

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
(TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI TAV PADA MATA
PELAJARAN PENERAPAN RANGKAIAN ELEKTRONIKA DI SMK NEGERI 1 RAO
SELATAN**

SKRIPSI

*“Diajukan Sebagai Salah Satu Dari Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Studi
Pendidikan Teknik Elektronika (S1) Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan”*



Oleh :

RAHMI SAGITA PUTRI

NIM : 18065046/2018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ELEKTRONIKA

DEPARTEMEN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Di SMK Negeri 1 Rao Selatan

Nama : Rahmi Sagita Putri

NIM/BP : 18065046/2018

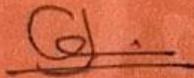
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Departemen : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

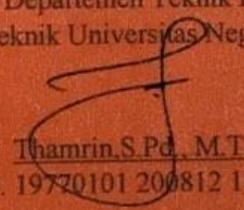
Padang, Desember 2022

Disetujui Oleh:
Dosen Pembimbing



Drs. Efrizon, M.T
Nip. 19650409 199001 1 001

Mengetahui,
Ketua Departemen Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang



Thamrin, S.Pd., M.T
Nip. 19720101 200812 1 001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika Departemen Teknik
Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Di SMK Negeri 1 Rao Selatan

Nama : Rahmi Sagita Putri

NIM/BP : 18065046/2018

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Departemen : Teknik Elektronika

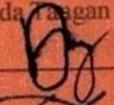
Fakultas : Teknik

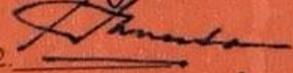
Padang, Desember 2022

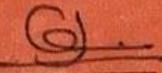
Tim penguji

1. Ketua : Dr. Dedy Irfan, S.Pd., M.Kom
2. Anggota : Drs. Hanesman, MM
3. Anggota : Drs. Efrizon, M.T

Tanda Tangan

1. 

2. 

3. 

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahmi Sagita Putri
NIM/BP : 18065046/2018
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Departemen : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Di SMK Negeri 1 Rao Selatan

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau di terbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah

Padang, Desember 2022
Yang menyatakan,




Rahmi Sagita Putri
NIM. 18065046

ABSTRAK

Rahmi Sagita Putri : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Di SMK Negeri 1 Rao Selatan

Pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Sehingga siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Alasan ini membuat peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika kelas XI TAV di SMKN 1 Rao Selatan. penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data digunakan soal posttest. Kemudian di ujikan untuk mendapatkan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji T yang diperoleh menggunakan Spss 25 diambil dari nilai signifikansi (2-tailed). jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,005.maka didapatkan yaitu $0,003 < 0,005$ dan $0,004 < 0,005$ dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci : Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, Pembelajaran Kooperatif, hasil belajar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Pembelajaran Kopperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 1 Rao Selatan*" ini dengan baik. Shalawat beserta salam kepada Rasulullah Salallahu'Alaihi Wasallam dan kepada keluarga, para sahabat dan orang-orang yang memperjuangkan risalah beliau sampai akhir zaman.

Penulisan skripsi ini bertujuan sebagai syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana (S1) di Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan dan perhatian dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, M.Pd., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Thamrin, S.pd., M.T selaku Kepala Departemen Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Delsina Faiza, S.T., M.T selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.

4. Bapak Drs. Efrizon, M.T selaku Dosen Penasehat Akademik sekaligus Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dengan sabar dan ikhlas dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Dedy Irfan, S.Pd, M.Kom selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen, Staf Pengajar dan Administrasi di Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan kasih sayang, semangat, motivasi serta perhatian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat seperjuangan di Jurusan Teknik Elektronika yang telah memberikan saran, dukungan dan semangat selama penyusunan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah ikut memberikan saran, motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amalan yang baik dan mendapatkan imbalan dari Allah Subhana Wata'ala, Aamiin.

Padang, Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN TEORI.....	8
A. Proses Belajar Mengajar.....	8
B. Pembelajaran Kooperatif.....	8
C. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	13
D. Pembelajaran Langsung	15
E. Hasil Belajar	16
F. Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika	18
G. Penelitian Relevan.....	19
H. Kerangka Berpikir.....	21
I. Hipotesis.....	23
BAB III. METODE PENELITIAN.....	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Populasi dan Sampel	25
C. Variabel Penelitian	25
D. Jenis dan Sumber Data.....	26
E. Prosedur Penelitian.....	27

