

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Muhammad Wahyu<sup>1)</sup>, Sukaya<sup>2)</sup>, Thamrin<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Prodi Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

<sup>2,3)</sup>Dosen Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang

e-mail<sup>1)</sup> : wahyu\_1203055@hotmail.co.id, thamrin\_elka@ft.unp.ac.id

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar mata pelajaran *Electrical Fundamental* menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan model pembelajaran langsung di SMK Penerbangan Nusantara Ketaping semester genap Tahun Ajaran 2017/2018. Jenis penelitian ini bersifat penelitian eksperimen. Yang menjadi sampel penelitian ini adalah siswa kelas X AP di Penerbangan Nusantara Ketaping Tahun Ajaran 2017/ 2018. Yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* yaitu kelas X AP1 dan yang menjadi kelompok kontrol adalah kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung yaitu kelas X AP2. Teknik pengumpulan data dari nilai *post-test*, kemudian dianalisis untuk uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 85,79, sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 76,27. Hasil perhitungan hipotesis pada taraf signifikan  $\alpha=0,05$  didapatkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(3,680 > 1,668)$ , karena  $t_{hitung}$  besar dari  $t_{tabel}$ , maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar yaitu 12,48% dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

**Kata kunci** : Hasil Belajar, Model Pembelajaran Tipe *Team Games Tournamen*, Model Pembelajaran Langsung, *Post-Test Only Control Group Design*, Eksperimen, dan Kontrol.

### ABSTRACT

*The purpose of this research is to know difference on learning outcome of the Electrical Fundamental using cooperative learning of Tean Games Tournament method by the 10<sup>th</sup> Grade studemts at SMK Penerbangan Nusantara Ketaping in 2017-2018 period. The type of this research is experimental with the post-test only control group design. The Sample of this research is 10<sup>th</sup> Grade Students at SMK Penerbangan Nusantara Ketaping in 2017-2018 period. The experiment class uses cooperative learning Team Games Tournament method which is AP-1 10th Grade and the Control class uses Direct Learning method which is AP-2 10th Grade. The data of learning outcome is the value post-test. Then, the data is analyzed for normalities, homogenities, and hypothesis treatment. From this research, the experimental class got the average score 85,79, meanwhile the control class got average score 76, 27. The result of this research shows that there is a significant differences since  $\alpha=0, 05$  is gotten  $t_{observed} > t_{table}$  like  $(3, 680 > 1,668)$ , because of  $t_{observed}$  is bigger from  $t_{table}$ , so the blank hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. Cooperative learning Team Games Tournament method gives the bigger enhancement on learning outcome about 12, 48% than direct learning method. The Conclusion is cooperative learning Team Games Tournament method is better than direct learning method.*

**Keywords:** *learning outcome, cooperative learning Team Games Tournament method, direct learning method, Post-Test Only Control Group Design, experimental, and control.*

## PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Tujuan pendidikan disusun secara bertingkat, mulai dari tujuan pendidikan yang sangat luas dan umum sampai ke tujuan pendidikan yang spesifik dan operasional, yaitu (1) Tujuan Pendidikan Nasional, (2) Tujuan Institusional, (3) Tujuan Kurikulum, (4) Tujuan Pembelajaran.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya mengarahkan anak didik ke proses belajar sehingga mereka memperoleh tujuan sesuai dengan yang di harapkan. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang dituangkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berisi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut maka guru harus menguasai materi pelajaran, mempunyai kemampuan memilih dan menggunakan metode serta media sebagai alat bantu mengajar dan mempunyai model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Strategi dalam proses belajar mengajar merupakan hal penting agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien. Djamarah (2010: 5) “Strategi dasar dalam belajar mengajar adalah memilih dan menetapkan prosedur, model pembelajaran, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya” [1]. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian yang dilaksanakan di SMK Penerbangan Nusantara Ketaping, sekolah ini menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam proses pembelajaran. Pada mata pelajaran *Electrical Fundamental*, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SPN Ketaping yaitu 75. Pada mata pelajaran *Electrical Fundamental* ditemukan rata-rata hasil belajar siswa masih ada yang belum mencapai KKM. Adapun data hasil belajar ujian akhir semester mata pelajaran *Electrical Fundamental* dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 1. Nilai ujian akhir semester ganjil kelas X *Airframe Powerplant* mata pelajaran *Electrical Fundamental* Smk Penerbangan Nusantara Ketaping tahun ajaran 2017- 2018

