



Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli

Zulfa Setiawan¹, Hari Anna Lastya², Sadrina^{3*}

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

³ sadrina@ar-raniry.ac.id*

*corresponding author

ABSTRACT

This research is conducted because of the lack of creative and innovative learning models in the vocational school. However, the research aims were to analyze the effect of the team games tournament learning model on student achievement on electronic basic. The research used a quantitative method and quasi-experimental approach with a one-group pretest-posttest design. The instrument used were test paper and questionnaires. Data collected in this study passed through pretest, posttest, and questionnaires. The data is processed using the t-test. The results show differences in student learning outcomes between before and after the implementation of this model. This can be seen from the average value of student learning outcomes achieved at pretest < posttest (58 < 76). Hypothesis testing using t-test shows the results of data analysis $t_{count} > t_{table}$ (3,665 > 1,75) so that the working hypothesis (H_a) is accepted. This indicates that the application of TGT in the basic electronics subjects proved could improve the learning outcomes of class X TITL SMKN 2 Sigli students. The results of the questionnaire present that the TGT learning model obtained a very agreeable value. It could conclude that students perceived the TGT learning model as an attractive learning process and effectively improve their motivation in learning Basic Electronics subject matter.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya model pembelajaran yang kreatif dan inovatif di SMK. Namun penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran turnamen team games terhadap prestasi belajar siswa pada dasar elektronika. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan pendekatan eksperimen semu dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Instrumen yang digunakan adalah kertas tes dan angket. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini melalui *pretest*, *posttest*, dan angket. Pengolahan data menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penerapan model ini. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang dicapai pada saat *pretest* < *posttest* (58 < 76). Pengujian hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan hasil analisis data $t_{hitung} > t_{tabel}$ (3,665 > 1,75) sehingga hipotesis kerja (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan TGT pada mata pelajaran elektronika dasar terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TITL SMKN 2 Sigli. Hasil angket menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT memperoleh nilai sangat setuju. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dirasakan siswa sebagai proses pembelajaran yang menarik dan efektif meningkatkan motivasi belajar materi pelajaran Elektronika Dasar.

Article Info

Article history

Received: June 16th, 2021

Revised: Oct. 10th, 2021

Accepted: Nov. 30th, 2021

Keywords

TGT,
Learning Outcomes,
Learning Model,
Basic Electronics,
T-test.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan transformasi perubahan sikap dan perilaku seseorang individu atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pelatihan dan pengajaran. Pendidikan dapat diartikan sebagai segala bentuk pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan nyata dalam satuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah menyelenggarakan perubahan baik itu kurikulum, sistem, sarana prasarana dan komponen lainnya yang bertujuan untuk mencapai kualitas pendidikan yang baik. Komponen penting yang harus ditingkatkan kuliatasnya adalah guru. Guru harus mampu mengubah kompetensi baik itu kompetensi professional, kompetensi sosial, pedagogik maupun kompetensi kepribadian. Kompetensi pedagogik sangat penting karena berkaitan dengan cara mengajar, cara menerapkan strategi, metode, model, serta teknik pembelajaran. Model pembelajaran merupakan seluruh rangkaian penyajian materi yang disampaikan oleh guru dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Observasi awal telah dilakukan pada SMK N 2 Sigli sebelum proses penelitian. Diperoleh data bahwa model pembelajaran yang digunakan guru yakni model presentasi. Model ini diawali dengan pengenalan materi melalui presentasi secara singkat, lalu guru membentuk kelompok yang terdiri 3-4 peserta didik yang mewakili seluruh bagian kelas. Guru membagikan pertanyaan untuk dijawab per-kelompok yang isinya materi dasar untuk menguji pengetahuan peserta didik. Terakhir guru mengadakan evaluasi di akhir minggu atau akhir unit. Untuk mengurangi atau menghilangkan kekurangan model presentasi, maka dari itu peneliti menawarkan satu alternatif model pembelajaran yang ingin diterapkan pada mata pelajaran tersebut. Selama observasi awal tersebut, peserta didik menunjukkan kurang aktif dalam bertanya,

