



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SMKN 7 BONE

Ermi, Dr. A. Hajar, Ahmad Nurul Ihsan
Universitas Muhammadiyah Bone

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 28 Nov 2024

Perbaikan 7 Des 2024

Disetujui 14 Des 2024

Keywords:

*Model Pembelajaran,
Team Game
Tournament, Hasil
Belajar*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (Pengaruh Model TGT) dan variabel terikat (hasil belajar). Desain penelitian yang digunakan yaitu *pretest posttest kontrol group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI DKV SMK Negeri 7 Bone Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan data hasil observasi yang telah dilakukan, terlihat bahwa kegiatan mengajar cukup baik, di mana presentasi meningkat rata-rata dari pertemuan pertama hingga keempat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Team Game Tournament efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar Bahasa Indonesia. Ini ditunjukkan oleh nilai tes pra-implementasi. Nilai siswa pada kelas eksperimen rata-rata 71,48 dan kelas kontrol rata-rata 68,48, tetapi nilai siswa setelah penerapan model belajar rata-rata 80,76 dan kelas kontrol rata-rata 76,08. Ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat setelah menggunakan model belajar. Berdasarkan data statistik inferensial dari uji-t, diketahui bahwa nilai thitung adalah 80,76 dan derajat kebebasan $(dk) = N-2 = 25-2 = 23$ dan nilai ttabel adalah 2,677. Oleh karena itu, nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel, atau 3,510 lebih besar dari 2,677, sehingga Hipotesis nol (H_0) ditolak dan Hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat keefektifan model *pembelajaran Team game tournamen* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI DKV di SMK Negeri 7 Bone.

© 2024 BEGIBUNG

*Surat elektronik penulis: ermi84199@gmail.com.

PENDAHULUAN

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah kualitas hasil belajar siswa yang rendah. Kualitas hasil belajar siswa ditandai oleh pencapaian hasil prestasi belajar. Ada banyak teori pembelajaran yang dapat digunakan. Namun, semuanya tidak akan efektif jika kita tidak menghubungkan teori pembelajaran dengan materi yang akan disampaikan. Karena semua proses

pembelajaran membutuhkan persiapan. Jika proses pembelajarannya baik, maka bisa dipastikan akan menunjukkan hasil yang baik pula (Faizma *et al.*, 2024).

Sebagai hasil dari obeservasi yang dilakukan oleh para peneliti di SMK Negeri 7 Bone, metode ceramah lama masih digunakan. beberapa topik. Tidak dapat disangkal bahwa metode ceramah harus ada dalam proses

pembelajaran. Namun, seiring berjalannya waktu, metode ini harus dikembangkan dengan bantuan model pembelajaran lain yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan. Tidak semua anak memiliki kemampuan untuk berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama selama kegiatan pembelajaran, peneliti telah menemukan bahwa sebagian besar peserta didik menjadi gugup selama proses pembelajaran. Selain itu, wajah mereka menunjukkan kelesuan, dan yang lebih penting lagi, motivasi peserta didik terhadap pelajaran fiqih harus ditingkatkan. Jika ini tidak dilakukan, pendidik akan mempertanyakan faktor penyebabnya dan mencoba menemukan solusinya.

Belajar kooperatif menekankan pada gagasan bahwa siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab atas kemajuan temannya. Selain itu, belajar kooperatif menekankan pada tujuan kelompok dan kesuksesan, yang hanya dapat dicapai jika semua anggota kelompok mencapai tujuan atau menguasai materi. Akibatnya, peserta didik tidak hanya belajar tentang materi, tetapi juga belajar menghargai pendanaan.

Dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, turnamen tim dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti bahasa, ilmu eksak, dan ilmu sosial. Peserta didik akan menikmati suasana turnamen dengan TGT. Selain itu, karena mereka berkompetisi dengan kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, kompetisi dengan TGT terasa lebih adil dibandingkan dengan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional secara keseluruhan. Hal ini mendukung alasan peneliti menggunakan model pembelajaran TGT ini.

Sebagian besar orang percaya bahwa pembelajaran yang berfokus pada penguasaan materi tidak akan menghasilkan siswa yang aktif, inovatif, dan kreatif. Meskipun mereka berhasil dalam "mengingat" jangka pendek,

mereka tidak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah jangka panjang. Menurut kepala sekolah SMK Negeri 7 Bone, "pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut disesuaikan dengan kurikulum pengajaran yang berlaku". Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, SMKN 7 Bone sudah menggunakan kurikulum 2013 untuk pembelajarannya.