NO	Kelas	Jumlah siswa	Nilai Rata-Rata	Nilai KKM	
				≥ 75	< 75
				Jumlah siswa	Jumlah siswa
1	X AP 1	36	60.25	9	27
2	X AP 2	34	58.88	10	24
Jumlah		70	59.56	19	51
Persentase				27.14%	72.85%

Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran *Electrical Fundamental* di kelas X SMK Penerbangan Nusantara Ketaping. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung metode pembelajaran yang diterapkan cukup bervariasi, seperti ceramah, diskusi, demonstrasi, dan tanya jawab. Meskipun pembelajaran sudah berorientasi pada peserta didik, akan tetapi hasil belajar peserta didik belum maksimal. Hal ini mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih ada yang belum mencapai batas KKM yang telah ditetapkan.

Melihat kesenjangan yang terjadi antara keadaan ideal dengan realitanya, maka diperlukan suatu upaya untuk menuju keadaan ideal. Dibutuhkan suatu alternatif pembelajaran untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik dengan menciptakan keadaan kelas yang kondusif, sehingga dapat meningkatkan aktifitas peserta didik dalam belajar, memotivasi belajar peserta didik, dan membangkitkan minat serta menggali potensi yang dimiliki peserta didik secara merata. Salah satunya adalah dengan cara mengembangkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* yang dikenalkan oleh Robert E Slavin. *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih agar pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan menyenangkan.

Slavin (2005:153) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berkelompok, bermain dan bertanding. Dengan *team* membuat siswa menjadi lebih mudah untuk berinteraksi dengan teman-temannya [2]. *Games* membuat siswa merasa menikmati pembelajaran dan berinteraksi dengan sains. *Tournament* membuat siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk pelaksanaan pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament*, disusun langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menyiapkan perangkat turnamen seperti kartu soal dan jawaban, nomor meja turnamen, dan lembar skor.

2. Membagi Kelompok berdasarkan kemampuan siswa sehingga kelompok heterogen, artinya dalam satu kelompok terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Masing-masing siswa diberi penomoran 1 sampai 4 oleh guru
4. Siswa yang telah mendapat penomoran menempati meja tournament dan memulai permainan.
5. Melaksanakan tournament sesuai dengan aturan yang telah dibuat sesuai dengan sistem pembelajaran kooperatif tipe TGT.
6. Permainan berakhir dan siswa menghitung skor yang diperolehnya.
7. Masing-masing kelompok asal menyatukan skor dari setiap anggota kelompoknya dan wakil dari masing-masing kelompok memberikan kepada guru.
8. Guru memberikan penghargaan kepada siswa atas hasil upaya kelompok yang mendapat skor tertinggi
9. Guru memberikan test akhir (posttest)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang telah dilakukan oleh peneliti memberikan dampak yang signifikan pada mata pelajaran *Electrical Fundamental*, sehingga hasil belajar siswa dari penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini melebihi dari KKM yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mendapat rata-rata 85,79 sedangkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung mendapat rata-rata 76,27. Dari data hasil belajar siswa yang ada Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (X), sedangkan hasil belajar sebagai (Y) yang tampak sebagai gambar berikut. Sugiyono (2012 : 61) [5]

Tabel 2. Desain penelitian

No.	Kelas	Perlakuan	Post-Test
1	Eksperimen	X	O <sub>1</sub>
2	Kontrol	-	O <sub>2</sub>

Keterangan :

- X : Perlakuan pada kelas eksperimen.
- : Perlakuan pada kelas kontrol.
- O<sub>1</sub> : Hasil Belajar Kelas Eksperimen
- O<sub>2</sub> : Hasil Belajar Kelas Kontrol

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* Menurut Nur (2012:61) menyatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, siswa akan bekerja sama di dalam kelas, mulai dari guru menjelaskan materi, kemudian siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk secara heterogen sehingga siswa bisa bertukar pikiran dalam kelompok, melakukan tes untuk menguji kemampuan siswa, melaksanakan kuis dan penghargaan terhadap tim.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “ Untuk mengetahui besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran *Electrical Fundamental* di SMK Penerbangan Nusantara Ketaping.

## METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena dalam penelitian diberikan perlakuan pada objek.

Penelitian eksperimen menurut Suharsimi (2012 : 9) adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara 2 faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminir atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang biasa mengganggu [3]. Eksperimen selalu dengan maksud untuk melihat sebab akibat dari suatu perlakuan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian.

Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari silabus, RPP, modul, dan latihan soal. Alat pengumpul data penelitian yang dilakukan adalah tes hasil belajar. Tes yang diberikan adalah tes berbentuk objektif. Materi yang diujikan dalam tes sesuai dengan materi yang diberikan selama penelitian.

Untuk prasyarat uji hipotesis dilakukan beberapa pengujian:

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak, digunakan uji ChiKuadrat ( $\chi^2$ ), sebagaimana dikemukakan Riduwan (2012: 124) [4]:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(fo-fe)^2}{fe} \tag{1}$$

Keterangan :

- $\chi^2$  = Hasil perhitungan chi kuadrat
- fo = frekuensi yang ada (frekuensi

observasi atau sesuai keadaan)  
 $f_e$  = frekuensi yang diharapkan

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika  $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$ , artinya Distribusi Data Tidak Normal.

Jika  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ , artinya Data Berdistribusi Normal.

## 2. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua sampel homogen yaitu mempunyai varians yang sama atau tidak, untuk mengujinya dilakukan uji F yang dikemukakan Sugiyono (2012:140) [6] dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians}_{\text{terbesar}}}{\text{Varians}_{\text{terkecil}}} \quad (2)$$

Kriteria pengujian homogenitas yaitu  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  berarti data mempunyai variansi yang homogen. Sebaliknya jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  berarti data tidak homogen. Variansi yang homogen adalah syarat penentuan subyek penelitian.

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis yang ditetapkan diterima atau ditolak. Penentuan hipotesis dapat dilihat apabila terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelas. Untuk mengetahui data yang didistribusikan normal dan homogen maka dilakukan uji perbedaan dua rata-rata (uji-t), terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih rumus uji t :

- Bila jumlah anggota sample  $n_1 = n_2$  dan varian homogen  $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ , maka dapat digunakan rumus uji t baik untuk separated maupun polled. Untuk mengetahui t tabel digunakan dk yang besarnya  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
- Bila  $n_1 \neq n_2$ , varians homogen  $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$  dapat digunakan uji t dengan polled varians. Besar  $dk = n_1 + n_2 - 2$ .
- Bila  $n_1 = n_2$ , varians tidak homogen  $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$  dapat digunakan rumus separated maupun polled, dengan  $dk = n_1 - 1$  atau  $dk = n_2 - 1$ . Jadi derajat kebebasan (dk) bukan  $n_1 = n_2 - 2$ .
- Bila  $n_1 \neq n_2$  dan varians tidak homogen  $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ . Untuk ini digunakan rumus separated, harga t sebagai pengganti harga t tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan  $dk = n_1 - 1$  dan  $dk = n_2 - 1$ , dibagi dua dan kemudian ditambah dengan harga t yang terkecil.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa harga  $F_{hitung}$  lebih kecil dari harga  $F_{tabel}$  (1,656 < 1,768) pada taraf signifikansi 5%. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa data nilai kedua kelompok sampel adalah homogen. Untuk perhitungan uji varian selengkapnya dapat dilihat pada *Lampiran 3* Halaman 92. Adapun rumus uji t yang digunakan untuk sampel yang sama dan varian homogen yaitu rumus *Separated Varians* [6]:

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \quad (3)$$

Keterangan :

t : Uji t

$\bar{X}_1$  : Skor rata-rata kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  : Skor rata-rata kelas kontrol

$n_1$  : Jumlah siswa kelas eksperimen

$n_2$  : Jumlah siswa kelas kontrol

$S_1^2$  : Variansi kelas eksperimen

$S_2^2$  : Variansi kelas kontrol

Nilai t hasil perhitungan dibandingkan dengan nilai t table. Adapun ketentuan untuk penerimaan hipotesis penelitian adalah :

- Ho diterima apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan  $H_a$  ditolak
- Ho ditolak apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $H_a$  diterima

Untuk mengetahui besarnya pengaruh hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan rumus:

$$\% \text{ perbedaan} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\bar{X}_2} \times 100\% \quad (4)$$

Dimana:

$\bar{X}_1$  : rata-rata nilai kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  : rata-rata nilai kelas kontrol

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah berupa hasil studi lapangan untuk memperoleh data teknis *post-test* di akhir pertemuan dan setelah dilakukan suatu pembelajaran pada mata pelajaran *Electrical Fundamental*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar *Electrical Fundamental* kelas X Airframe Powerplant di SMK Penerbangan Nusantara Ketaping.