berdiskusi atau menjawab soal dari guru. Mereka lebih menyukai melihat objek *powerpoint* (PPT) daripada fokus ke materi. Ini membuktikan metode presentasi kurang efektif untuk dilanjutkan pada materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti tertarik menerapkan model TGT (*Team Game Tournament*) agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe dari Strategi pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan bentuk permainan yang dirancang memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan santai dan menyenangkan selain sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Materi Dasar Elektronika merupakan salah satu materi wajib dipelajari pada SMK khususnya kelas Teknik Instalasi Listrik (TITL). Karena pada mata pelajaran Dasar Elektronika itu kebanyakan materi yang disampaikan secara ceramah langsung sehingga perlu penerapan model pembelajaran lainnya yang mampu membuat mata pelajaran menjadi mudah dipelajari.

Kajian Teori

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “model” dan “pembelajaran”. Istilah “model” merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari berbagai sistem. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada

tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program media komputer, dan kurikulum. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dirancang dan melukiskan prosedur secara sistematis dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri dan procedural pelaksanaannya. Sebelum memutuskan menggunakan model pembelajaran yang dipilih, guru harus benar-benar telah memahami secara teoritis dan teknis model pembelajaran yang dipilih. Hal ini agar guru dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Model pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran dengan sistem pengelompokan kecil antara 2-6 orang (Sanjaya, 2014). Secara konsep, model kooperatif berbeda dengan model lainnya, sebab model pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses belajar secara kelompok, dilanjutkan dengan proses penilaian tidak hanya pada hasil belajar, penguasaan materi, namun proses kerjasama dalam kelompok (Sanjaya, 2014). Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe model, seperti *Team Game Tournament* (TGT), *Student Team Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *picture picture*, dan tipe model lainnya.

b. Model Pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*)

Pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) menurut Slavin (2016), bahwa Model TGT secara konsep sama seperti STAD, perbedaannya adalah pada bentuk turnamen akademik (pada model TGT) dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan perwakilan tim lainnya. Sedangkan Hamdayama (2016), menjelaskan bahwa *teams game tournament* (TGT) adalah

salah satu tipe dari metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. Model TGT mengandung unsur permainan serta penguatan. Definisi lain menyebutkan bahwa TGT hampir serupa dengan STAD (Syukur, 2014).

Model TGT pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards tahun 1978 di Universitas John Hopkins, merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. Metode ini memiliki banyak kesamaan dengan STAD, tetapi TGT menambahkan dimensi kegembiraan dengan mengganti kuis pada STAD menjadi permainan atau turnamen. Menurut Huda (2011) dengan TGT peserta didik akan menikmati bagaimana suasana turnamen, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok yang memiliki kemampuan setara, membuat TGT terasa lebih fair atau adil dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya. Dapat disimpulkan model TGT merupakan model pembelajaran dengan belajar tim yang menerapkan unsur permainan turnamen untuk memperoleh poin bagi skor tim mereka. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik. Pada konsepnya, model pembelajaran kooperatif TGT merupakan penggabungan pembelajaran kelompok dengan diskusi serta permainan dalam kelas. Dalam model pembelajaran ini, siswa diajak untuk aktif dalam semua proses pembelajaran, dengan melibatkan fisik dan mental. Dengan bermain akademik seperti ini, siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan (Pawestri, 2009).

Model TGT terdiri atas empat komponen utama. Komponen-komponen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas. Presentasi kelas merupakan pengajaran langsung seperti diskusi yang dipimpin oleh guru, atau menggunakan media Audio visual. Presentasi kelas harus berfokus pada unit TGT. Sehingga peserta didik akan memperhatikan materi yang dipresentasikan. Hal ini akan dapat membantu

- mereka dalam melakukan *game* turnamen.
2. Tim. Tim terdiri dari tiga sampai lima peserta didik. Peserta didik belajar bersama dalam tim untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompoknya siap untuk melakukan pertandingan di meja turnamen. Skor turnamen yang diperoleh tiap individu akan mempengaruhi skor kelompok. Keberhasilan kelompok sangat bergantung pada keberhasilan masing-masing anggota tim. Belajar dalam tim biasanya berupa membahas masalah serta membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap anggota.
 3. Permainan (*Game*). Permainan dalam game dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disampaikan guru pada presentasi kelas. Permainan ini untuk menguji pengetahuan peserta didik yang telah diperoleh saat guru presentasi materi.
 4. Turnamen. Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan di meja turnamen. Turnamen dilakukan setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok melaksanakan kerja kelompok, kegiatan turnamen ini dilakukan pada akhir minggu atau akhir pembelajaran.

