

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES AND TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA

Dyan Novi Rezki Situmorang¹, Wanapri Pangaribuan²

^{1,2}Pendidikan Teknik Elektro Fakultas Teknik Unimed

¹dyanstumorang@gmail.com, ²wanapripangaribuan@gmail.com

Abstrak

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X semester genap SMK Swasta Imelda Medan Tahun Ajaran 2019/2020. Pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil 2 kelas, yaitu kelas X TITL 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X TITL 2 sebagai kelas kontrol, yang masing-masing kelas berjumlah 28 orang siswa. Instrument yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes hasil belajar dalam bentuk pilihan berganda dengan jumlah soal 30 butir. Hasil pengujian pretest sebelum diberi perlakuan yang berbeda, yaitu skor rata-rata di kelas eksperimen (47) dengan standar deviasi 8,50 dan skor rata-rata di kelas kontrol (44,45) dengan standar deviasi 7,75. Pada pengujian data pretest kedua kelas diperoleh bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen yang berarti memiliki kemampuan awal yang sama. Kemudian diberi perlakuan yaitu kelas eksperimen diajarkan dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dan kelas kontrol diajar dengan pembelajaran menggunakan model ekspositori. Setelah pembelajaran selesai diberikan posttest, diperoleh nilai posttest dengan hasil rata-rata kelas eksperimen (88,78) dengan standar deviasi 4,06 dan kelas kontrol (81,55) dengan standar deviasi 4,17. Dari hasil pengolahan data posttest diperoleh bahwa $t_{hitung} = 6,40$ dan $t_{tabel} = 1,67$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_0 diterima yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) memberikan hasil belajar pada pelajaran dasar dan pengukuran listrik yang lebih tinggi daripada pembelajaran menggunakan model ekspositori pada siswa kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan.

Kata Kunci: Pembelajaran Tipe Team Game Tournament, Model Pembelajaran Kooperatif

Abstract

This type of research is quasi experimental research. The population in this study is all students of class X even semester of Imelda Medan Private Vocational School Year 2019/2020. Sampling is done by taking 2 classes, namely class X TITL 1 as an experimental class and class X TITL 2 as a control class, each of which totals 28 students. The instrument used to find out student learning outcomes is a test of learning results in the form of multiple choices with the number of questions 30 points. Pretest test results before being given different treatments, namely the average score in the experimental class (47) with a standard deviation of 8.50 and the average score in the control class (44.45) with a standard deviation of 7.75. In the pretest data test both classes it was obtained that the data of both classes are normal and homogeneous distribution which means it has the same initial capabilities. Then given the treatment that experimental classes are taught by learning using a cooperative model type Team Game Tournament (TGT) and control classes are taught by learning using an expository model. After the learning was completed, posttest scores were obtained with the average results of experimental classes (88.78) with a standard deviation of 4.06 and control classes (81.55) with a standard deviation of 4.17. From the results of posttest data processing obtained that $t_{hitung} = 6.40$ and $t_{tabel} = 1.67$. So $t_{hitung} > t_{tabel}$. So H_0 accepted, namely the Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament (TGT) provides learning outcomes on basic lessons and higher electrical measurements than learning using the expository model in students of class X TITL SMK Swasta Imelda Medan.

Keywords: Team Game Tournament Type Learning, Cooperative Learning Model

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dalam rangka meningkatkan peserta didik untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi bagi manusia agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya, sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Pendidikan juga membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala macam tantangan dan hambatan yang ada. Pada zaman sekarang ini, sistem pendidikan semakin berkembang sejalan dengan perkembangan zaman. Perkembangan zaman tersebut secara tidak langsung menuntut suatu bangsa untuk memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang siap untuk menghadapi segala macam tantangan yang di bawa oleh perkembangan zaman itu sendiri. Pendidikan sebagai proses belajar mengajar bertujuan untuk mengembangkan keseluruhan potensi yang ada pada diri siswa secara optimal baik kognitif, efektif maupun psikomotoriknya.

Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Imelda Medan adalah sekolah bidang keteknikan. Dari hasil observasi yang dilakukan pada saat kegiatan MAGANG III selama satu bulan yaitu di bulan Maret – April 2019 melalui wawancara singkat dengan ketua Jurusan TITL di SMK Swasta Imelda Medan, bahwasanya saat ini pembelajaran yang dilaksanakan khususnya untuk bidang studi Kompetensi TITL menggunakan ekspositori. Nilai yang di peroleh siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika (DLE) tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan masih berada di bawah standar rata-rata yang di tetapkan oleh Depdiknas, dimana nilai KKM untuk mata pelajaran produktif yaitu sebesar 70. Sementara itu, nilai (DKN) siswa kelas X (TITL) untuk mata pelajaran DDPL pada tahun ajaran 2017/2018 hanya sebesar 68,78. Jadi, keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal, hal ini memberi dampak pada minat siswa dalam pembelajaran. Guru sebagai pemeran utama dalam pembelajaran haruslah profesional dalam bidangnya agar dapat menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pendidik sekaligus pengajar yang berkompeten. Untuk itu, guru harus menguasai bahan yang diajarkan, terampil mengajarkannya, dan mampu mengatasi berbagai kendala yang ditemui dalam pembelajaran. Hal yang dapat dilakukan guru adalah mampu memilih dan menggunakan dengan tepat model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan karakteristik siswa agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal.

Berdasarkan observasi beberapa permasalahan yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yang di lihat dari kondisi yang terjadi dalam kelas di sebabkan guru mendominasi kelas sehingga menjadikan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.. Permasalahannya tampak saat guru menjelaskan materi, beberapa siswa tampak kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar, mengantuk, melamun ada pula yang asyik mengobrol dengan teman dekatnya. Pada saat penyampaian materi, siswa hanya mendengarkan dan mencatat setelah di perintah oleh guru.

Slameto (2010:76), bahwa “Belajar yang efektif dapat tercapai apabila dapat menggunakan strategi belajar yang tepat. Strategi belajar di perlukan untuk dapat mencapai hasil yang semaksimal mungkin”. Dari pernyataan di atas dapat di ketahui bahwa dalam memilih model pembelajaran juga harus di sesuaikan dan digunakan dengan tepat agar pembelajaran yang di inginkan dapat tercapai dengan efektif. Oleh karena itu di sini guru di tuntut untuk dapat memilih model apa yang cocok untuk di terapkan kepada anak didiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pengajaran selama ini disajikan dalam kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan terkesan sangat sulit. Hal serupa saya temukan ketika melaksanakan Program MAGANG III. Bahwa tidak semua peserta didik mampu menguasai mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika pada program Teknik Instalasi Tenaga Listrik yang diajarkan karena keterbatasan fasilitas yang digunakan, untuk membuat Elektro lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari. Jadi siswa sulit untuk memahami pelajaran Elektro serta proses belajar yang tidak berorientasi pada kompetensi sehingga siswa merasa bosan dan jenuh.

Hakikat Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Menurut Sudjana (1989) dalam Rusman (2011: 1) mengatakan bahwa belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Selanjutnya, menurut Sanjaya (2006:57) belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Lebih lanjut lagi, Sanjaya (2006:110) mengemukakan, bahwa proses belajar adalah terus-menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas, oleh karena itu belajar bisa kapan saja dan dimana saja. Hal ini dipertegas oleh Trianto (2011: 9) yang mengatakan, bahwa belajar adalah adanya perubahan tingkah laku karena adanya suatu pengalaman. Perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa perubahan

keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman dan apresiasi. Pengalaman dalam proses belajar adalah bentuk interaksi antara individu dengan lingkungan.