#### a. Pelaksanaan Pembelajaran

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan April - Mei 2018. Sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan, peneliti

menentukan materi pelajaran dan pokok bahasannya serta menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Pokok bahasan yang dipilih adalah:

1. Memahami model atom bahan semikonduktor
2. Menerapkan dioda semikonduktor
3. Menerapkan dioda khusus seperti dioda zener, LED, Varaktor, Schottky, Cahaya dan Tunnel pada rangkaian elektronika

Jadwal pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 3:

Tabel 3. Jadwal pelaksanaan penelitian.

Kegiatan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Materi
Pertemuan I	10 April 2018 Jam ke 8, 9, 10	11 April 2018 Jam ke 5, 6, 7, 18	Memahami model atom bahan semikonduktor
Pertemuan II	17 April 2018 Jam ke 8, 9, 10	18 April 2018 Jam ke 5, 6, 7, 25	Memahami Model atom bahan semikonduktor
Pertemuan III	24 April 2018 Jam ke 8, 9, 10	25 April 2018 Jam ke 5, 6, 7	Menerapkan diode semikonduktor sebagai penyearah
Pertemuan IV	1 Mei 2018 Jam ke 8, 9, 10	2 Mei 2018 Jam ke 5, 6, 7	Menerapkan dioda khusus seperti diode zener, LED, varaktor, schottky, PIN, dan Tunnel pada rangkaian elektronika.

**b. Analisis Deskriptif**

Analisis ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan data apa adanya yang dikumpulkan dari ke dua kelompok sampel. Hasil perhitungan data penelitian didapatkan dari hasil *post-test* masing-masing pertemuan kedua kelompok sampel yang terdiri dari 36 siswa X AP-1 untuk kelas eksperimen dan 34 siswa X AP-2 untuk kelas kontrol.

**c. Analisis Induktif**

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak, digunakan uji ChiKuadrat ( $\chi^2$ ) pada taraf nyata 0,05

dilakukan pada data nilai rata-rata. Data kelompok sampel dikatakan berdistribusi normal jika ( $\chi^2_{tabel}$ ) ( $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$ ). Berdasarkan perhitungan uji normalitas ternyata didapatkan  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  atau  $8,917 < 11,070$ , maka data berdistribusi normal.

2) Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kedua kelompok data mempunyai varian yang homogen atau tidak. Untuk mengetahui homogenitas kedua kelompok sampel, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji F (*Fisher test*). Salah satu syarat untuk mengetahui variansnya homogen bila:

Jika  $F_{hitung} \geq F_{tabel}$  berarti tidak homogen  
 Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  berarti homogen.

Tabel 4. Nilai uji homogenitas

Data	Kelompok	N	S	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$
Nilai Sam	Eksperimen	36	9,44	1,656	1,768
pel	Kontrol	34	12,15		

Terlihat pada tabel 3, ternyata  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , atau  $9,44 < 12,15$  dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa semua data kelompok penelitian adalah homogen.

3) Uji Hipotesis

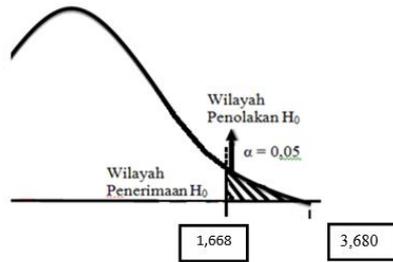
Untuk menguji hipotesis menggunakan rumus t-test. Hasil uji hipotesis diperlihatkan pada tabel 6:

Tabel 4. Hasil pengujian dengan t-test

No.	Kelas	Rata-rata kelas	$t_{hitung}$ $\alpha=0,05$	$t_{tabel}$ $\alpha=0,05$
1	Eksperimen	85,79	3,680	1,668
2	Kontrol	76,27		

Terlihat pada tabel 4, dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Jika dibandingkan ternyata  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga terlihat bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  yaitu  $3,680 > 1,668$ . Berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Hasil pengujian ini memberikan interpretasi bahwa terdapat pengaruh hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar *Electrical Fundamental* di SMK Penerbangan Nusantara Ketaping.