Ada beberapa langkah penerapan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 3-5 peserta didik.
2. Guru menyiapkan pelajaran, dan menetapkan anggota tim kelompok belajar untuk mengerjakan lembar kegiatan.
3. Para peserta didik memainkan game turnamen dalam kemampuan yang homogen.
4. Memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.
5. Peserta didik mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan berbentuk kuantitatif yang berisi data berupa angka-angka dan analisis yang dilakukan

menggunakan data statistik. Rancangan penelitian yang dipilih adalah metode *quasi experimental* dengan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini tidak menggunakan kelas pembandingan. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mengetahui hasil penerapan suatu model pembelajaran terhadap satu kelas dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan. *Pretest* dilakukan pada awal pembelajaran, setelah peserta didik tersebut diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran TGT. Selanjutnya, seluruh peserta didik diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model TGT terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dijalankan pada SMK Negeri 2 Sigli, Pidie, Provinsi Aceh. Adapun jadwal penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus - Desember 2020. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Sigli yang berjumlah 250 peserta didik. Kelas X ini terdiri beberapa jurusan namun yang akan menjadi bagian dari penelitian adalah kelas TITL. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK Negeri 2 Sigli yang berjumlah 17 orang peserta didik. Kelas ini terpilih sebab sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari lembar tes dan angket yang digunakan untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah penelitian. Tes ini dilakukan menggunakan soal yang sama antara *pretest* dan *posttest*, yaitu tes tulis berbentuk pilihan ganda yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Pertanyaan pada lembar tes berjumlah 20 soal, sedangkan angket berupa sekumpulan pertanyaan yang berkaitan dengan respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan model TGT. Dalam angket ini peserta didik hanya tinggal memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan persepsi siswa.

Teknik analisis yang digunakan adalah menilai nilai rerata (min) antara *pretest* dan *posttests*, kemudian dilanjutkan dengan menghitung nilai t dan menguji hipotesis.

Hipotesis yang disusun dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan setelah penerapan model pembelajaran TGT pada kelas X TITL di SMK Negeri 2 Sigli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka diperoleh data hasil belajar peserta didik yang terdiri dari data pretest dan data posttest Hasilnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan *Pretest* dan *Posttest* Pada Kelas Perlakuan

No	Inisial Peserta Didik	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	D	D ²
1	AM	60	80	20	400
2	FM	55	80	25	625
3	HN	60	75	20	225
4	HS	65	85	20	400
5	MAA	70	70	0	0
6	MA	55	60	5	25
7	MF	50	65	15	225
8	MHA	55	85	30	900
9	MHR	60	85	25	625
10	MH	60	65	5	25
11	MK	50	85	35	1225
12	NMA	55	75	20	400
13	S	70	85	15	225
14	WI	55	80	25	625
15	ZMM	60	65	5	25
16	ZF	55	75	20	400
17	ZB	55	70	15	225
Jumlah		990	1285	295	6575
Rata-Rata		58	76		

Berdasarkan tabel di atas maka jumlah selisih (D) pretes dengan *posttes* yaitu 295 dan D = 6575. Maka dapat dicari nilai T_{hitung} dengan menggunakan rumus dan diperoleh hasil 3.66.

b. Menguji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh $t_{hitung} = 3,665$. Sedangkan $t_{tabel} = n - 2$ atau $17 - 2 = 15$ dengan taraf signifikan = 0,05 dari daftar tabel distribusi, maka kita dapat membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} seperti tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Data Hasil Uji T Kelas X TITL

Nilai Rata-Rata <i>pretest</i>	Nilai Rata-Rata <i>Posttes</i>	Alfa (α)	T_{hitung}	T_{tabel}	Keputusan
58	76	0.05	3.66	1.75	Ho ditolak

Berdasarkan hasil pengolahan data pada Tabel 2. dapat disimpulkan bahwa nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yang berformat nilai $3,66 > 1.75$, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dibandingkan dengan hasil sebelum dilakukan tindakan.

c. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket diberikan pada akhir pertemuan ketiga, yaitu setelah menyelesaikan soal *posttest*. Hasil data angket respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model TGT pada materi komponen aktif (dioda dan transistor) dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Data Respon Peserta Didik

Item	STS (%)	TS (%)	S (%)	SS (%)
1. Model TGT bermanfaat bagi peserta didik dalam menguasai materi	0	0	52.6	47
2. Model TGT mempermudah dalam berinteraksi dengan teman	0	23.5	53.8	23.5
3. Model TGT membuat saya percaya diri	0	5.8	41	52.6
4. Model TGT membantu saya lebih aktif dalam belajar	5.8	17.6	35	41
5. Model TGT membuat suasana belajar menyenangkan	0	5.8	23.5	70.5
6. Model TGT mempermudah saya memahami komponen elektronika	0	18	41	41
7. Model TGT membuat saya lebih termotivasi dalam belajar	5.8	5.8	64.7	23.5
8. Saya merasa nyaman dan cocok dengan model TGT	0	5.8	29.4	64.7
9. Model TGT membantu membangun sifat bertanggung jawab	5.8	5.8	23.5	64.7
10. Model TGT melatih saya berani mengemukakan pendapat	11.7	0	52.9	36.2
11. Model TGT membuat saya lebih fokus	0	0	52.9	47
12. Model TGT mempermudah saya dalam belajar	5.8	5.8	47	41
13. Model Teka teki silang yang diterapkan guru membuat suasana belajar menjadi riang	0	0	64.7	35.2
14. Pertanyaan paga game teka teki silang memuat materi dasar elektronika	0	5.8	11.7	82.3
15. Dengan model TGT saya dapat mengeksplorasi diri saya	0	0	41.1	58.8
Rata-Rata	2%	7%	42%	49%

SIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil analisis penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai pretest adalah 58 dan rata-rata *posttest* adalah 76. Dengan nilai uji-t yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,665 > 1,75$), telah membuktikan H_0 ditolak yang berarti model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan kreatifitas dan minat belajar peserta didik sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Respon peserta didik terhadap model pembelajaran TGT baik dan rata-rata peserta didik setuju terhadap setiap item. Hal ini dibuktikan melalui indeks jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 49%, Setuju (S) sebanyak 42%, Tidak Setuju (TS) sebanyak 7% dan Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 2%. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta didik merespon sangat baik terhadap pembelajaran dasar elektronika dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

DAFTAR RUJUKAN

- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Hamdayama, Jumanta. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, Jakarta.
- Harjoko. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Leonard. 2009. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Peningkatan Hasil Belajar Biologi pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal. Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta Selatan*.

- Lestari, Tutik. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar Kompetensi Dasar contoh-contoh Ilustrasi Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning dan Metode Pembelajaran Demonstrasi Bagi Peserta Didik Kelas XI Multimedia SMK Muhammadiyah Wonosari*. Skripsi. FT, Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Pawestri, Devi Catur., 2009. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun pelajaran 2008/ 2009*. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
- Ristekdikti, Kelembagaan. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Pasal 3*. Jakarta: Dikti.
- Slavin, Robert. E. (2016). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. (Terjemahan Narulita Yusron), Nusa Media, Bandung. (Buku asli diterbitkan tahun 2005).
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2009. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supratiknya, Augustinus. 2012. *Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperatif Learning: Teori dan Aplikasi*. Surabaya: Pusaka Pelajar.
- Syukur, Imam Abdul, dkk. (2014). Pengaruh model pembelajaran teams games tournament termodifikasi berbasis outbound terhadap prestasi belajar fisika ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 20(3), 310-327.
- Taniredja, Tukiran. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.