Berdasarkan wawancara dengan pendidik, meskipun pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilaksanakan sesuai dengan pedoman pelaksanaan pembelajaran nasional, banyak siswa masih mendapatkan hasil belajar yang buruk, seperti yang ditunjukkan oleh nilai ulangan harian semester ganjil, yang menunjukkan hasil yang kurang memuaskan.

Dengan menggunakan metode pembelajaran turnamen tim, calon peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena metode pembelajaran TGT, peserta didik dapat dengan mudah mengikuti pelajaran dan menikmatinya dalam suasana yang lebih menyenangkan.

MATERI DAN METODE PENELITIAN

Jenis penelitian kuantitatif ini adalah quasi eksperiment atau eksperimen semu. Eksperimen semu sebagai eksperimen yang melibatkan perlakuan, pengukuran efek, unit percobaan, tetapi tidak menggunakan penugasan acak untuk membuat perbandingan guna menyimpulkan terkait perlakuan.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 7 Bone Kecamatan Tanete riattang timur yang merupakan satu sekolah Menengah Kejuruan di Kabupaten Bone. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2023

Menurut Sugiono (2019:126) mengemukakan bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objekatau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Eka Putra, 2021:233)

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI DKV SMK Negeri 7 Bone dengan jumlah keseluruhan siswa : 128

Sampel adalah sebagian populasi yang dapat mewakili keseluruhan objek yang akan diteliti, dan metodologi untuk menyeleksi individu yang masuk kedalam sampel itulah yang disebut sampling.

Sampel yang digunakan peneliti adalah *Purposive Sampling*, *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Jadi pemilihan sampel dengan secara tidak acak yang disesuaikan dengan tujuan dan target tertentu. (Sitompul, 2022). Sampel dalam penelitian ini siswa kelas X1 DKV 2 sebagai kelas Kontrol dan kelas XI DKV 1 sebagai kelas Eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data nilai hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas eksperimen, nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi dapat digambarkan sebagai berikut:

Hasil perhitungan yang dilakukan pada data pre-test (pre-test) kelas eksperimen menunjukkan bahwa jumlah sampel yang valid adalah 25, dengan skor rata-rata 71.48, nilai tengah 72.00, simpang baku 6.640, dan nilai minimum 6.640. = 50 dan nilai maksimum = 81. Sedangkan hasil perhitungan pada data setelah perlakuan (*post-test*) pada kelas

eksperimen didapat jumlah sampel yang valid 25, skor rata-rata = 80.76, nilai tengah = 81.00, simpang baku = 5.372, nilai minimum = 70 dan nilai maksimum = 90.

b. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kelas Kontrol

Nilai rata-rata, maksimum, minimum, dan standar deviasi dapat dihitung berdasarkan data nilai hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas eksperimen, yang dihitung dengan SPSS26, yaitu:

Hasil perhitungan dengan SPSS 26 menunjukkan bahwa jumlah sampel yang valid adalah 25, dengan skor rata-rata = 68.48, nilai tengah = 70.00, simpang baku = 6.584, nilai minimum = 45 dan nilai maksimum = 75. Untuk data setelah perlakuan (*post-test*), jumlah sampel yang valid adalah 25, dengan skor rata-rata = 76.08, nilai tengah = 76.00, simpang baku = 3.947, dan nilai minimum = 67.

Semua data memiliki nilai signifikan (Sig) yang lebih besar dari 0.05 pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, jadi data penelitian berdistribusi normal.

Setelah mengetahui tingkat kenormalan data, uji homogenitas digunakan untuk menentukan tingkat kesamaan variasi antara kelompok eksperimen dan kontrol. untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan harga sig pada statistik Levene dengan 0,05 (sig lebih besar dari 0,05). Hasil uji homogenitas ditunjukkan dalam tabel berikut:

Nilai F hitung pre-test adalah hasil uji homogenitas variabel penelitian. F hitung post-test 2.088 dengan signifikan 0.155, sedangkan nilai signifikan 1.169 dengan nilai signifikan 0.285. Ada kemungkinan bahwa data penelitian ini tidak memiliki varians yang signifikan karena hasil perhitungan harga signifikan baik pre-test maupun post-test lebih besar dari 0,05 (sig > 0,05).