Hasil belajar dapat diketahui melalui penilaian dengan cara mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut melalui tes. Penilaian hasil belajar ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan belajar siswa dalam hal penguasaan materi. Untuk mengetahui hasil belajar siswa diadakan evaluasi. Evaluasi ini disebut sebagai hasil belajar, hasil belajar dapat diperoleh berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Menurut pendapat Kemp (1995) dalam Sanjaya (2006: 126) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat tersebut, Dick dan Carey (1995) dalam Sanjaya (2006: 126) juga menyebutkan, bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Sanjaya (2006: 127) mengatakan, bahwa metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Disisi lain, Istarani (2012: 1) mengutarakan, bahwa pengertian model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika

Dasar Listrik dan Elektronika merupakan mata pelajaran di dalam kurikulum 2013 untuk siswa kelas X. Dimana pelajaran ini merupakan kompetensi dalam program keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik. Dasar Listrik dan Elektronika memiliki waktu 86 jam pelajaran dalam 2 semester di kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik.

Hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa melalui tes evaluasi setelah proses belajar mengajar dilakukan. Menurut Soedijarto (2016) bahwa, hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Sedangkan menurut Dzamarah dan Zain (2013) hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktifitas belajar.

Dari definisi diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya.

Model Pembelajaran Ekspositori

Model pembelajaran ekspositori adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seseorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

Roy Killen dalam Wina Sanjaya (2006:179). Menamakan model ekspositori ini dengan istilah model pembelajaran langsung (direct instruction). Karena dalam model materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran seakan-akan sudah jadi. Oleh karena ekspositori lebih menekankan kepada proses bertutur.

Terdapat beberapa karakteristik model ekspositori. Pertama, model ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan merupakan alat utama dalam melakukan strategi ini. Oleh karena itu ekspositori di identikkan dengan ceramah. Kedua, biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi seperti data atau fakta, konsep-konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut siswa untuk berpikir ulang. Ketiga, tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri. Artinya, setelah proses pembelajaran berakhir siswa diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan.

Berdasarkan pendapat di atas model pembelajaran Ekspositori adalah model pembelajaran langsung (direct instruction). Yang menekankan guru sebagai pusat pembelajaran dimana guru merupakan sumber informasi dan materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru serta siswa tidak dituntut untuk menemukan materi.

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman mengajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas belajar di kelas atau tempat-tempat lain yang melaksanakan aktivitas-aktivitas pembelajaran, model pembelajaran dapat diartikan sebagai *blueprint* yang dapat dipergunakan untuk membimbing guru di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran. (Aunurrahman, 2011).

Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar (Rusman, 2010). Menurut Slavin (2010) belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif motivasi, perspektif sosial, persepektif perkembangan kognitif, dan persepektif elaborasi kognitif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk dilaksanakan.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok belajar dan bekerja, evaluasi, memberikan penghargaan.

Selanjutnya dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang diterapkan, yaitu diantaranya:

1. *Student Team Achievement Division (STAD)*
2. *Jigsaw*
3. *Group Investigasi (GI)*
4. *Think Pair Share (TPS)*
5. *Team game Tournament (TGT)*

Tahap perkembangan siswa diusia 12 tahun keatas (operasional formal) mulai mampu mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi tapi belum optimal. Secara umum terdapat 3 kecenderungan sensori yaitu (1) berdasarkan pada visual (penglihatan), (2) auditori (pendengaran), dan (3) kinestetik (sentuhan dan gerakan). Pemahaman terhadap gaya belajar dan perkembangan kognitif siswa akan mengingatkan guru untuk menyajikan metode pembelajaran yang bervariasi untuk mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik. Pemahaman terhadap gaya belajar dan perkembangan kognitif siswa, guru akan menerapkan model pembelajaran dan media sebagai kemampuan siswa untuk menggunakan kekuatannya tersebut, selain itu berusaha untuk menyadarkan bahwa menggunakan ketiga gaya tersebut sekaligus akan sangat membantu dalam belajar bermakna.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang berorientasi kooperatif yang dapat diterapkan adalah *Team Game Tournament (TGT)*. Strategi pembelajaran ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas serta dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan keterlibatan-keterlibatan siswa di dalam kelas sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kegiatan siswa yang aktif dapat menimbulkan pengalaman belajar yang berarti dalam dirinya dan juga bermanfaat. Dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat sehingga siswa mencapai hasil belajar di dalam kelas.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Imelda Medan yang beralamat di Jalan Bilal No.24, Pulo Brayan Darat I, Kec. Medan Tim., Kota Medan, Sumatera Utara 20239, kelas X TITL¹ dan X TITL² semester Genap tahun ajaran 2019/2020. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TITL program Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Swasta Imelda Medan Tahun Ajaran 2019/2020 yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas X TITL¹ dan kelas X TITL². Pengambilan sampel menggunakan

