

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



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Studi Pendidikan Komputer  
Memperoleh Gelar Strata 1*

**OLEH :**

**IMAN ALGA FIQHI**  
**NPM. 18210026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS DEHASEN  
BENGKULU  
2022**

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

**ABSTRAK**

**Oleh:**

**Iman Alga Fiqhi  
18210026**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Model Pembelajaran langsung pada Hasil Belajar Siswa SMK N 3 Selama 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.

***kata kunci : model pembelajaran Teams Games Tournament, model pembelajaran langsung***

**THE DIFFERENCES BETWEEN LEARNING MODEL OF TEAMS GAMES  
TOURNAMENT WITH DIRECT LEARNING ON  
STUDENT LEARNING OUTCOMES**

**ABSTRACT**

**By:**

**Iman Alga Fiqhi  
18210026**

*The purpose of this study is to determine the differences between learning model of Teams Games Tournament and Direct Learning on student learning outcomes at SMK N 3 Seluma in Computer and Network Engineering (TKJ) field of expertise program. This research used the type of experimental research. Determination of the sample in this study used Simple Random Sampling technique. The research sample amounted to 30 students of X TKJ 1 and 30 students of X TKJ 2. This research data was collected using items with two classes, namely the experimental class and the control class. The data collected is calculated using the T-Test formula to find out whether there are significant differences in X and Y variables which are very influential. The results showed that there is a positive and significant difference between learning model of Teams Games Tournament that had an effect on the direct learning.*

**keywords: Teams Games Tournament learning model, direct learning model**

**KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu dengan judul : **Perbedaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Model Pembelajaran Langsung Pada Hasil Belajar**. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik sangat penulis harapkan. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Mesterjon, S.Kom.,M.Kom, selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya.
2. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer yang senantiasa memberikan motivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
3. Bapak Dr. Mesterjon, S.Kom.,M.Kom, dan Bapak Edy Susanto, M.Pd selaku Pembimbing I dan pembimbing II yang telah penuh kesabaran telah memberikan bimbingan saran dan dorongan moril sejak penyusunan Seminar Proposal hingga samapai ditahap ini.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan ini.

5. Seluruh staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah paya memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan penulisan ini.
6. Kepala Sekolah SMK N 3 Seluma Ibu Dra. Ismawati beserta Dewan Guru dan Staff Tata Usaha yang telah membantu memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian
7. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu angkatan 2018 yang telah membantu, berupa motivasi dan do'a.
8. Semua Pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini.

Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT, dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca.

Penulis

Iman Alga Fiqhi

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya atas penyelesaian karya ini. Dengan segala kerendahan hati dan niat yang tulus dan ikhlas karya ini saya persembahkan dengan rasa cinta tanpa batas.

1. Teruntuk kedua orangtua Ayah (Muzakir) dan Ibu (Sumiati,S.KM), yang menjadi alasan terbesarku untuk terus berjuang. Terima kasih banyak atas semua pengorbanan, perjuangan serta do'a.
2. Kepada keluarga besarku terimakasih atas dukungan dan do'anya.
3. Untuk teman-teman dan kawan seperjuangan Pendidikan Komputer angkatan 2018 yang telah berjuang bersama untuk mendapatkan gelar Sarjana.
4. Almamater kebanggaanku, Universitas Dehasen.

## **MOTTO**

“Allah tidak akan membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (*Qs. Al-Baqarah: 286*)

“Kegagalan tidak memberimu alasan untuk menyerah selama kau percaya pada dirimu sendiri” (*Uzumaki Naruto*)

“Saat orang-orang menganggapmu tidak bisa apa-apa jangan pedulikan. Karena yang bisa mengubah nasibmu adalah kamu, bukan orang lain”  
. (*Rock Lee*)

## **DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis .....	7
2. Manfaat Praktis .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
A. Dekripsi Teori .....	9
B. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	19
C. Kerangka Berpikir .....	21



D. Hipotesis Penelitian .....	22
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	23
B. Metode Penelitian .....	23
C. Definisi Operasional .....	25
D. Populasi dan Sampel .....	26
E. Teknik Pengumpulan Data .....	27
F. Teknik Analisa Data .....	27
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	33
B. Hasil Penelitian .....	34
C. Uji Hipotesis .....	37
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	38
E. Keterbatasan Penelitian .....	38
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>40</b>
A. Simpulan .....	40
B. Saran .....	40

