menengah kejuruan Negeri 1 Rao Selatan. Hasil uji normalitas ini akan di uji memakai aplikasi SPSS 25
2. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua grup sampel mempunyai varians yang sejenis atau tidak. Uji homogenitas ini dilakukan dalam tes akhir. Uji homogenitas memakai rumus:

$$F \text{ hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Kriteria pengujiannya memakai:

Apabila $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{tabel}}$ diartikan tidak homogen

Apabila $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{tabel}}$ diartikan homogen

3. Uji hipotesis di ujikan agar mengetahui apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Untuk hipotesis dipakai rumus uji-t (Sugiyono 2017).

$$t_{\text{hitung}} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Kriteria perhitungan hipotesis yaitu:

Apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, H_0 ditolak dan H_1 diterima

Apabila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$, H_1 ditolak dan H_0 diterima.

Pada uji hipotesis ini, uji t juga dilakukan memakai spss 25

HASIL

Untuk uji instrument penelitian sebagai berikut:

1. Uji validitas

Uji validitas instrumen dilakukan berdasarkan nilai evaluasi kelas uji coba menggunakan responden yang berjumlah 59 murid, dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% dengan responden 59 murid maka nilai r tabel yaitu 0,2162. Apabila r hitung lebih besar dibanding r tabel maka butir soal tadi tersebut dikatakan valid. Maka didapatkan sebanyak 25 soal valid dan 5 soal tidak valid.

2. Uji reliabilitas

Pada uji ini ada 59 responden yang diambil dari kelas uji coba, dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% dengan responden 59 orang maka hasil pengujian disimpulkan soal memiliki reliabilitas tinggi.

3. Uji taraf kesukaran

Pada uji taraf kesukaran ini ditemukan 13 soal tergolong sukar, 4 tergolong sedang dan 13 tergolong mudah. Hal ini menandakan bahwa secara keseluruhan soal tidak tergolong gampang dan juga tidak tergolong susah atau bisa dikatakan seimbang, sehingga soal akan mampu menguji kemampuan siswa.

4. Hasil uji daya pembeda terdapat 5 item soal yang ditolak dan selebihnya diterima.

Uji T atau uji pembeda dilakukan buat mengetahui apakah data nilai *Post-test* murid dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat ketidaksamaan yang signifikan atau tidak, uji pembeda ini pula sekaligus akan digunakan sebagai uji hipotesis menjadi dasar pada penarikan kesimpulan penelitian ini. Sebelumnya peneliti telah melakukan uji normalitas serta uji homogenitas, Sehingga pada uji pembeda dapat dilakukan statistik uji parametrik (*Independent Sample T Test*) menggunakan mempertimbangan nilai signifikansi *equal variance assumed* di program *SPSS 25*. Berikut hasil uji (*Independent Sample T Test*) *post-test* yang telah dilakukan contoh pembelajaran yang diajarkan kepada kelas yang tidak sama. Kelas eksperimen di berikan perlakuan menggunakan contoh pembelajaran TGT, sedangkan kelas kontrol memakai pembelajaran langsung. Sedangkan variabel terikatnya yakni hasil belajar murid materi Penerapan Rangkaian Elektronika.

Jumlah sampel di kelas eksperimen yaitu 28 murid, sedangkan di kelas kontrol 27 murid. Untuk nilai rata-rata murid kelas eksperimen yaitu 73,5, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 59,7 maka didapatkan perbedaan nilai rata-rata terhadap kelas eksperimen serta kelas kontrol.

Hasil uji T yang didapatkan memakai spss 25 diambil berdasarkan nilai signifikansi (dua-tailed). Apabila nilai signifikansi (dua-tailed) $\leq 0,005$. maka dihasil yaitu $0,003 \leq 0,005$ dan $0,004 \leq 0,005$ maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya terdapat pengaruh contoh pembelajaran TGT dalam hasil belajar murid.

PEMBAHASAN

Penelitian ini memakai jenis penelitian eksperimen, rancangan penelitian diterapkan yaitu *Randomized Control – Group only design* adalah penelitian yang diterapkan di 2 grup sampel kelas kontrol juga kelas eksperimen. Sampel yang dipakai dalam penelitian ini sebanyak 55 murid, dimana peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian kelas XI TAV 1 beranggotakan 28 murid sebagai kelas eksperimen pada pembelajaran kooperatif TGT dan XI TAV 2 sebanyak 27 murid untuk kelas kontrol yang diberikan proses belajar konvensional dengan memakai pendekatan saintifik. Untuk pengambilan data, peneliti melaksanakan pembelajaran 4 kali pertemuan pada masing-masing kelas, dan 1 kali pertemuan untuk memberikan soal *posttest* yang dimaksud melihat hasil belajar setelah dilakukan pembelajaran tidak sama pada masing-masing kelas.

Setelah diterapkan contoh pembelajaran yang tidak sama di masing-masing kelas, maka didapatkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen 73,5 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol 59,7. Ada ketidaksamaan pada hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Dari hasil uji T diatas diambil berdasarkan signifikansi (dua-tailed), dari kedua nilai signifikansi yang ditemukan dan terdapat nilai signifikansi (dua-tailed) $\leq 0,005$. Yaitu $0,003 \leq 0,005$ dan $0,004 \leq 0,005$ dan bisa diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar murid kelas XI TAV pada mata diklat Penerapan Rangkaian Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Rao Selatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian penerapan pembelajaran TGT buat melihat pengaruh pada hasil belajar murid kelas XI TAV Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Rao Selatan, yang mengacu kepada hipotesis yang diajukan, maka berdasarkan penelitian ini dapat diambil kesimpulan: (1) Terdapat perkembangan aktifitas belajar murid yang aktif. tersebut dipandang pada rata nilai murid sehabis diberikan perlakuan contoh pembelajaran TGT yaitu 73,5 sedangkan murid yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran atau menggunakan model pembelajaran langsung memperoleh rata-rata yaitu 59,7. Dari pembuktian hasil belajar tersebut bisa diartikan bahwa masih peningkatan hasil belajar sehabis menerapkan contoh pembelajaran TGT kepada murid kelas eksperimen; (2) Dari hasil uji T diatas diambil berdasarkan nilai signifikansi (dua-tailed), dari kedua nilai signifikansi yang dihasilkan maka diperoleh nilai signifikansi (dua-tailed) $\leq 0,005$. Yaitu $0,003 \leq 0,005$ dan $0,004 \leq 0,005$ dan dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh contoh pembelajaran TGT pada hasil belajar murid kelas XI TAV mata diklat Penerapan Rangkaian Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Rao Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, L., & Shofi, A. (2019). Aktivitas Siswa SMP dalam Proses Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 1(1), 19–26.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>
- Mawinda, N., Naansah, Z., & Hanesman, H. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR KELISTRIKAN DAN ELEKTRONIKA KELAS X TAV DI SMKN 1 PADANG. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 2(2).
- Saputra, W., Thamrin, T., & Almasri, A. (2017). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN MENERAPKAN DASAR-DASAR TEKNIK DIGITAL TEKNIK AUDIO VIDEO DI SMKN 1 BATIPUH. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 5(2).
- SIPAKYAH, S. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PPKn DI MTsN 1 MATARAM*. Universitas Mataram.
- Rahmatina & Rifda Eliyasni. 2021. *Teori dan Praktik Cooperatif Learning Di SD*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sumadi Suryabrata. (2003). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. .
- Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok : PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito