

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Lutfi Rohmawati¹, Karmilah²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP Pangeran Dharma Kusuma Indramayu
lutfi.rohmawati@stkipdadhaku.ac.id

Submitted: 26-06-2023/ Reviewed: 27-06-2023 / Accepted: 28-06-2023

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuktikan adanya peningkatan hasil belajar menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa. Dalam studi kasus ini yang dijadikan sampel adalah kelas XI SMK PGRI Jatibarang Kabupaten Indramayu tahun 2021-2022. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *experiment*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang dikumpulkan dengan bantuan kuesioner. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 57 siswa SMK PGRI Jatibarang Kabupaten Indramayu. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan cara statistik. Adapun statistik yang digunakan adalah Uji t. kemudian Berdasarkan hasil analisis yang didapat terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai *post test experiment* sebesar 82,39, dan Kelas kontrol sebesar 73,00. Dan perolehan perhitungan Nilai N-gain kelas eksperimen sebesar 0,59 dan kelas kontrol sebesar 0,42. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Model *TGT*

ABSTRACT

This study was conducted to prove an increase in learning outcomes using the application of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in service company accounting practicum subjects. In this case study the sample is class XI SMK PGRI Jatibarang, Indramayu Regency in 2021-2022. The research method used in this study is an experimental method. The data used in this study is quantitative data collected with the help of a questionnaire. The number of samples used in this study was 57 students of SMK PGRI Jatibarang, Indramayu Regency. The data analysis used in this study was statistical method. of 73.00. And the N-gain value of the experimental class is 0.59 and the control class is 0.42. This it can be said that there is an increase in student learning outcomes using the Times Games Tournament (TGT) cooperative learning model with the using conventional learning models.

Keywords: Student Learning Outcomes, *TGT* Model

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan. Dalam proses pendidikan terdapat kegiatan yang paling pokok yaitu tentang belajar yang berarti bahwa pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik. Dalam mencapai tujuan pendidikan, banyak komponen-komponen yang

mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah, diantaranya kurikulum, guru, model pembelajaran, sumber belajar, serta media belajar yang digunakan (Sujana, 2014).

Namun sangat disayangkan dunia pendidikan di Indonesia semakin menurun sejak mewabahnya virus Covid-19, hambatan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi persoalan dalam dunia pendidikan yang mana harus dihadapi oleh bangsa Indonesia. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang sebelumnya lebih banyak dilaksanakan di sekolah dengan bertatap muka secara langsung, kini harus dialihkan menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sistem pembelajaran jarak jauh ini tidak mengharuskan siswa datang ke sekolah untuk melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Karena dalam pelaksanaannya banyak guru yang sudah memanfaatkan teknologi web dan internet seperti aplikasi Zoom Meet, Google Meet, Google Classroom, Edmodo, Youtube, WhatsApp, dll sebagai alternatif proses belajar pada siswa pada masa pandemi. Dengan adanya hal tersebut maka diharapkan peran serta pemerintah dan instansi pendidikan dalam melaksanakan sistem pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Selain itu, pemilihan model pembelajaran oleh guru juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dan tingkat pemahaman siswa terhadap suatu pelajaran. Tercapainya sebuah tujuan dalam pembelajaran ditandai dengan adanya hasil belajar siswa yang baik (Jacub et al., 2019), sehingga hasil belajar menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Pada tahun 2021 pemerintah membuat keputusan untuk membuka kembali pembelajaran di dalam kelas secara berangsur-angsur karena memang pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang sangat penting dari proses pendidikan. Berbeda dengan PJJ, pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas akan menghasilkan output yang lebih berkualitas karena secara langsung guru memiliki kendali penuh dalam mengorganisasikan kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subyek yang sedang belajar akan merasakan atmosfer yang berbeda.

Pada proses kegiatan belajar mengajar supaya tidak membosankan bagi peserta didik tentunya guru harus kreatif dengan menerapkan beberapa strategi dan model dalam pembelajaran agar terciptanya kegiatan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Karena pada kenyataannya masih banyak guru yang ketika mengajar hanya menggunakan satu model model pembelajaran yaitu ceramah dan tentunya akan sangat membosankan bagi siswa karena siswa hanya diam dan mendengarkan guru menyampaikan materi.