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR TABEL**

Tabel Kriteria Penilaian 2.1 .....	17
Tabel Uji Normalitas 4.1 .....	42
Tabel Homogenitas 4.2 .....	43

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar Pola Game Pembelajaran 3.1 .....	16
Gambar Kerangka Berfikir 3.2 .....	22

## **Lampiran**

Lampiran . Tabulasi Data

Lampiran. Uji Normalita

Lampiran Uji Homogenitas

Lampiran .Uji Hipotesi

Lampiran. RPP

Lampiran . Surat penelitian

Lampiran . kartu bimbingan

Lampiran . Foto Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya bukan sekedar mengajarkan pengetahuan. Tetapi, pendidikan dapat disebut sebagai masa depan bangsa yang selalu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu fungsi pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang tercantum dalam pembukaan Undang-undang Dasar. Hal ini memberikan tantangan bagi pendidik untuk dapat melaksanakan pendidikan yang lebih mengutamakan pada penguasaan konsep, dengan tujuan dapat menjadikan siswa lebih berpikir kritis, logis, dan kreatif serta mandiri sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa dalam belajar.

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.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi bahwasannya yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran antara lain :

1. Kondisi kelas saat pembelajaran kurang kondusif terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran.
2. Kurangnya hasil belajar beberapa siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi.
3. Perapan Model pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* belum diterapkan secara optimal.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti maka penelitian ini hanya membahas masalah : Perbedaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Model Pembelajaran Langsung Pada Hasil Belajar Siswa

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi.pada kelas X TKJ di SMK N 3 Seluma dengan

menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan model pembelajaran langsung?”

2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada Kelas X TKJ di SMK 3 N Seluma dengan model pembelajara *Team Games Tournament* dengan model pembelajaran langsung.

### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams games tournament* dan model pembelajaran Langsung
2. Untuk mengetahui Perbedaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dengan Model Pembelajaran Langsung Pada Hasil Belajar Siswa.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk penelitian-penelitian yang akan

dilakukan dimasa mendatang dan juga dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama mengenai penerapann Model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada hasil belajar siswa”

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru sebagai referensi metode pembelajaran yang dilakukan di kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa dapat mengembangkan kemampuan belajar dan interaksi dengan sesama siswa maupun dengan guru melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
- c. Bagi sekolah dapat memberikan bantuan pemikiran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Dengan mengetahui pengaruh Model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa maka dapat menambah wawasan bagi penulis dalam melakukan penelit.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Konseptual**

##### a. Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman. Kleden berpendapat bahwa belajar pada dasarnya berarti mempraktekkan sesuatu, sedangkan belajar sesuatu berarti mengetahui sesuatu. Cronbach memberikan arti belajar: *“learning is shown by a change behavior as a result of experience”* Harold Spears memberikan batasan tentang belajar yaitu: *“Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction”* sedangkan Geoch, mengatakan: *“Learning is a change in performace as a result of practice”* (Sadirman, 2011:48). Dalam keseluruhan proses pendidikan di perguruan tinggi, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Hal ini berarti bahwa keberhasilan suatu individu dalam pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar.

Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat diajukan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan dan lain lain aspek yang ada pada individu yang belajar (Sudjana,2000). Pembelajaran merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis. Dalam peristiwa tersebut terjadi interaksi pendidik dan peserta didik dalam rangka perubahan sikap dan pola pikir yang menjadi kebiasaan bagi peserta didik yang bersangkutan. Pendidik berperan sebagai pengajar dan peserta didik sebagai pelajar. Belajar dan mengajar adalah dua kegiatan yang terjadi bersamaan, tetapi memiliki makna yang berbeda,bahwa “Peristiwa mengajar selalu disertai dengan peristiwa belajar, ada guru yang mengajar maka ada pula siswa yang belajar. Namun, ada siswa yang belajar belum tentu ada guru yang mengajar, sebab belajar bisa dilakukan sendiri.” Suherman (2003).

