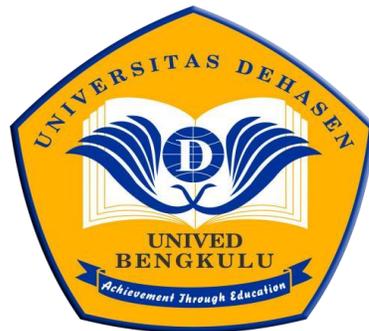


**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES
TURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
KELAS X TKJ SMK NEGERI 2 BENGKULU TENGAH**

SKRIPSI



OLEH :

MINTI OKTA SARI

NPM.19210031

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

2023

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



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Komputer (PKOM)
Memperoleh Gelar Strata*

OLEH :

MINTI OKTA SARI

NPM.19210031

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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

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

SKRIPSI

OLEH

MINTI OKTA SARI
NPM. 19210031

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1,


Jumiati Siska, M.TPd
NIDN. 0216128801

Pembimbing 2,


Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T
NIDN. 0230098602

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu


Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T
NIK. 1703169

LEMBAR PENGESAHAN

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

SKRIPSI

OLEH

MINTI OKTA SARI
NPM. 19210031

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 5 Juni 2023

Dan Dinyatakan Lulus

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	Jumiati Siska, M.TPd	0216128801		13 Juni 2023
2.	Sekartaris	Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T	0230098602		13 Juni 2023
3.	Penguji 1	Hermawansa, M.TPd	0208098602		13 Juni 2023
4.	Penguji 2	Diah Selviani, M.Pd.Mat	0212019001		13 Juni 2023

Bengkulu, Juni 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Behasen Bengkulu


Dra. Asnawati, S.Kom. M.Kom
NIK. 1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Minti Okta Sari

NPM : 19210031

Program Studi : Pendidikan Komputer

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 8 Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Minti Okta Sari
NPM.19210031

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Minti Okta Sari
NIM : 19210031
Tempat Tanggal/ Lahir : Bunga Melur,
28 Oktober 2000
Agama : Islam
Alamat : Jl. Desa Bunga Melur

Ayah : Hatta J
Ibu : Ratna
Alamat : Jl. Desa Bunga Melur

Riwayat Pendidikan :

- ✓ SD Negeri 62 Kaur
- ✓ SMP Negeri 34 Satap Kaur
- ✓ SMK Negeri 1 Kaur
- ✓ SI Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu

Pengalaman :

- ✓ Pernah menjadi anggota Himpunan Mahasiswa Pendidikan Komputer bidang olahraga dan kewirausahaan.
- ✓ Pernah menjadi anggota panitia Mubes Pendidikan Komputer

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *“Kesalahan Dan Kegagalan Akan Mengajari Kita Belajar Menjadi Lebih Baik”*
2. *“Tidak Ada Kata Sukses Tanpa Kerja Keras. Tidak Ada Keberhasilan Tanpa Kebersamaan. Tidak Ada Kemudahan Tanpa Doá”*

PERSEMBAHAN

*Dengan mengucapkan Alhamdulillah dari relung hati yang terdalam
Atas segala nikmat yang telah Engkau limpahkan
Engkau Allah Tuhan yang Maha Agung
Atas rahmat dan hidayah-Mu
Setik keberhasilan telah ku-raih dan membuka harapan lain yang menanti
Namun hal ini taklantas membuatku tinggi
Dengan ini aku ingin menunjukkan sepenggal tanda baktiku kepada Orang Tuaku Atas
apa yang telah mereka berikan kepadaku.*

Skripsi ini terkhusus kupersembahkan kepada:

- ❖ *Kedua orang tua saya, ibu saya Ratna dan almarhum bapak saya Hatta J yang tak pernah lelah menasehati, menyayangi, mendo'akan dan mendukung saya selama ini dengan tulus hati. Terima kasih yang tiada henti karena sudah bekerja keras untuk membiayai segala kebutuhan, keperluan dan pendidikan saya hingga jenjang sarjana ini telah saya raih. Sampai saat ini saya sadar saya belum dapat membanggakan kedua orang tua saya.*

- ❖ *Saudara saya erlina hayati, rita minarti, diana sutriana dan orang terdekat lain saya yang selalu memberi semangat, mendukung, memotivasi dan mendoakan saya.*
- ❖ *Seluruh kerabat dan sanak family yang telah mendo'akan dan memotivasi saya.*
- ❖ *Civitas FKIP Universitas Dehasen terkhusus angkatan 2019.*
- ❖ *Almamaterku tercinta.*

Terimakasih ya Allah atas segala anugrah yang telah Engkau limpahkan dalam hidupku...