Di SMK PGRI Jatibarang berdasarkan hasil kegiatan tes hasil belajar siswa dalam mengukur prestasi belajar siswa ternyata masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa pada tahun pelajaran 2021/2022 yang diatas KKM hanya 7 orang siswa atau 14 % dari 57 siswa. Siswa yang hasil prestasi belajarnya rendah berdasarkan pemahaman materi yang belum dikuasai. Hal ini akan mempengaruhi pada pembelajaran selanjutnya. Berdasarkan data yang diperoleh tentang hasil belajar siswa terhadap materi-materi yang dipelajari dalam mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa di kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang masih rendah karena pengetahuan awal siswa yang kurang diindikasi dari siswa kurang respon ketika dilakukan review tentang pelajaran akuntansi yang sudah dipelajari selain itu mata pelajaran akuntansi lebih banyak menghitung, lebih teoritis, dan banyak hafalan. Selain itu juga, cara pengajaran guru yang kurang disukai siswa, keterbatasan sumber belajar mata pelajaran akuntansi, dan lingkungan sekolah yang kurang mendukung.

Dalam proses pembelajaran seharusnya siswa dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan, daya berpikir dan kemampuannya (Mahsup et al., 2020). Penggunaan model dan metode pembelajaran yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Mukminah et al., 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar (Isnah & Ernawati, 2018). Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan (Amin et al., 2018).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa SMA (Hikmah et al., 2018). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa, yakni dimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournamet* (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan

hasil belajar di setiap siklus penelitian (Sugiata, 2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS (Sri Armidi, 2022). Hasil penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa model pembelajaran TGT direkomendasikan sebagai alternatif model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SD (Aulia & Handayani, 2018).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) sangat layak untuk dibelajarkan kepada siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa SMK. Penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa SMK.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *experiment*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang dikumpulkan dengan bantuan kuesioner. Teknik pengambilan sampel tergolong *non probability sampling* dengan *purposive sampling* atau pengambilan sampel berdasarkan karakteristik tertentu. Analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan cara statistik.

Objek pada penelitian ini dilakukan di kelas XI Akuntansi SMK PGRI Jatibarang yang terletak di Jl. Mayor Dasuki No. 159, Kecamatan Jatibarang, Kabupaten Indramayu, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Normalitas Post-Test kelas Experiment dan Post-Test kelas Control

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual	
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.10918161
Most Extreme Differences	Absolute	.128
	Positive	.080
	Negative	-.128
Test Statistic		.128
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal. Dan sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal.

Uji Homogenitas Post-Test kelas Experiment dan Post-Test kelas Control

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
POSTES	Based on Mean	1.226	1	55	.273
EXPERIME	Based on Median	1.057	1	55	.308
N &	Based on Median and with adjusted df	1.057	1	49.220	.309
KONTROL	Based on trimmed mean	1.312	1	55	.257

Dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak homogen atau heterogen. Dan sebaliknya jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel diatas diketahui nilai signifikansi $0,257 > 0,05$ maka data tersebut homogen.

Uji T Regresi Sederhana

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.366 ^a	.389	.624	2.481

a. Predictors: (Constant), Model TGT

Berdasarkan tabel 4.10 diatas diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,624 (62,4%). Artinya kemampuan variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam penelitian ini mempengaruhi variabel hasil belajar sebesar 62,4% sedangkan sisanya sebesar 36,6% dijelaskan oleh variabel lain selain variabel yang digunakan dalam penelitian.

Uji T Regresi Linear

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	102.036	1	102.036	16.573	.000 ^b
	Residual	160.071	26	6.157		
	Total	262.107	27			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Model TGT

Berdasarkan koefisien regresi X diperoleh nilai t hitung sebesar 4,071. Dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = (n-2) = 28-2 = 26$ dilakukan uji sepihak, dan didapat nilai t tabel sebesar 3,707. Karena nilai thitung 4,071 dan ttabel 3,707 atau $thitung > ttabel$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil belajar siswa berpengaruh signifikan.