Menurut Hamalik (2008), ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran yaitu:

1. Rencana adalah penataan ketenangan, material, dan rancangan yang merupakan unsur-unsur pembelajaran dalam suatu rencana rencana khusus.
2. Kesalingtergantungan (Interdependence), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.

3. Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem alami.

Dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu proses atau interaksi antara peserta didik dengan pengajar dan sumber belajar yang bertujuan untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan peserta didik, dari sumber belajar itu juga pengajar juga dapat menambah ilmu pengetahuan dan hal-hal baru yang belum diketahui sebelumnya.

b. *Teams Games Tournament* (TGT)

*Team Game Tournamen* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. , TGT adalah pembelajaran dimana siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing ,Saco (2006:62). Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu

sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual (Robert E. Slavin, 2008).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki kemampuan, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang di dalamnya terdapat diskusi kelompok, game dan diakhiri suatu tournament.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari Model Pembelajaran TGT Menurut Slavin dalam Mahmuddin (2008), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan:

a) Kelebihan dari pembelajaran TGT, sebagai berikut :

1. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik.



4. Dalam pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

b) Kelemahan Pembelajaran TGT:

1. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang relative lama.
2. Guru yang menggunakan model pembelajaran ini, guru harus pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Didalam pembelajaran TGT ini terdapa langkah-langkah untuk penerapan pembelajaran ini, Sudibyo (2002:65) berpendapat langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT sebagai berikut:

1. Penyajian kelas

Pada tahap ini, guru menyajikan garis besar materi dengan model ceramah maupun diskusi di depan kelas sebelum kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok.

2. Kelompok

Setelah guru menyampaikan garis besar materi di depan kelas, kemudian siswa dikelompokkan menjadi beberapa yang beranggotakan 4–6 orang dengan kemampuan masing-masing anggotanya yang beragam.

3. Game

Setelah kelompok terbentuk, siswa diberikan beberapa soal untuk dikerjakan dan didiskusikan dalam kelompoknya. Di sini, siswa yang telah memahami materi harus memberikan penjelasan kepada teman mereka yang sekiranya masih belum paham sebelum mereka bertanya kepada guru. Kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.

#### 4. Turnamen

Setelah tahap game selesai, masing-masing kelompok menyiapkan anggotanya untuk bertanding dalam satu turnamen dengan anggota dari kelompok lainnya yang kemampuannya setara. Satu kelompok hanya mengirimkan satu anggota untuk bertanding dalam turnamen tersebut. Dalam turnamen, setiap siswa berkompetisi dengan siswa lainnya untuk mendapatkan skor sebanyak mungkin. Di sini, mereka akan dihadapkan dengan beberapa soal yang harus dikerjakan secara individu sesuai dengan waktu dan peraturan yang sudah ditentukan sebelumnya.

#### 5. Pemberian skor

Setelah semua anggota berkompetisi dalam turnamen dan mendapatkan skor, guru mengakumulasikan skor tersebut sesuai dengan kelompok mereka masing-masing.

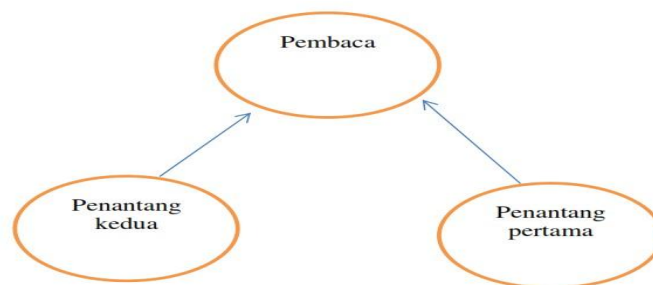
## 6. Pemberian penghargaan

Setelah skor diakumulasikan, guru kemudian memberikan penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan skor yang mereka peroleh. Menurut Peneliti langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe TGT adalah: Membentuk Tim/kelompok, Melaksanakan Game (permainan), Melaksanakan Tournament dan Rekognisi tim (penghargaan tim). Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor kelompok.