Hasil perhitungan independen sampel t-test menunjukkan kenaikan rata-rata kelompok eksperimen sebesar 80,76, sedangkan kenaikan rata-rata kelas kontrol sebesar 76,08, sehingga skor hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi 9.44 daripada kelas kontrol. Selain itu, jumlah hitung yang diketahui adalah 3,510, dengan signifikansi 0,000. Dengan nilai ttabel 2,677, dapat disimpulkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel (3,510 lebih besar dari 2,677), dan nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($p = 0,000$ lebih besar dari 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, hasil belajar siswa kelas XI DKV SMK Negeri 7 Bone berbeda dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran turnamen tim.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat bagian ini akan diuraikan hasil penelitian yaitu pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan analisis inferensial.

A. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Pada pembahasan hasil analisis deskriptif meliputi hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *team game tournament* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar peserta didik dikatakan efektif apabila peserta didik dikelas tersebut mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal paling rendah 75% sesuai dengan standar penilaian klasikal.

1. Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Kelas Eksperimen (XI DKV1)

Hasil analisis data kemampuan awal peserta didik sebelum penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model turnamen permainan tim menunjukkan bahwa dari 26 siswa

kelas X IPS 2 di SMA Negeri 30 Bone, hanya 25 siswa yang menyelesaikan soal, 24 siswa mencapai ketuntasan individu di bawah rata-rata (mendapat skor ketuntasan minimal 75 atau 96%), dan hanya 1 siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 4%, atau dengan kata lain, hasil belajar peserta didik sebelum model pembelajaran turnamen tim masih tergolong sangat rendah.

Hasil analisis data hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas XI DKV 1 setelah menggunakan model pembelajaran turnamen tim game menunjukkan bahwa 6 peserta didik atau 24 persen dari peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas lain selama proses belajar mengajar dan beberapa peserta didik kurang memperhatikan saat pelajaran berlangsung.

2. Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Kelas Kontrol (XI DKV 2)

Hasil analisis data tes kemampuan awal peserta didik sebelum penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia konvensional di SMK Negeri 7 Bone menunjukkan bahwa dari 26 peserta didik kelas XI DKV 2 di sekolah, hanya 25 yang menyelesaikan soal, dan hanya 25 peserta didik yang mencapai ketuntasan individu di bawah rata-rata (mendapat skor ketuntasan minimal 75 atau 100%).

Hasil analisis data tentang hasil belajar bahasa Indonesia siswa setelah menggunakan model pembelajaran Sebagai hasil dari turnamen permainan, ditemukan bahwa 15 peserta didik atau 60 persen dari peserta didik kelas XI DKV 2 tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa peserta didik tersebut menghabiskan lebih banyak waktu untuk melakukan

aktivitas lain dan kurang memperhatikan apa yang mereka pelajari. Sementara itu, 10 peserta didik, atau 40% peserta didik, mencapai KKM dengan angka yang cukup baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol berbeda. Ini terjadi karena siswa di kelas eksperimen lebih aktif daripada siswa di kelas kontrol. Dalam kelas eksperimen, minat dan keingintahuan peserta didik meningkat karena peserta didik sangat memperhatikan bagaimana materi dijelaskan menggunakan model pembelajaran turnamen tim. Hal ini dapat dibandingkan dengan kelas kontrol, yang hanya menjelaskan materi tentang resensi melalui ceramah, sehingga membuat siswa bosan. Kelas eksperimen, di sisi lain, membutuhkan kerja sama peserta didik dan pertanyaan yang lebih kompleks daripada kelas kontrol. Dengan menggunakan model pembelajaran tim game turnamen, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Sebagian besar peserta didik tampak lebih antusias untuk mengikuti proses pembelajaran, dan terlihat bahwa peserta didik sangat aktif. Oleh karena itu, hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda.

B. Pembahasan Hasil Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis inferensial, yang dilakukan dengan perhitungan SPSS 26, menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test memenuhi uji normalitas, yang merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Hasil analisis inferensial juga menunjukkan bahwa data pre-test dan post-test terdistribusi dengan normal karena nilai $p > 0,05$. Hasil analisis inferensial juga menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran *team game tournament*.