teknik *Total Sampling* karena jumlah populasi terdiri dari 2 kelas, akhirnya menjadi sampel penelitian yaitu kelas eksperimen X TITL¹ diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT). Kelas kontrol X TITL² diajar dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori. Setiap kelompok kelas tidak ada perbedaan atau tidak ada kelas unggulan sehingga siswa mempunyai karakteristik yang sama baik dari segi umur maupun kemampuan.

Penelitian ini bersifat penelitian quasi eksperimen, yang melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan yang berbeda. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-test Post-test control Group Design* yaitu dengan melihat perbedaan hasil belajar (*post test*) antara kelompok eksperimen dan kontrol (Arikunto, S. 2009: 210).

Pada kelas eksperimen diberlakukan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ekspositori. Akhir eksperimen ini diharapkan akan mendapat informasi tentang perbedaan hasil belajar pada Kompetensi Dasar Listrik dan Elektronika di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Swasta Imelda Medan Tahun Ajaran 2019/2020. Setelah data hasil belajar kedua kelompok diperoleh maka dilakukan analisis data untuk mengetahui perbedaan kedua kelompok tersebut. Untuk mengetahui apakah perbedaan hasil belajar kedua kelompok signifikan atau tidak, maka dilakukan analisis statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian meliputi data percobaan dan pengolahan data untuk teknik pengumpulan data (analisis data instrument penelitian) serta teknik analisis data (analisis hasil belajar). Instrument test telah diuji cobakan pada siswa kelas X TITL1 dan kelas X TITL2 SMK Swasta Imelda Medan pada tanggal 16 Maret 2020. Adapun tujuannya untuk mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda dari instrument test.

Hasil uji validitas instrument test dengan menggunakan korelasi *product moment* diperoleh harga r_{hitung} untuk soal nomor 1 sebesar 0,69 dinyatakan valid karena harga kritik *r-product moment* pada $\alpha = 0,05$ dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$, dengan $r_{tabel} = 0,361$ ($N=30$). Dengan cara yang sama maka dari 40 soal yang diujikan pada siswa, diperoleh sebanyak 30 soal dinyatakan valid, sedangkan 10 soal dinyatakan tidak valid. Adapun jumlah soal yang valid yang digunakan dalam penelitian ini adalah 30 soal, di mana soal tersebut telah mewakili setiap indikator keberhasilan belajar dalam penelitian ini.

Hasil uji reliabilitas instrument test menggunakan *Kuder Richardson-21* (KR-21) diperoleh r_{hitung} sebesar 0,903 di mana harga r_{tabel} dengan $\alpha 0,05$ sebesar 0,361. Karena harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga secara keseluruhan 40 soal dinyatakan reliabel.

Hasil uji tingkat kesukaran instrument test diperoleh nilai tingkat kesukaran untuk soal nomor 5 sebesar 0,53. Nilai ini tergolong dalam kriteria tingkat kesukaran yang sedang. Dengan cara yang sama maka dari 40 soal yang diujikan pada siswa, terdapat 0 soal dengan kategori sukar, 27 soal kategori sedang, dan 13 soal kategori mudah.

Hasil uji daya beda instrument test diperoleh harga daya beda untuk soal nomor 6 sebesar 0,25. Harga ini tergolong dalam kriteria daya pembeda yang Cukup. Dengan cara yang sama maka dari 40 soal yang diuji cobakan terdapat 10 soal yang tergolong buruk, 18 soal yang tergolong cukup, dan 3 soal tergolong baik.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data hasil belajar dalam penelitian sebelum dilakukan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas sampel diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 47 dan kelas kontrol 44,45. Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) diperoleh hasil belajar siswa sebesar 88,78 dan untuk kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori sebesar 81,55.