Menurut Silberman (2010), dalam model pembelajaran ini bisa dilakukan dengan berbagai variasi game yang dilakukan oleh guru. Adapun langkah – langkah model pembelajaran *team games tournament* ini :

1. Mengelompokkan siswa menjadi sejumlah tim yang beranggotakan 2 hingga 8 siswa, setiap kelompoknya memiliki jumlah anggota yang sama.
2. Memberikan materi kepada tim untuk dipelajari bersama. Membuat beberapa pertanyaan yang menguji pemahaman dan atau penguatan akan materi pelajaran.
3. Format pertanyaan hendaknya mudah untuk penilaian sendiri, misalnya pilihan ganda, mengisi titik-titik, benar/salah, atau definisi istilah.
4. Memberikan sebagian pertanyaan kepada siswa. Sebutlah ini sebagai “ronde satu”, setiap siswa harus menjawab pertanyaan secara perorangan.

5. Setelah pertanyaan diajukan, sediakan jawabannya dan siswa diminta untuk menghitung jumlah jawaban yang benar. Selanjutnya siswa diminta untuk menyatukan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapatkan skor tim. Umumkan skor dari tiap tim.
6. Selanjutnya siswa diminta belajar lagi untuk “ronde kedua”. Kemudian diajukan pertanyaan atau tes lagi sebagai bagian dari ronde kedua tersebut. Selanjutnya siswa diminta untuk menggabungkan skor mereka dan menggabungkan skor mereka di ronde pertama.
7. Lamanya metode ini bisa bervariasi, dan ronde yang digunakan bisa sebanyak mungkin. Pastikan untuk memberi kesempatan pada tim untuk menjalani sesi belajar antar masing-masing ronde. dan meminta informasi untuk menambah kemampuan kognitifnya.



Gambar pola game 3.1

Adapun kriteria penilai tournament pada model pembelajara ini adalah

Kriteria (*team avarge*)

30 – 40

Award

Good team

40 – 45	Great team
45 – ke atas	Super team

Tabel kriteria penilain 2.1

c. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung (direct instruction) dilandasi oleh teori belajar perilaku yang berpandangan bahwa belajar bergantung pada pengalaman termasuk pemberian umpan balik. Satu penerapan teori perilaku dalam belajar adalah pemberian penguatan. Umpan balik kepada siswa dalam pembelajaran merupakan penguatan yang merupakan penerapan teori perilaku tersebut.

Menurut Arends (1997) dalam Trianto (2015), model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah, terstruktur, mengarahkan kegiatan para siswa, dan mempertahankan fokus pencapaian akademik, sedangkan Rosdiani (2012) model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar.

Adapun pembahasan tentang aspek-aspek perencanaan model pembelajaran langsung menurut Trianto (2015) ini meliputi:

#### 1. Merumuskan Tujuan

Menurut Mager tujuan pembelajaran khusus harus sangat spesifik. Tujuan yang ditulis dalam format mager dikenal sebagai tujuan perilaku.

#### 2. Memilih Isi

Bagi guru pemula yang masih dalam proses penguasaan sepenuhnya materi ajar, disarankan agar memilih materi ajar mengacu pada GBPP kurikulum yang berlaku, dan buku ajar tertentu.

#### 3. Melakukan Analisis Tugas

Analisis tugas ini adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mengidentifikasi dengan presisi yang tinggi hakikatnya dari suatu keterampilan atau butir pengetahuan yang terstruktur dengan baik, yang akan diajarkan oleh guru

#### 4. Merencanakan Waktu dan Ruang

Ada dua hal yang harus diperhatikan oleh guru:

- Memastikan bahwa waktu yang disediakan sepadan dengan bakat dan kemampuan siswa
- Memotivasi siswa agar mereka tetap melakukan tugas-tugasnya dengan perhatian yang optimal

Kelebihan Model Pembelajaran langsung Dalam Shoimin (2016:66)

ada beberapa kelebihan menggunakan model pembelajaran langsung yaitu:

- 1) Guru lebih dapat mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
- 2) Merupakan cara paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah sekalipun.
- 3) Dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu
- 4) Menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) dan kegiatan mengamati (melalui demonstrasi) sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara ini.
- 5) Memberikan tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan antara teori (hal yang seharusnya) dan observasi (kenyataan yang terjadi).
- 6) Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas besar maupun kelas yang kecil.
- 7) Siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran dengan jelas.
- 8) Waktu untuk berbagi kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat
- 9) Dalam model ini terdapat penekanan pada pencapaian akademik 10) Kinerja siswa dapat dipantau secara cermat
- 11) Umpan balik bagi siswa berorientasi akademik

- 12) Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa
- 13) Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual dan terstruktur.