ABSTRAK

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

Oleh:
Minti Okta Sari⁽¹⁾
Jumiati Siska⁽²⁾
Fadlul Amdhi Yul⁽²⁾

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Tipe *Teams Games Turnament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain komunikasi visual di kelas X TKJ SMKN 2 Bengkulu Tengah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah dengan jumlah siswa 25 orang yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai *pre tes* dengan nilai A= 0 atau 0%, B= 0 atau 0% , C= 0 atau 0%, D= 25 atau 100%. Perolehan nilai penerapan model *teams games turnament* A= 11 atau 44%, B= 8 atau 32% , C=6 atau 24%, D= 0 atau 0%. Dan perolehan nilai ahir *post test* adalah A= 16 atau 64%, B=9 atau 36% , C= 0 atau 0%, D= 0 atau 0%. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari Penerapan model pembelajaran Tipe *Teams Games Turnament* (TGT) pada materi pengenalan bahasa pascal mengalami peningkatan dan dikategorikan dengan baik.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Tipe Teams Geams* (TGT), Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TYPE LEARNING MODEL ON THE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN VISUAL COMMUNICATION DESIGN SUBJECT IN CLASS X TKJ AT SMK NEGERI 2 CENTRAL BENGKULU

By:

Minti Okta Sari⁽¹⁾

Jumiati Siska²⁾

Fadlul Amdhi Yul²⁾

The purpose of this study was to determine the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the students' learning outcomes in the subject of visual communication design in class X TKJ at SMKN 2 Central Bengkulu. The method used in this research is descriptive qualitative method. The subjects in this study were the students of class X TKJ at SMK Negeri 2 Central Bengkulu with a total of 25 students consisting of 17 male students and 8 female students. Data collection techniques used were Observation, Interview, and Documentation. This can be seen from the acquisition of pre-test scores with a value of A = 0 or 0%, B = 0 or 0%, C = 0 or 0%, D = 25 or 100%. The value of applying the team games tournament model A = 11 or 44%, B = 8 or 32%, C = 6 or 24%, D = 0 or 0%. And the final post test scores are A = 16 or 64%, B = 9 or 36%, C = 0 or 0%, D = 0 or 0%. It can be concluded that the results of applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model to the Pascal language introduction material have increased and are well categorized.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Type Learning Model, Students' Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan proposal skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Komputer UNIVED Bengkulu dengan judul : **Penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Turnament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual Kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.**

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 terima kasih kepada :

1. Ibu Dra.Asnawati, 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. Ibu Jumiati Siska, M.TPd selaku Dosen Pembimbing I yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Fadlul Amdhi Yul, M.Pd.T selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan motivasi, masukan, dan arahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Hemawansa, M.TPd dan Ibu Diah Selviani, M.Pd.Mat selaku Dosen Penguji Utama dan Pendamping yang telah memberikan saran dan motivasi kepada penulis, sehingga dapat memperbaiki proposal skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Edi Rusman Jaya, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah. Penulis mengucapkan terimakasih kepada bapak Edi Rusman Jaya, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.
7. Ibu Muryati S.SI selaku guru pembimbing di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama melaksanakan kegiatan penelitian.
8. Seluruh dosen Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.
9. Seluruh staff administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah payah memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan proposal skripsi ini.
10. Kedua orang tua serta keluarga yang telah memberikan do'a terbaik dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

11. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Komputer FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa selama proses hingga penyelesaian Penelitian.
12. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah SWT.

Bengkulu, Desember 2023



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5

1.4.1	Manfaat Teoritis	5
1.4.2	Manfaat Praktis	5
BAB II	LANDASAN TEORI.....	6
2.1	Deskripsi Teori	6
2.2	Hasil Penelitian Yang Relevan.....	18
2.3	Kerangka Berpikir	20
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	22
3.2	Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian.....	22
3.2.1	Tempat Dan Waktu Penelitian	22
3.2.2	Subjek Penelitian.....	22
3.3	Metode dan Prosedur Penelitian.....	23
3.3.1	Metode Penelitian.....	23
3.3.2	Prosedur Penelitian.....	23
3.4	Kehadiran Peneliti	26
3.5	Data dan Sumber Data	27
3.6	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	28 3.6.1
Teknik Pengumpulan Data		28 3.6.2
Instrumen Penelitian.....		30
3.7	Teknik Analisis Data	31
3.8	Pemeriksaan Keabsahan Data	33
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1	Hasil Penelitian.....	35

4.2 Pembahasan.....	49
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perolehan Skor Hasil <i>Pre Test</i> Siswa	41
Tabel 4.2 Perolehan Skor Hasil Kerja Kelompok Pada Pertemuan Kedua	42
Tabel 4.3 Pedoman Penskoran Kerja Kelompok	43
Tabel 4.4 Perolehan Skor Hasil <i>Post Test</i> Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pertemuan Ketiga	45
Tabel 4.5 Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Pada Pertemuan 1-3	47
Tabel 4.6 Peningkatan Perolehan Skor Dari Pertemuan 1-3	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Rancangan Meja Turnamen Pembelajaran TGT	12
Gambar 2.3	: Kerangka Berpikir	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Observasi

Lampiran 2 Pedoman Wawancara

Lampiran 3 Instrumen Wawancara

Lampiran 4 Lembar Observasi

Lampiran 5 Soal Pre Test Dan Jawaban

Lampiran 6 Soal Kerja Kelompok Dan Jawaban

Lampiran 7 Soal Post Test Dan Jawaban

Lampiran 8 Materi

Lampiran 9 ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)

Lampiran 10 Dokumentasi

Lampiran 11 Surat Tugas

Lampiran 12 Surat Selesai Penelitian

Lampiran 13 Kartu Bimbingan

Lampiran 14 Modul Ajar

Lampiran 15 RPP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

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

Joyce & Weil dalam Rusman (2018:144) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain.