Gambar 1. Daerah penentuan  $H_0$ 

Keterangan :

$t_t$  :  $t_{\text{tabel}}$  (1,668)

$t_h$  :  $t_{\text{hitung}}$  (3,680)

Pengujian satu pihak bertujuan untuk melihat daerah penerimaan  $H_a$ . Gambar 2 menjelaskan bahwa nilai  $t_{\text{hitung}}$  dari pengujian hipotesis sebesar 3,680 terletak di wilayah penolakan  $H_0$  (penerimaan  $H_a$ ). Di gambar 2 terlihat jelas bahwa  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari nilai  $t_{\text{tabel}}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan persentase perbedaan hasil belajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \% \text{ perbedaan} &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\bar{X}_2} \times 100\% \\ &= \frac{85,79 - 76,27}{76,27} \times 100\% = 12,48\% \quad (5) \end{aligned}$$

## 2. Pembahasan

Setelah diberikan pembelajaran kepada masing-masing kelompok sampel dengan perlakuan yang berbeda, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 85,79 dan kelas kontrol 76,27. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran *Electrical Fundamental*.

Setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t didapat  $t_{\text{hitung}} = 3,680$  sedangkan  $t_{\text{tabel}} = 1,668$  berarti  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ , maka  $t_{\text{hitung}}$  berada di luar daerah penerimaan  $H_0$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima pada taraf signifikan 0,05, dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *Electrical Fundamental* di SMK Penerbangan Nusantara Ketaping.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh pendapat Slavin (2005:153) yang menjelaskan

model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berkelompok, bermain dan bertanding [2]. Dengan *team* membuat siswa menjadi lebih mudah untuk berinteraksi dengan teman-temannya. *Games* membuat siswa merasa menikmati pembelajaran dan berinteraksi dengan sains. *Tournament* membuat siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Melalui model pembelajaran TGT di dalam diri siswa akan tertanam rasa tanggung jawab yang mendalam baik dalam berpikir untuk kegiatan belajar secara individu maupun secara kelompok dan menciptakan suasana belajar baru yang menyenangkan serta siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan kajian teori, dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar yaitu 12,48 % dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Ini terbukti dari pengaruh hasil belajar yang diperoleh yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, dengan begitu hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima.

## SIMPULAN

Terdapat pengaruh rata-rata hasil belajar siswa di kelas X Jurusan *Airframe Powerplant* di SMK Penerbangan Nusantara Ketaping. Kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* mendapat rata-rata 85,79 dan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung mendapat rata-rata 76,27. Ini berarti hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Hasil pengujian hipotesis, diperoleh  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yaitu ( $3,680 > 1,668$ ). Hasil pengujian ini memberikan interpretasi bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, berarti terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan model pembelajaran langsung.

Pengaruh rata-rata hasil belajar siswa kelas X jurusan *Airframe Powerplant* pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung pada mata pelajaran *Electrical Fundamental* sebesar 12,48%.

## SARAN

Saran yang dapat disumbangkan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peserta didik, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai model pembelajaran yang sangat menyenangkan, sehingga dapat memberikan motivasi peserta didik untuk lebih memahami materi dan mengikuti proses pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai salah satu alternatif yang dapat mengaktifkan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya guru di SMK Penerbangan Nusantara Ketaping.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu sumbangan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, menyadari terdapat kekurangan dan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti menghimbau kepada para peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti masalah ini agar lebih banyak mencari referensi yang terbaru dan melakukan perbaikan menjadi lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syaiful Bahri Djamarah . (2010). Strategi Belajar Mengajar. Asdi Mahasatya : Jakarta.
- [2] Slavin, R.E. (2005). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya..
- [3] Suharsimi Arikunto (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] Riduwan. (2008). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.
- [5] Sugiyono (2012). Statistika Untuk Penelitian. Bandung : CV Alfabeta.
- [6] Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.