Kekurangan Model Pembelajaran langsung dalam Shoimin (2016:67) ada beberapa kekeurangan menggunakan model pembelajaran langsung yaitu:

- 1) Karena guru memainkan peranan pusat dalam model ini, kesuksesan pembelajaran ini bergantung pada image guru.
- 2) Sangat tergantung pada gaya komunikasi guru.
- 3) Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci atau abstrak, model pembelajaran direct intruction mungkin tidak dapat diberikan siswa kesempatan yang cukup untuk memproses dan memahami informasi yang disampaikan.
- 4) Jika terlalu sering di gunakan, mode pembelajaran direct intruction akan membuat siswa percaya bahwa guru akan memberi tahu siswa semua yang perlu diketahui.

#### d. Hasil Belajar

Belajar yang dilakukan secara bertahap akan menghasilkan suatu perubahan pada diri individu. Suprijono (2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar yang diperoleh akan lebih bermakna bila diimplementasikan kedalam sikap, keterampilan, nilai-nilai



kehidupan sehari-hari.

Susanto (2014: 5) memaknai hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Artinya hasil belajar tidak hanya dipandang pada aspek pengetahuan saja, melainkan seluruh aspek dari kegiatan belajar.

Kunandar (2013: 62) menyatakan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Artinya hasil belajar yang diperoleh merupakan usaha seseorang setelah melalui kegiatan-kegiatan belajar. Supardi (2015: 2) mendefinisikan hasil belajar sebagai tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan dapat dilihat dari kebiasaan, sikap, dan penghargaan.

Bloom (Suprijono, 2013: 6) mendefinisikan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization

(organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan routinized.

Berdasar pada definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang berupa kemampuan baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar dalam penelitian ini memfokuskan pada ranah kognitif yaitu pada kata kerja operasional menjelaskan dan menghitung.

## **B. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan atau menerapkan pembelajaran TGT pada beberapa mata pelajaran yang berbeda-beda seperti yang dikemukakan oleh:

- 1) Siti mahmudah dalam skripsinya yang berjudul “ Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa Antara Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Metode Ekspositori Pada Konsep Ekosistem Terintegrasi Nilai” dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar biologi yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe STAD lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar biologi dengan menggunakan metode ekspositori pada konsep ekosistem yang terintegrasi nilai.

- 2) Ristiowati dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS” PGSD FIKP Universitas Negeri Surabaya<sup>18</sup>. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Kesimpulan dari penelitian ini peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, pengamatan pada pelaksanaan penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata aktivitas guru pada siklus I 86,25%, dan pada siklus II sebesar 92,50%, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 84,03% menjadi 91,66% pada siklus II. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 70% dan pada siklus II mencapai 90% siswa tuntas belajar.

- 3) Penelitian dilakukan oleh Taufan Faizal Muslim, dengan judul skripsi “Penerapan Model Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Konsep Energi Dan Perubahannya” Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran konsep energi dan perubahannya dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Subjek penelitian di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Margasari dengan jumlah 21 siswa yang terdiri dari 9

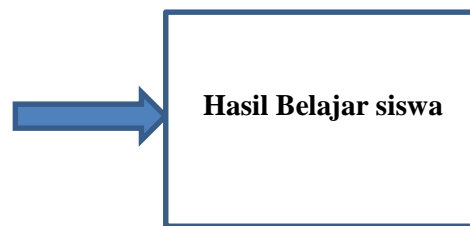
laki-laki dan 12 perempuan. Metode dan desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas model Elliot yang terdapat tiga tindakan pada tiga siklus yang dilakukan. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar digunakan lembar observasi, catatan lapangan, tes evaluasi, lembar wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu siklus ke-1 nilai rata-rata 65, siklus ke-2 nilai rata-rata 75, dan siklus ke-3 nilai rata-rata 80. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran konsep energi dan perubahannya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