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

SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah merupakan sekolah yang menyelenggarakan beberapa program keahlian yang membekali siswa dengan pengetahuan serta keterampilan sehingga menjadikan lulusan SMK yang siap terjun dalam dunia kerja. Salah satu program keahlian yang diselenggarakan di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah yaitu program keahlian bidang Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).

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

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

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

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

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah.
2. Siswa terlihat bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.
3. Keadaan kelas yang kurang kondusif ketika proses pembelajaran berlangsung.
4. Hasil belajar siswa kelas X TKJ masih belum maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada penelitian ini, maka perlu adanya batasan-batasan masalah yang akan diteliti. Berikut batasan masalah dari penelitian ini :

1. penelitian ini di lakukan di
2. kelas X TKJ (Teknik Komputer Jaringan) yang mana terdapat mata pelajaran Desain Komunikasi Visual .
3. Penelitian ini melibatkan guru mata pelajaran Desain Komunikasi Visual dan Siswa Kelas X TKJ.
4. Materi yang diambil dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual adalah Pengenalan Bahasa Pascal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang diuraikan diatas,maka rumusan masalah penelitian ini yaitu, “Bagaimana penerapan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual kelas X SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah?”

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan di lingkungan pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat penelitian untuk mahasiswa, mendapatkan pengalaman dan ilmu pengetahuan yang belum pernah didapat sebelumnya serta melatih mental dan kesiapan pada saat menjadi seorang guru dikemudian hari.
- b. Manfaat Penelitian untuk Universitas Dehasen, dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya khususnya di Program Studi Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- c. Manfaat Untuk SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah, Menjalin hubungan silaturahmi dan kerjasama antara Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Dehasen dengan SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Konseptual

2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ar-Ruzz Media, (2015) Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan sistem pengelompokan secara heterogen, terdiri dari empat sampai enam orang tanpa adanya perbedaan status, ras, akademik dan jenis kelamin.

Sejalan dengan Nurmiyati (2018) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah-masalah yang kompleks.

2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Fabiana Meijon Fadul (2019) tujuan pembelajaran kolaboratif, yaitu menciptakan situasi di mana kesuksesan individu bergantung atau dipengaruhi oleh kesuksesan tim. Tujuan khusus pembelajaran kooperatif adalah:

- a. Hasil Pembelajaran Akademik Pembelajaran kolaboratif bertujuan untuk Meningkatkan prestasi siswa pada tugas-tugas akademik.
- b. Mengakui Keberagaman Model pembelajaran kooperatif dirancang agar siswa dapat menerima teman dari latar belakang yang berbeda. Perbedaan tersebut meliputi ras, agama, kemampuan, akademik dan tingkat sosial.
- c. Pengembangan keterampilan sosial Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif adalah, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, bersedia menjelaskan ide atau pendapat, bekerja sama dalam kelompok, dan lain-lain.

3. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif

(Faizah, N. 2016) menyatakan bahwa Ciri-ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk memutuskan materi belajar.
- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Anggota kelompok juga berasal dari ras, budaya, suku dan jenis yang berbeda-beda, bila dimungkinkan.

- d. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individual.

2.1.2 Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament (TGT)*.

Menurut Ofori et al (2020) Mengemukakan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* ialah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang praktis diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpahrus ada disparitas status, melibatkan peran siswa menjadi tutor sebaya serta mengandung unsur permainan.

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

b. Komponen Komponen Penyajian Dalam *Teams Games Turnament (TGT)*

1. Penyajian kelas

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* tidak berbeda dengan pengajaran

biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan games akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.

2. Penyajian Kelompok

Umumnya terdiri berasal 4 hingga 6 orang siswa yg anggotanya heterogen dilihat berasal prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok merupakan buat lebih mendalami materi bersama sahabat kelompoknya dan lebih khusus mempersiapkan anggota gerombolan agar bekerja menggunakan baik serta optimal pada saat game berlangsung.

3. Penyajian Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas serta belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri berasal pertanyaan- pertanyaan sederhana bernomor. peserta didik menentukan kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai menggunakan angka itu siswa yg menjawab benar akan mendapat skor.

4. Penyajian *Tournament*

umumnya turnamen dilakukan di akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas serta kelompok telah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen. 3 siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan di meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, serta seterusnya.

5. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

pengajar kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan menerima sertifikat atau hadiah bila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

c. **Langkah – langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT**

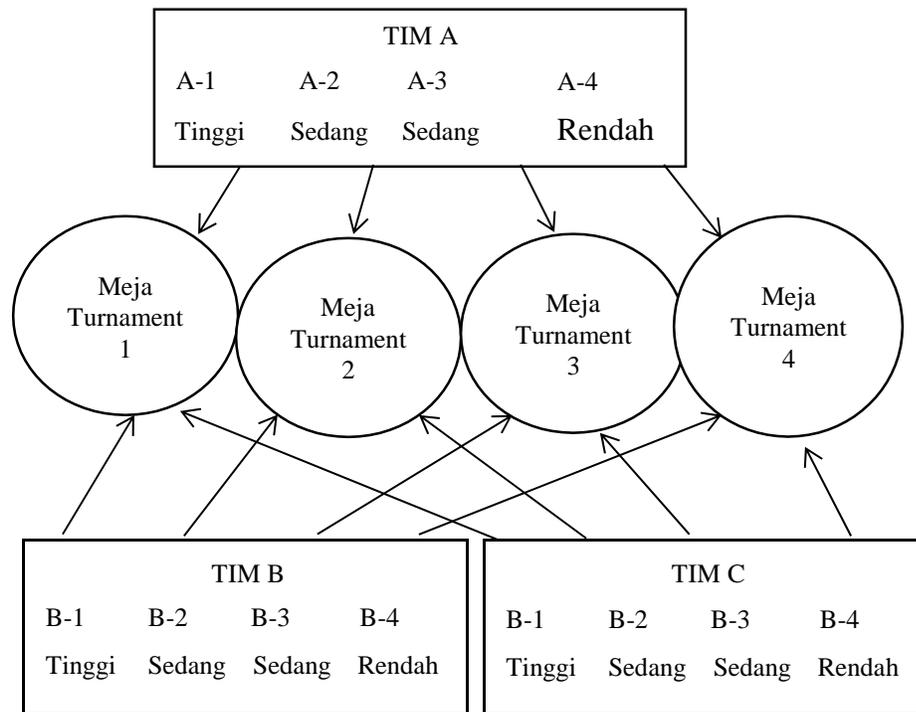
Adapaun langkah – langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT secara rinci akan diuraikan dibawah ini:

1. Pra Kegiatan Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

a. Persiapan

- i) Materi dalam pembelajaran kooperatif model TGT dirancang sedemikian rupa untuk pembelajaran berkelompok, oleh karena itu, guru harus mempersiapkan work sheet yaitu materi yang akan dipelajari pada saat belajar kelompok, dan lembar jawaban dari work sheet tersebut. Selain itu guru juga harus mempersiapkan soal-soal turnamen.

- ii) Membagi siswa ke dalam beberapa kelompok Guru harus mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi 4-5 kelompok yang kemampuannya heterogen. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa dari atas kebawah dan dari bawah keatas berdasarkan kemampuan akademiknya, dari daftar siswa yang telah diurutkan tersebut dibagi menjadi lima bagian yaitu kelompok tinggi, sedang 1, sedang 2, dan rendah. Kelompok – kelompok yang terbentuk diusahakan berimbang baik dalam hal kemampuan akademik maupun jenis kelamin dan rasnya, pada kerja kelompok ini guru bertugas sebagai fasilitator yaitu berkeliling bila ada kelompok yang ingin bertanya tentang materi. Pada kerja kelompok tersebut diperlukan waktu 40 Menit, kemudian diadakan validasi kelas artinya hasil kerja kelompok dicocokkan bersama.
- iii) Membagi siswa ke dalam turnamen Dalam pembelajaran kooperatif model TGT tiap meja turnamen terdiri dari 4-5 siswa yang mempunyai homogen dan berasal dari kelompok yang berlainan. Pembagian siswa kedalam meja tournament seperti di bawah ini



Gambar 2.1 Rancangan Meja Turnamen Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Keterangan:

A-1 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan tinggi

A-2 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 1

A-3 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan sedang 2

A-4 : Anggota kelompok A yang memiliki kemampuan rendah

B-1 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan tinggi

B-2 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 1

B-3 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan sedang 2

B-4 : Anggota kelompok B yang memiliki kemampuan rendah

C-1 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan tinggi

C-2 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 1

C-3 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan sedang 2

C-4 : Anggota kelompok C yang memiliki kemampuan rendah

Gamesterdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakn game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

Turnamen pada penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan meja turnamen materi yang digunakan dan penghematan waktu pembelajaran. Turnamen yang Dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKS. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

2. Detail kegiatan pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament
 - a. Penyajian Kelas

i) Pembukaan

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi (prasyarat belajar). Saat pembelajaran, guru harus sudah mempersiapkan work sheet dan soal turnamen.

ii) Pengembangan Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar.

iii) Belajar Kelompok

Guru membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing – masing. Satu kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 siswa yang anggotanya heterogen, yang dilihat dari presentasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnis. Guru memerintahkan kepada siswa untuk belajar dalam kelompok (kelompok asal).