Dari angka ini telah terjawab bahwa rerata hasil belajar Kelas Eksperimen (μ_1) lebih tinggi daripada rerata hasil belajar Kelas Kontrol (μ_2). Hasil pengujian hipotesis diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,40 > 1,67$ dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) atau dengan taraf kepercayaan 95% sehingga H_0 diterima yang berarti hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori pada kompetensi menggunakan hasil pengukuran listrik.

Maka berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK S Imelda Medan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran ini diperlukan, khususnya pada pembelajaran dasar dan pengukuran listrik untuk mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dari hasil analisa data dan pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* lebih baik digunakan dari pada model pembelajaran ekspositori terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi Dasar dan Pengukuran Listrik. Hal ini didapat dari hasil pengolahan data posttest diperoleh bahwa $t_{hitung} = 6,40$ dan $t_{tabel} = 1,67$, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,40 > 1,67$). Maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* memberikan hasil belajar pada pelajaran dasar dan pengukuran listrik yang lebih tinggi daripada menggunakan model pembelajaran ekspositori pada siswa kelas X TITL SMK Swasta Imelda Medan.

Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian, maka peneliti mempunyai beberapa saran :

1. Bagi guru yang ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* hendaknya mampu menguasai kelas dan mengatur waktu dengan baik agar setiap kegiatan pada pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar. Penggunaan model ini mengarahkan pada siswa untuk belajar berkelompok, saling kerjasama sesama anggota tim, menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya.
2. Bagi peneliti yang hendak meneliti dengan menggunakan model ini, perlu dilakukan peningkatan lagi terutama dalam membuat inovasi pada game dalam turnamen, agar para peserta didik tertarik untuk mengikuti game dalam pembelajaran ini sehingga hasil belajar akan terus meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman., (2011), *Belajar dan Pembelajaran*, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi., (2009), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- Djamarah, S.B., Zain, A., (2006), *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta.
- Eisenkraft, Arthur, (2003), *Expanding the 5E Model, A Journal for High School Science Educators Published by The National Science Teachers Association The Science Teacher* **Vol. 70: 6**
- Hanif. (2010). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Dasar-Dasar Kelistrikan Kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam*. Medan: Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan. *Skripsi* dipublikasikan.
- Hamdani, (2011), *Strategi Belajar Mengajar*, CV Pustaka Setia, Bandung
- Julianti. (2011). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran Teori Dasar Elektronika SMK Negeri 2 Padang Sidempuan*. Medan : Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Medan. *Skripsi* dipublikasikan
- Milfayetty, Sri, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan : Universitas Negeri Medan
- Mudjiono, Dimiyati, (2006), *Belajar dan Pembelajaran*, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta.
- Munir, (2008), *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Mulyasa, (2010), *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Poerwadarminta, W.J.S., (1986), *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Edisi Pertama, Penerbit Balai Pustaka, Jakarta.
- Rusman, (2010), *Model-Model Pembelajaran*. Penerbit PT Raja Grafindo Persada, Bandung.
- Silitonga, P.M., (2011), *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam UNIMED, Medan.
- Silitonga, P.M., (2011), *Statistika Teori dan Aplikasi dalam Penelitian edisi Pertama*, Fakultas Ilmu Pengetahuan Alam UNIMED, Medan.
- Slameto, (2010), *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta.

Slamido, E., Sharon, (2011), *Instructional Technology and Media for Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar Edisi Kesembilan*, PT Prenada Media Group, Jakarta.

Slavin, Robert.E., (2009), *Cooperative Learning Teori, Riset Dan Praktik*, Penerbit Nusa Media, Bandung.

Sudjana, (2005), *Metode Statistika*, Penerbit Tersito, Bandung

Sudijono, Anas, (2011), *Pengantar Statistik Pendidikan*, Penerbit PT Raja Grafindo Persada, Jakarta

Wena, Made., (2009), *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.