### **C. Kerangka Berpikir**

Penelitian kuantitatif dengan *experimental design* ini dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan siswa pada model pembelajaran *Team Game Tournament* dengan model pembelajaran langsung. Pemilihan model pembelajaran sangat penting dilakukan. Pemilihan model pembelajaran ini bertujuan untuk mengarahkan, mengatur, dan merencanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran. Model yang digunakan pada proses pembelajaran mampu memberikan hasil belajar siswa yang lebih baik. model *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang sederhana, model ini juga sangat baik digunakan bagi para guru yang baru pendekatan menggunakan pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan seluruh siswa dan mempunyai tujuan untuk

mengembangkan pengetahuan siswa khususnya dalam kelompok- kelompok kecil didalam kelas. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif adalah *TGT*, didalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* selain terdapat kegiatan belajar dalam kelompok juga terdapat *games* dan *tournamen* akademik setelah siswa menyelesaikan materi pembelajaran. Dengan adanya *Games*, *Tournament* dan penghargaan dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas diharapkan siswa mampu termotivasi untuk belajar dan seiring motivasi belajar siswa yang meningkat maka harapanya hasil belajar siswa pun ikut naik.



Gambar kerangka berfikir 3.2

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Jawaban sementara yang disajikan peneliti dirumuskan dalam hipotesis penelitian. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah “terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas X TKJ di SMK N 3 Seluma pada mata pelajaran dasar-dasar teknik jaringan komputer dan telekomunikasi yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe *TGT* lebih tinggi dari pembelajaran langsung .

## **BAB III**

### **Metode Penelitian**

#### **A. Lokasi Dan Waktu Penelitian**

a) Lokasi

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

b) Waktu

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan selama penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, waktu penelitian dilakukan pada saat pemberian model pembelajaran *Team Game Tournamen* dan kelas kontrol. Waktu disesuaikan dengan jadwal pembelajaran yang dipilih peneliti.

#### **B . 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. Adapun pola dari Posttest only Control Design dapat digambarkan sebagai berikut:

E	X	O2
K		O4

Keterangan:

- E : Kelompok Eksprimen yaitu kelas model *Team Game Tournament*
- K : Kelas Kontrol yaitu kelas model langsung
- X : Pemberian Perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*

O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> : Tes akhir untuk melihat kemampuan akhir siswa setelah

treatment dilakukan.

### C. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2015), Pengertian definisi operasional dalam variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek, yang mempunyai “Variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Variabel juga dapat merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Tinggi, berat badan, sikap, kedisiplinan kerja, kepemimpinan, merupakan atribut-atribut dari setiap orang.

#### a. Variabel Independen

Variabel independen sering disebut dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan model *teams games tournament* dan model langsung (X). Variabel independen ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

#### b. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel independen. Variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa (Y). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan model *cooperative learning tipe teams games tournament*.



## D. Populasi Dan Sampel

### a. Populasi

Populasi Menurut Sugiyono adalah wilayah generalisasi yang terdiri atasobyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah 30 siswa yang berada di dalam kelas eksperimen dan kontrol yang akan diteliti oleh peneliti.

### b. Sampel

Arikunto (2006: 131), Sampel adalah sebagian atau sebagai wakil populasi yang akan diteliti. Sampel haruslah benar-benar mewakili populasi, dan juga harus bersifat representatif artinya dapat dipercaya. Maka dari itu, peneliti menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yang merupakan kategori dari teknik sampling *non probability sampling*. Sugiyono (2010: 68) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Alasan peneliti menggunakan sampel jenuh adalah karena populasi dalam penelitian ini < 100 orang.

peneliti mengambil sampel 30 siswa kelas X TKJ SMK N 3 Seluma, yang terbagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut dilakukan dengan cara random antara

kedua kelas tersebut, dan hasil dari random adalah kelas X TKJ 1 yang jadi kelas eksperimen dan kelas X TKJ 2 yang menjadi kelas kontrol.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

#### **Tes**

Tes yang diberikan berupa tes pilihan ganda yang dituangkan dalam lembar soal yang harus dikerjakan oleh seluruh siswa kelas eksperimen (E) dan kelas kontrol (K). Post Test dilaksanakan setiap akhir diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol (K) dengan model pembelajaran langsung.