iv) Validasi Kelas

Artinya guru meminta tiap-tiap kelompok untuk menjawab soal-soal yang sudah didiskusikan sesama kelompoknya dan guru menyampaikan jawaban dari masing-masing kelompok untuk didiskusikan bersama.

v) Turnamen

Sebelum turnamen dilakukan, guru membagi siswa kedalam kelompoknya masing-masing. Setelah itu guru membagikan satu set seperangkat turnamen. Satu set seperangkat turnamen terdiri dari soal turnamen, lembar jawaban, dan lembar skor turnamen.

d. Kelebihan dan Kelemahan *Teams Games Tournament (TGT)*

Seperti model pembelajaran lain, model pembelajaran TGT juga memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu:

Kelebihan TGT:

1. Model pembelajaran TGT dapat membuat peserta didik yang memiliki kemampuan rendah menjadi ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya, tidak hanya membuat aktif peserta didik yang berprestasi.
2. Model TGT dapat menumbuhkan rasa saling menghargai antara satu sama lain dan menciptakan rasa kebersamaan.
3. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, karena pendidik akan memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik.
4. Kegiatan permainan (turnaments) membuat pesera didik menjadi lebih senang dalam mengikuti kegiatan belajar.

Kekurangan TGT:

1. Memerlukan waktu yang lama.
2. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidik dituntut untuk pandai dalam memilih materi pelajaran yang akan disampaikan.

Sebelum diterapkan di dalam kelas, pendidik harus mempersiapkan model ini dengan benar, seperti membuat soal dan pendidik harus mengetahui urutan akademis para peserta didik.

e. Manfaat Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

1. Dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Dapat meningkatkan rasa menghormati dan menghargai orang lain.
3. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang sedang berlangsung.

2.1.3 Hasil Belajar

Menurut Kunandar (2017) Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotor yg dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Sejalan dengan Susanto (2018) Hasil belajar yaitu perubahan perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Sedangkan Menurut Arikunto, (2016) adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui

sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dipahami siswa.

Adapun menurut Kunandar (2017) menyebutkan tujuan, manfaat, dan faktor-faktor penilaian hasil belajar, yang dilakukan guru adalah sebagai

a. Tujuan Hasil Belajar:

- 1) Melacak kemajuan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi yakni menurun atau meningkat.
- 2) Mengecek keterampilan kompetensi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui apakah peserta didik telah menguasai kompetensi tersebut ataukah belum menguasai. Selanjutnya dicari tindakan tertentu bagi yang belum menguasai kompetensi tersebut.
- 3) Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik. artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui kompetensi mana yang belum dikuasai dan kompeten mana yang telah dikuasai
- 4) Menjadi umpan balik untuk perbaikan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih di bawah standar (KKM).

b. Manfaat Hasil Belajar

- 1) Mengetahui tingkat pencapaian kompetensi selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung
- 2) Memberi umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya dalam proses pencapaian kompetensi
- 3) Memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik.
- 4) Umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan, dan sumber belajar yang digunakan.
- 5) Memberikan pilihan alternatif penilaian kepada guru.

c. Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Hasil Belajar

- 1) Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Reski Novianti, Hery Bongga Upa, Ruslan B (2021) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumarorong tahun ajaran 2018/2019”. Dalam jurnal ini penulis mencari

- tahu bagaimana penerapan model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumarorong.
2. Nurhadi Yusran (2017) Penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Melalui Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa di MAN Kuta Baro Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Subjek penelitian adalah guru kimia di MAN Kuta Baro Aceh Besar. Dalam pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media ular tangga yang digunakan oleh guru kimia di MAN Kuta Baro Aceh Besar berjalan dengan baik dan berhasil sebagaimana harapan dalam perencanaan. 2) Hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui media ular tangga di MAN Kuta Baro Aceh Besar terjadi peningkatan. Dari analisis data terkait proses pembelajaran bidang studi kimia materi koloid mulai dari perencanaan yang dilakukan oleh guru sampai dengan refleksi penerapan tindakan kelas dengan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournaments melalui media ular tangga terhadap hasil belajar kimia siswa di MAN Kuta Baro Aceh Besar dinyatakan efektif.
 3. Elizabeth Belavista Seran, Erlin Ladyawati, Susilohadi (2018) dengan judul “pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Jalan Jawa Surabaya”. Dalam jurnal ini