Uji N-Gain

Hasil *Pretest* dan *Post-Test* kelas *Experiment*

$$g = \frac{X_{posttest} - X_{pretest}}{X_{max} - X_{pretest}}$$

$$g = \frac{82,39 - 55,04}{100 - 55,04}$$

$$g = 0,60$$

Setelah perhitungan diatas diperoleh nilai gain hasil *pretest* dan *post test* kelas *experiment* sebesar 0,60 maka dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas *experiment* dengan taraf sedang.

Hasil *Pretest* dan *Post-Test* kelas *Control*

$$g = \frac{X_{\text{posttest}} - X_{\text{pretest}}}{X_{\text{max}} - X_{\text{pretest}}}$$

$$g = \frac{73 - 53}{100 - 53}$$

$$g = 0,42$$

Setelah perhitungan diatas diperoleh nilai gain hasil *pretest* dan *post test* kelas *control* sebesar 0,42 maka dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol dengan taraf sedang.

Berdasarkan hasil uji gain diatas hasil belajar siswa kelas eksperimen dan hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sama-sama memiliki taraf sedang. Namun hasil ujinya tetap memiliki peningkatan dimana nilai gain 0,42 pada kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan experimen yang berjumlah 0,60. Maka kesimpulan yang diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat peningkatan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data menggunakan SPSS 26 yang telah diuraikan maka hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Respon Siswa Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa Yang Menggunakan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Materi Jurnal Penyesuaian

Berdasarkan hasil analisis angket yang dilakukan, terdapat data hasil analisis angket yang menunjukkan mayoritas siswa merasakan manfaat belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, sehingga dapat diartikan bahwa respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa di kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang bersifat positif.

Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa materi jurnal penyesuaian antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil uji gain hasil belajar siswa kelas eksperimen dan hasil belajar siswa kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sama-sama memiliki taraf sedang. Namun hasil ujinya tetap memiliki peningkatan dimana nilai gain 0,42 pada kelas kontrol lebih kecil dibandingkan dengan eksperimen yang berjumlah 0,60. Maka kesimpulan yang diperoleh bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat peningkatan.

Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa kelas XI AKL di SMK PGRI Jatibarang tahun 2021-2022

Berdasarkan hasil analisis yang didapat terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa di kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang.

Adapun hasil perhitungan diperoleh nilai regresi sig. Untuk variabel penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* (X) adalah $0,000 < 0,05$, yang berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel 4,10 diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,634 (63,4%) artinya bahwa kemampuan variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam penelitian mempengaruhi variabel hasil belajar sebesar 63,4%, sedangkan sisanya sebesar 36,6% dijelaskan oleh variabel lain selain variabel model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang digunakan dalam penelitian.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan analisis data yang telah dipaparkan mengenai Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK PGRI Jatibarang Tahun 2021-2022 peneliti dapat mengambil kesimpulan yaitu: Berdasarkan JUPE2: Jurnal Pendidikan & Pengajaran

hasil analisis yang didapat terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan *control*, bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis yang didapat terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa di kelas XI AKL SMK PGRI Jatibarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, T. A., Yahya, M., & Caronge, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TipeTGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Membuat Tanaman Secara Vegetatif pada Siswa KelasX SMK Negeri 3 Takalar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 4(2), 73.
- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT). *Jurnal Silogisme : Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 3(3), 116.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 1, 56–73.
- Isnah, Z., & Ernawati, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament(TGT) terhadap Hasil BelajarIPA Siswa KelasVIII SMP Ditinjau dari Kerjasama Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 13 (1), 82–85.
- Jacub, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS (Studi Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 2 Tolitoli),. *Olis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 2.
https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilmiah/article/view/126.
- Mahsup, M., Ibrahim, I., Muhardini, S., & Nurjanah. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya. *Jurnal Kependidikan: Jurnal JUPE2: Jurnal Pendidikan & Pengajaran*



Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2673>

- Mukminah, Fitriani, E., & Mahsup, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JUSTEK : JURNAL SAINS DAN TEKNOLOGI*, 2, 1–5.
- Sri Armidi. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6 (2). <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament(TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.