Tes adalah suatu alat atau prosedur yang sistematis dan obyektif untuk memperoleh data-data atau keterangan yang diinginkan seseorang, dengan cara yang boleh dikatakan tepat dan cepat (Arikunto 2000:29). Tes diberikan untuk mengukur atau mengetahui apakah peranan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas eksperimen, dan pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran langsung.

### **F. Teknik Analisis Data**

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu nilai kemampuan akhir yang diperoleh dari nilai *posttest*. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *posttest*.

## 1) Uji Persyaratan Analisis Data

### a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Kasmadi dan Sunariah (2014: 116) berpendapat bahwa uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari tiga variabel penelitian yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi secara normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain dengan kertas peluang normal, uji *chi kuadrat*, uji *Liliefors*, dengan teknik *Kolmogorov-Smirnov*, dan dengan SPSS.

1. Penguujian normalitas diawali dengan menentukan hipotesis nol

dan hipotesis alternatif, yaitu :

$H_0$  : Data berdistribusi normal

$H_a$  : Data tidak berdistribusi normal

2. Penguujian dengan rumus *chi-kuadrat*, yaitu:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

$\chi^2$  : Chi Kuadrat/ normalitas sampel

$k$  : Banyaknya kelas interval


$f_e$  : Frekuensi yang diharapkan

$k$  : Banyaknya kelas interval

(Sumber: Adopsi dari Sugiyono, 2010: 107)

3. Kaidah keputusan apabila  $\chi^2_{hitung} < \chi^2$  maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$  maka populasi tidak berdistribusi normal.

Selanjutnya dalam penelitian ini, teknik pengujian normalitas juga dapat menggunakan bantuan program SPSS 2.3 dapat dilakukan dengan langkah- langkah berikut.

1. Buka program SPSS, kemudian masukkan daftar tabel skor yang diperoleh.
2. Klik menu *Analyze* → pilih *Descriptive Statistics* → klik *explore*
3. Masukkan semua variabel ke dalam kolom *Dependent List* melalui tombol 
4. Selanjutnya klik tombol *Plots* lalu beri tanda (v) pada *Normality Plots withtest*.
5. Klik *Continue-OK*.

(Sumber: Adopsi dari Kasmadi & Sunariah, 2014: 116)

Aturan keputusan yang digunakan adalah jika probabilitas (*sig*) > 0,005 maka varian berdistribusi normal. Jika probabilitas (*sig*) < 0,005 maka varian berdistribusi tidak normal.

#### b). Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians dilakukan antara dua kelompok data, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok tersebut dilakukan untuk variabel terikat dan hasil belajar kognitif siswa. Siregar (2013: 167) menyatakan bahwa uji homogenitas varians yang

dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode varian terbesar dibandingkan varian terkecil. Berikut langkah-langkah uji homogenitas :

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah  $\alpha = 5\%$  atau 0.05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

(Sumber dari Sugiyono, 2010: 140)

- 4) Keputusan uji jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka homogen, sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka tidak homogen.

## 2) Teknik Analisis Data Kuantitatif

### a) Nilai Hasil Belajar Secara Individual

Untuk menghitung nilai hasil belajar siswa ranah kognitif secara individu dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Sumber dari Purwanto,2008:102)

#### b) Nilai Rata-rata Belajar Siswa

Untuk menghitung nilai rata-rata seluruh siswa dapat dihitung dengan

$$\text{rumus : } X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$X$  = nilai rata-rata seluruh siswa

$\sum X$  = total nilai yang diperoleh siswa

$\sum N$  = jumlah siswa

(Sumber dari Aqib, dkk., 2010: 40)

### 3) Uji Hipotesis

Setelah semua data diperoleh, kemudian tahap selanjutnya yaitu analisis data untuk mengetahui pengaruh model *cooperatie learning* tipe *teams games tournament* terhadap dan hasil belajar siswa

Pengujian hipotesis ini menggunakan model *t-test*, *t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen. Penelitian ini menunjukkan bahwa  $n_1 = n_2$  yaitu  $n_1 = 30$  dan  $n_2 = 30$ , dan varian homogen ( $S_1 = S_2$ ). Penelitian ini menggunakan rumus *t-test pooled varians* sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