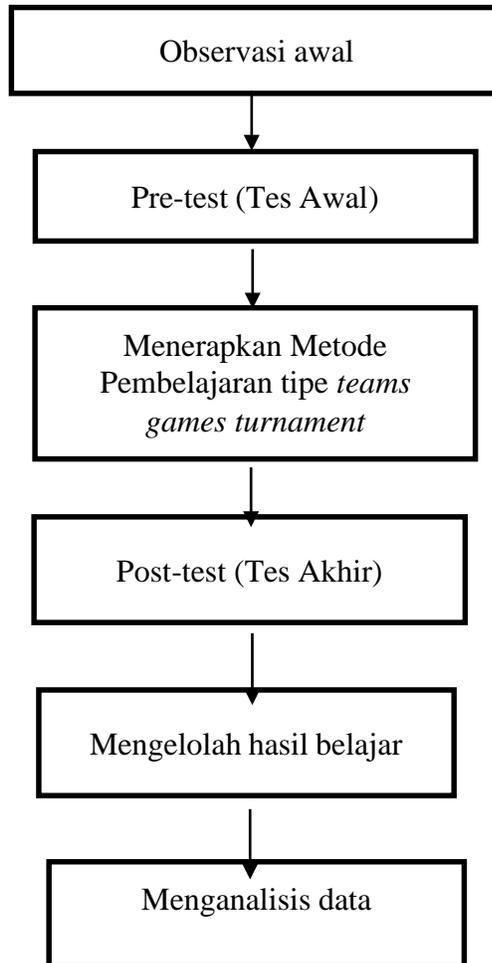
penulis mencari tahu bagaimana pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar belajar siswa kelas VII SMP Jalan Jawa Surabaya.

2.3 Kerangka Berpikir

Pendapat Muhammad (2010:75) menyatakan bahwa kerangka berfikir merupakan gambaran mengenai hubungan antara variabel dengan suatu penelitian yang kemudian diuraikan ke jalan pikiran dengan kerangka yang logis. Kerangka berfikir menurut Suryabrata dalam Arifin Zaenal (2014:36) yaitu penjelasan sementara secara konseptual tentang keterkaitan suatu hubungan dengan setiap objek berdasarkan teori.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran ialah gambaran mengenai hubungan antara variabel yang akan diamati, diukur dengan suatu penelitian yang berkaitan dengan setiap objek berdasarkan teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah pemikiran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan alternatif yang digunakan bagi peneliti untuk mengatasi permasalahan yang ada didalam pembelajaran terhadap rendahnya keaktifan belajar pada peserta didik, karena salah satu dari kelebihan model atau metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagaimana yang dikemukakan oleh para ahli di muka yaitu mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian ini di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah di Jalan Sri Katon Blok V, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu.

3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah di Jalan Sri Katon Blok V, Kecamatan Pondok Kelapa, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu, tahun ajaran 2023/2024.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah tahun ajaran 2023/2024. Peneliti merencanakan penelitian ini dilakukan pada kelas X TKJ pada semester genap, kelas X TKJ berjumlah 25 orang siswa terdiri dari 17 laki-laki dan 8 perempuan. Sehingga diharapkan hasil penelitian ini nanti dapat mewakili keseluruhan populasi. Sehingga diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar.

3.3 Metode Dan Prosedur Penelitian

3.3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif karena dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam tentang model pembelajarn tipe *temas games tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah.

Menurut Nasution, penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan, dari orang-orang dan prilaku yang diamati.

Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar atau perilaku), dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan dengan memberikan paparan atau penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif.

3.3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur atau langkah yang ditempuh dalam penelitian ini, secara garis besar dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang mengacu pada pendapat Moleong (2007:126) menjelaskan bahwa tahapan penelitian kualitatif menyajikan 3 tahapan yaitu tahap pralapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahapan analisis data.

1. Tahap Pra-lapangan

Tahap Pra-lapangan merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti sebelum pengumpulan data. Tahapan ini diawali dengan

penjajakan lapangan untuk menentukan permasalahan atau fokus penelitian.

Tahapan ini secara rinci meliputi: menyusun rancangan lapangan peneliti menyusun rancangan lapangan sesuai dengan judul penelitian. Karena penelitian ini diangkat dari masalah yang ditemui oleh peneliti pada saat proses pembelajaran di dalam kelas, memilih lapangan penelitian mengurus perizinan, menajajaki dan menilai lapangan, memilih dan memanfaatkan informasi, menyiapkan perlengkapan penelitian, persoalan etika penelitian.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Tahap pekerjaan lapangan merupakan kegiatan peneliti yang dilakukan ditempat penelitian. Pada tahapan pelaksanaan ini, peneliti mengumpulkan data sesuai dengan fokus masalah dan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Terkait dengan pengumpulan data ini, peneliti menyiapkan hal-hal yang diperlukan yaitu lembar wawancara. Peneliti melakukan wawancara langsung kepada Kepala Sekolah, Pamong Belajar, Tutor Bantu, dan Warga Belajar.

Setelah data-data yang dibutuhkan telah peneliti kumpulkan, maka selanjutnya adalah kegiatan pengolahan data hasil penelitian, seperti yang kita ketahui bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan selama dan setelah dari lapangan. Kegiatan yang dilakukan adalah menyusun data-data serta informasi yang terkumpul

lalu disesuaikan dengan kajian penelitian ini yaitu Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya data-data yang sudah terkumpul dari lapangan kemudian dikaji secara mendalam menggunakan teori-teori dan dari beberapa ahli pendidikan yang dikemukakan pada kajian teori untuk kemudian disimpulkan dan diberikan rekomendasi pada pihak-pihak yang terkait agar bisa dipakai sebagai bahan masukan dalam melaksanakan kegiatan organisasi mereka untuk lebih produktif, efektif, dan efisien.