Setelah diajarkan dengan model permainan turnamen tim, ketuntasan belajar

peserta didik secara klasikal lebih dari 75%, dan terdapat 19 peserta yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 76%. Hasil analisis deskriptif dan analisis inferensial menunjukkan bahwa penggunaan model permainan turnamen tim di kelas XI DKV I sebagai kelas eksperimen ternyata lebih efektif daripada model pembelajaran *team game tournament*.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dalam situasi ini. Di SMK Negeri 7 Bone, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI DKV dipengaruhi oleh penggunaan model turnamen game tim.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang Pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI mata pelajaran Bahasa Indonesia SMK Negeri 7 Bone dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar peserta didik yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* lebih baik dibandingkan dengan kelas yang diajarkan tidak menggunakan Model pembelajaran *Team Game Tournament*. Hal ini dapat dilihat dari hasil presentase rata-rata kedua pengamat dari kedua kelas, yaitu kelas eksperimen 81.28 % sedangkan pada kelas kontrol diperoleh presentase rata-rata dua pengamat adalah 71.84%. Hal ini sesuai dengan kriteria aktivitas siswa yang diperoleh yaitu termasuk kedalam kategori tinggi.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model *team game tournament* dengan hasil belajar peserta didik yang diajarkan dengan tidak diberikan perlakuan pada materi

resensi di kelas XIDKV di SMK Negeri 7 Bone, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $3,889 > 2,069$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan peneliti, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Pendidik dan peserta didik harus bekerja sama dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran agar semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang baik kepada dunia pendidikan sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
2. Pendidik harus selalu mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran sehingga mereka belajar tentang kemampuan mereka sendiri.
3. Pihak sekolah hendaknya menciptakan suasana kondusif, aman, dan nyaman dilingkungan sekolah yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar lebih giat.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Proceedings*, 1(1), 173–186.

Ali Akbar et al. (2015). Jurnal Ilmiah Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(Evaluasi Unsur Kelincahan Dan Kecepatan Reaksi Otot Tangan Atlet Tarung Derajat Binaan Satlat Unsyiah Tahun 2013), 45–53.

Eka Putra, A. S. (2021). Pengaruh Kompetensi Dan Integritas Terhadap Kinerja Perangkat Desa. *JESS (Journal of Education on Social Science)*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.24036/jess.v5i1.314>

Faizma, Hamka dan Yusuf. (2024). Pengaruh Interaksi Guru Dengan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2 (2) : 17-24
<https://doi.org/10.62667/begibung.v2i2.84>

Fathurrahman, 2007. *Strategi Pembelajaran Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Febriani. 2018. *Pengaruh lingkungan belajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XII di MA Al-Ittihad Belung Poncokusumo*. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>

Hurlock, E. B. 1997. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.

Khamisah, N., Nani, D. A., & Ashsifa, I. (2020). *Pengaruh Non-Performing Loan (NPL), BOPO dan Ukuran Perusahaan Terhadap Return on Assets (ROA) Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI)*. 3(2), 18–23.

Masyhuri, 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.

Nalendra, A. R. A., Rosalinah, Y.DKK, 2021. *Statistika Seri Dasar Dengan Spps*. Media Sains Indonesia.

Puri, D. N. A., Epinur, & Muhaimin. (2019). Pengembangan E-Magazine Materi Kesetimbangan Kimia Di Sman 1 Kota Jambi Development Of E-Magazine Chemical Equilibrium Material In Sman 1 Jambi City. *Journal of the Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 11(1), 10–19.

- Purwanda, Eka, and Emmatrya Azmi Harahap, 2015. "Pengaruh akuntabilitas dan kompetensi terhadap kualitas audit (Survey pada Kantor Akuntan Publik di Bandung)." *Jurnal Akuntansi* 19.3 : 357-369.
- Putri, Maidita, 2018. Rakimahwati, and Zulminiati Zulminiati. "Efektivitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Kota Padang." *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)* 1.2 : 171-179.
- Ratnasari (2021). *Pengaruh model pembelajaran self-regulated learning (SRL) melalui search engine terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Ajangale Kabupaten Bone*. Universitas Muhammadiyah Bone.
- Republik Indonesia. 2019. *Undang-Undang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pasal 1*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rusman. 2012. *Model Pembelajaran*, Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bnadung: Alfabeta. Hal. 116-118.
- Suhery, Putra, T., & Jasmalinda. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Tasya Nabillah, & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomedika*, 659–663.