- $\bar{X}_1$  = rata-rata data pada sampel 1
  - $\bar{X}_2$  = rata-rata data pada sampel 2
  - $n_1$  = jumlah anggota sampel 1
  - $n_2$  = jumlah anggota sampel 2
  - $S_1^2$  = varians sampel 1
  - $S_2^2$  = varians sampel 2
- (Adopsi dari Sugiyono, 2010: 138)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$  maka kaidah keputusan yaitu: jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima, sedangkan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Data 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 *TeamGame Tournament* (TGT). Adapun langkah-langkah penerapan atau sistem *Team Game Tournament* menggunakan rujukan dari Sliberman (2010), setelah pelaksanaan pembelajaran *TeamGame 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 choiced* dengan lima pilihan jawaban.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memperoleh rata-rata 76.16 dan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung memperoleh rata-rata 71.6. Jadi kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada materi pembelajaran Dasar-dasar Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung pada materi yang sama.

## **B. Hasil Penelitian**

### 1. Analisis Data Awal

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.

### 2. Analisis Akhir

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.

#### a. 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  $H_0 \chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ . Hasil uji normalitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1**  
**Uji Normalitas**

<b>Chi-Square Tests</b>			
	Value	Df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	5.728 <sup>a</sup>	8	.678
Likelihood Ratio	6.304	8	.613
Linear-by-Linear Association	2.437	1	.119
N of Valid Cases	60		

a. 12 cells (66.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .50.

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas dari 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 Selama dikategorikan memiliki tingkat signifikan sebesar 0.678 dari 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Untuk mengetahui  $H_a$  di terima dapat kita simpulkan bahwa jika  $H_0 \chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$  maka diterima untuk hasil dari penelitian ini  $0.678 > 0.05$  maka hasil tersebut normalitas dan signifikan.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas untuk mengetahui apakah data nilai mempunyai varians yang

sama (homogen). Pengujian homogenitas data dilakukan dengan uji varians dengan bantuan *SPSS (Statistical Program for Social Science) versi 25 for windows*. Suatu populasi dikatakan homogen jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ . Hasil perhitungan pada tabel 4.2

**Tabel 4.2**  
**Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Belajar Siswa	Based on Mean	1.223	1	58	.273
	Based on Median	.893	1	58	.348
	Based on Median and with adjusted df	.893	1	55.576	.349
	Based on trimmed mean	1.136	1	58	.291

Berdasarkan Tabel 4.2 di atas 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 Selama dikategorikan memiliki tingkat signifikan 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.

### C. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dengan bantuan aplikasi *SPSS (Statistical Program for Social Science) versi 25 for windows*, Menggunakan uji perbedaan rata-rata dua pihak. Uji ini untuk mengetahui perbedaan dan taraf peningkatan hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran langsung. Sedangkan nilai yang digunakan adalah nilai akhir (*posttest*)

hasil perhitungan terdapat pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3**  
**Uji Hipotesis T-test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.223	.273	1.581	58	.119	4.50000	2.84682	-1.19854	10.19854
	Equal variances not assumed			1.581	56.043	.120	4.50000	2.84682	-1.20278	10.20278

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas dari perhitungan dengan menggunakan bantuan SPSS *for windows*. Dengan taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$  Kriteria pengujian  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ . Penelitian ini  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan jumlah rata-rata kelas eksperimen sebesar 76,16 lebih besar dari kelas kontrol yang memiliki nilai rata-rata 71,6. Hasil signifikan pada kelas eksperimen 0.119 dan kelas kontrol 0.120 Maka arti rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih baik atau tidak sama dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran

langsung. Dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dan pembelajaran langsung.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

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 homogen 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 Ha 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.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti menyadari dalam penelitian ini masih banyak keterbatasan yang ditemui. Hal ini dikarenakan adanya berbagai faktor, baik dari faktor peneliti ataupun lainnya. Adapun salah keterbatasan yang dialami oleh peneliti yaitu waktu jam pembelajaran yang terbatas. subjek penelitian, instrumen penelitian. Adapun kekurangan terdapat pada penelitian ini sebaiknya menjadi perhatian semua pihak yang berkompeten agar dapat diperbaiki.