3. Tahap Analisa Data

Pada tahap ini dibahas prinsip pokok dalam analisis data, prinsip tersebut meliputi dasar, menemukan tema dan merumuskan permasalahan. Semua data-data yang telah diperoleh dari lapangan dan dikumpulkan selama penelitian berlangsung, sebelum melakukan analisis peneliti akan menguji kredibilitas datanya terlebih dahulu, adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk menguji kredibilitas data tersebut meliputi:

a. Member Check

Kegiatan ini merupakan tahap seleksi dan penafsiran sebuah data. Setiap data yang diperoleh selalu dilakukan cek ulang dan diteliti kembali kepada sumber aslinya, yaitu informan penelitian. Selanjutnya data yang sudah dicek, akan diolah dan

ditafsirkan. Kegiatan ini dilakukan selama penelitian berlangsung sampai penelitian ini dianggap selesai.

b. Triangulasi Data

Triangulasi dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi digunakan untuk menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data (Sugiyono, 2010, 330).

c. Kerahasiaan

Kegiatan ini dilakukan untuk menjamin kerahasiaan semua informasi yang diberikan oleh informan penelitian, diupayakan hanya diketahui oleh peneliti. Data atau informasi yang diberikan oleh seorang informan tidak diperlihatkan kepada responden lainnya.

3.4 Kehadiran Peneliti

Dalam Penelitian ini disebutkan bahwa, untuk memperoleh data sebanyak mungkin dan mendalam selama kegiatan penelitian di lapangan dalam penelitian kualitatif, peneliti akan melakukan observasi secara langsung, melakukan wawancara pada narasumber saat kegiatan belajar mengajar di sekolah, peneliti akan mengamati secara langsung bagaimana proses belajar dengan menerapkan model pembelajaran tipe *teams games tournament* kepada

siswa ketika berada di dalam kelas. Dapat digabungkan data dari hasil wawancara dan pengamatan secara langsung.

Peneliti sebagai instrument kunci berusaha memperoleh data tentang penerapan model pembelajaran tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran Pemrograman Dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah, hasil dari penerapan model pembelajaran tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa yang sesuai dengan kenyataan di lapangan agar informasi yang dikumpulkan benar-benar relevan dan terjamin keabsahannya. Peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran Desain Komunikasi Visual kelas X TKJ terkait proses pembelajaran dan informasi-informasi tambahan lain yang memang diperlukan oleh peneliti.

3.5 Data dan Sumber Data

Data adalah semua keterangan seseorang yang dijadikan responden maupun yang berasal dari dokumen-dokumen, baik dalam bentuk statistik atau dalam bentuk lainnya guna keperluan penelitian. Ada 2 jenis data yang digunakan yaitu:

1. Data primer

Data primer adalah data yang mengacu pada informasi yang diperoleh dari tangan pertama oleh peneliti yang berkaitan dengan variabel. Peneliti mendapatkan data primer dari hasil wawancara secara langsung dengan guru mata pelajaran yang bersangkutan yaitu guru Desain Komunikasi Visual, dan siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah .

Peneliti secara langsung mendatangi tempat penelitian guna untuk mengetahui secara langsung proses pembelajaran dan hasil belajar siswa selama berada di dalam kelas agar data yang didapatkan oleh peneliti dapat di pertanggung jawabkan.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah data yang mengacu pada informasi yang dikumpulkan dari sumber yang telah ada. Sumber data sekunder adalah catatan atau dokumentasi proses pembelajaran di kelas, hasil pembelajaran siswa setelah diterapkannya model pembelajaran tipe *teams games tournament*.

3.6 Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

3.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2013: 308). Dan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan yang disesuaikan dengan kebutuhan, adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Observasi

Pengamatan atau observasi adalah upaya aktif peneliti mengumpulkan data dengan berbuat sesuatu, memilih apa yang diamati dan terlibat secara aktif di dalamnya.

Pada penelitian ini, peneliti secara langsung mendatangi lokasi penelitian yakni di SMK Negeri 2 Bengkulu Tengah untuk melakukan pengamatan ataupun turut serta mengikuti rangkaian kegiatan subjek penelitian pada proses pembelajaran dan mengamati secara langsung penerapan model pembelajaran tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X TKJ SMK Negeri Bengkulu Tengah ketika proses pembelajaran berlangsung.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu cara yang penting untuk memeriksa keakuratan data hasil observasi. Wawancara juga dapat digunakan untuk mengumpulkan sebuah informasi yang tidak mungkin diperoleh lewat observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif lebih menekankan pada teknik wawancara.

Menurut Sugiyono (2013:137), mengungkapkan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya.

c. Dokumentasi.

Dokumentasi memberikan gambaran secara konkrit mengenai hasil belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dokumentasi dapat berbentuk catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar biasanya seperti foto, gambar hidup, sketsa, dan lainnya. Studi dokumen merupakan pelengkap dalam penggunaan metode observasi dan wawancara yang diisi oleh narasumber untuk keakuratan dan kelengkapan data penelitian.

3.6.2 Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengukur data yang hendak dikumpulkan. Instrumen pengumpulan data ini pada dasarnya tidak terlepas dari metode pengumpulan data.

Instrumen dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini dibutuhkan manusia sebagai peneliti karena manusia dapat menyesuaikan sesuai dengan keadaan lingkungan. Oleh karena itu, peneliti sebagai instrumen juga harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik maupun logistiknya.

Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik maupun logistiknya. Dan yang melakukan validasi adalah peneliti itu sendiri, melalui evaluasi diri seberapa jauh pemahaman terhadap metode kualitatif, penguasaan teori dan wawasan terhadap bidang yang diteliti, serta kesiapan dan bekal memasuki lapangan. Selain itu, peneliti juga dibantu dengan panduan observasi dan panduan wawancara.

3.7 Teknik Analisa Data

Analisis data menurut Mudjirahardjo (2014, hlm. 34) Adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengkategorikannya sehingga di peroleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin di jawab.

a. Reduksi data

Data yang diperoleh diditulis dalam bentuk laporan atau data yang terperinci. laporan yang di susun berdasarkan data yang di peroleh direduksi, dirangkum, dipilih hal-hal yang penting. data hasil pengihtiarkan dan memilah-milah berdasarkan satuan , tema, dan katagori tertentu akan meberikan gamabran yang lebih tajam tetang hasil pengamatan jua mempermudah peneliti untuk mencari kembali data sebagai tambahan atas

data sebelumnya yang diperoleh jika di butuhkan. Reduksi data atau prosestransformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun.

b. Penyajian data

Alur penting yang kedua dan kegiatan analisis adalah penyajian data. Data yang diperoleh dikategorisasikan menurut pokok permasalahan dan di buat dalam bentuk matriks sehingga memudahkan peneliti untuk melihat pola-pola hubungan satu data dengan data lainnya, penyajian data merupakan tahap kedua setelah dilakukannya reduksi data.

Penyajian data merupakan tahap kedua setelah dilakukannya reduksi data. Sugiyono (2011:341) menjelaskan bahwa “dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Miles and Huberman

(2011:341) Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Pada tahap kedua, data-data yang telah diperoleh kemudian disusun lalu disajikan agar dapat memudahkan peneliti dalam memahami apa yang terjadi terkait fenomena atau permasalahan yang sedang diteliti tersebut.

c. Penyimpulan dan Verifikasi

Kegiatan analisis ketiga yang penting yaitu tindak lanjut dari kegiatan reduksi dan penyajian data. Dari permulaan pengumpulan data, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan.

penjelasan, konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi. dan data yang sudah direduksi dan disajikan secara sistematis akan dikumpulkan sementara. Kesimpulan yang diperoleh pada tahap awal biasanya kurang jelas, tetapi pada tahap-tahap selanjutnya akan semakin tegas dan memiliki dasar yang kuat.

3.8 Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data pada penelitian yang dilakukan hanya ditekankan pada pengujian validitas reabilitas, karena dalam penelitian ini kriteria pada data penelitian adalah valid, reliabel, dan objektif. Teknik keabsahan data yang digunakan oleh peneliti menggunakan tiga teknik, yakni:

1. Perpanjangan keikutsertaan

Berarti peneliti tinggal di lapangan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Kehadiran peneliti dalam setiap tahap penelitian kualitatif membantu peneliti untuk memahami semua data yang dihimpun dalam penelitian bahkan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Perpanjangan keikutsertaan digunakan peneliti dan juga kepercayaan dari peneliti sendiri. Perpanjangan keikutsertaan dilakukan dengan cara mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung di SMKN 2 Bengkulu Tengah.

2. Ketekunan Pengamatan

Berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan ketekunan cara dalam kaitannya dengan proses analisis konstan. Ketekunan pengamatan

menggunakan seluruh panca indra, meliputi pendengaran dan insting peneliti sehingga dapat meningkatkan derajat keabsahan data. Pemeriksaan data menggunakan teknik ketekunan pengamatan, yang dilakukan dengan cara teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap kegiatan dan diskusi yang dilakukan oleh para siswa.

3. Triangulasi

Pada metode ini triangulasi terdapat dua teknik yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda namun dengan menggunakan teknik yang sama. Begitu sebaliknya dalam triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan triangulasi sumber yaitu dengan wawancara secara mendalam dan dokumentasi untuk sumber data secara serempak. Hasil dari penelitian kualitatif berupa deskripsi analitis, yakni uraian naratif mengenai proses tingkah laku subjek sesuai dengan masalah yang ditelitinya.