F. Instrumen Penelitian.....	27
G. Instrumen Pengumpulan Data	29
H. Teknik Analisis Data.....	32
I. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Data	35
B. Hasil Penelitian	36
C. Pembahasan.....	46
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Hasil Belajar Ujian Siswa Kelas XI TAV.....	3
Tabel 2. Rancangan Peneliti.	24
Tabel 3. Jumlah Siswa TAV Kelas XI.....	25
Tabel 4. Hasil Uji Validitas.....	37
Tabel 5. Skala Kriteria Reliabilitas.....	39
Tabel 6. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	39
Tabel 7. Kriteria Uji Tingkat Kesukaran.....	40
Tabel 8. Uji Daya Pembeda.....	41
Tabel 9. Kriteria Skala Uji Daya Pembeda.....	42
Tabel 10. Hasil Pengujian Rumus t Test.....	45
Tabel 11. Hasil Uji Independen Sample Test.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 2. Hasil Uji Reliabilitas	38
Gambar 3. Hasil Uji Normalitas.....	43
Gambar 4. Uji Homogenitas.....	44
Gambar 5. Daerah Penolakan H_0	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus.....	53
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen.....	65
Lampiran 3. RPP Kelas Kontrol.....	77
Lampiran 4. Bahan Ajar	87
Lampiran 5. Soal Uji Instrument.....	97
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Uji Instrument	107
Lampiran 7. Soal Posttest.....	108
Lampiran 8. Kunci Jawaban Posttest.....	113
Lampiran 9. Data Uji Instrumen	114
Lampiran 10. Uji Validitas.....	115
Lampiran 11. Uji Reabilitas	118
Lampiran 12. Uji Tingkat Kesukaran.....	119
Lampiran 13. Uji Daya Beda	120
Lampiran 14. Nilai Posttest Kelas Eksperimen	121
Lampiran 15. Nilai Posttest Kelas Kontrol	122
Lampiran 16. Uji Normalitas.....	123
Lampiran 17. Uji Homogenitas.....	124
Lampiran 18. Uji T	125
Lampiran 19. Nilai r Tabel.....	128
Lampiran 20. Nilai t Tabel.....	130
Lampiran 21. Lembar Validasi Soal Posttest	132
Lampiran 22. Surat Izin Penelitian Fakultas Teknik.....	135
Lampiran 23. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	136
Lampiran 24. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	137
Lampiran 25. Dokumentasi Pembelajaran di Kelas Eksperimen	138
Lampiran 26. Dokumentasi Pembelajaran kelas Kontrol	139
Lampiran 27. Dokumentasi Pengisian Soal Posttest kelas Eksperimen	140
Lampiran 28. Dokumentasi Pelaksanaan Posttest kelas Kontrol.....	141
Lampiran 29. Daftar Hadir Siswa Kelas XI TAV 1	142
Lampiran 30. Daftar Hadir Siswa Kelas XI TAV 2	143

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi seluruh umat manusia, dengan pendidikan manusia memiliki pengetahuan, nilai dan sikap dalam berbuat untuk ikut menunjang pertumbuhan dan pembangunan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan Pendidikan nasional dalam UU 20 2013 pasal 3 (Dasar, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Nasional) mengenai Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) adalah sebagai berikut : “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Pelaksanaan pendidikan Indonesia melalui dua jalur, yaitu jalur formal dan jalur non formal. Jalur formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang seperti TK, SD, SLTP, SMU dan SMK. Sedangkan jalur non formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang, seperti Paket A, B dan C. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga pendidikan yang berusaha secara terus menerus dan terprogram mengadakan pembenahan diri di berbagai bidang baik sarana dan

prasarana, pelayanan administrasi dan informasi serta kualitas pembelajaran secara utuh. SMK merupakan sekolah yang mendidik siswanya dengan keahlian dan keterampilan, juga mendidik siswa agar mampu memilih karir, berkompotensi dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian.

SMK Negeri 1 Rao Selatan merupakan Sekolah Kejuruan yang menawarkan berbagai macam program keahlian. Sekolah kejuruan ini tidak hanya sekedar mendidik siswa, namun sekolah ini ingin menghasilkan lulusan yang cerdas, siap kerja, dan mampu bersaing pada era globalisasi menuju masyarakat madani. SMK Negeri 1 Rao Selatan sebagai lingkungan belajar memiliki sistem pengajaran teori dan praktek untuk bidang studi produktif, dimana proses belajar mengajar melibatkan beberapa faktor diantaranya guru, siswa dan sarana prasarana. Pada umumnya beberapa mata pelajaran yang ada di SMK saling berkaitan satu sama lain dan merupakan persyaratan untuk melanjutkan ke pelajaran berikutnya. Salah satunya adalah mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Setiap siswa kelas XI TAV diwajibkan mengikuti mata pelajaran tersebut dan harus lulus untuk setiap kompetensi yang telah dipelajari.

Mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diberikan untuk kelas XI pada program keahlian Teknik Audio Video (TAV). Penerapan Rangkaian Elektronika adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang perkembangan rangkaian elektronika analog menjadi elektronika digital

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara pada guru mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 1 Rao Selatan dan

ternyata masih terlihat kurangnya minat, kesadaran dan antusias siswa dalam proses belajar mengajar seperti Sebagian kecil siswa tidak membawa buku catatan dan peralatan alat tulis sebagai penunjang proses belajar mengajar. Kebanyakan dari siswa lebih banyak menerima informasi dari guru dan tidak berinisiatif untuk mengembangkan materi pembelajaran. Ketika ditanya mengenai materi pelajaran sebelumnya, kebanyakan siswa tidak dapat menjawab dan lebih memilih diam.

Dari hasil wawancara tersebut diketahui mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di SMK Negeri 1 Rao Selatan batas Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 65. Beberapa permasalahan diatas tentu saja berpengaruh pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika ditemukan rata-rata hasil belajar peserta didik masih ada yang belum mencapai KKM. Rendahnya rata-rata hasil belajar peserta didik, dapat dilihat dari nilai Ujian Semester peserta didik yang masih banyak dibawah KKM yang telah ditetapkan sekolah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Hasil Belajar Mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Siswa Kelas XI TAV Semester 1 Tahun Ajaran 2021/2022

No	Kelas	Total Siswa	Tuntas ≥ 65		Belum Tuntas < 65		Rata – rata Kelas
			Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	
1	XI TAV 1	28	12	42,85%	16	57,15%	54,54
2	XI TAV 2	29	10	34,48%	19	65,52%	57,03
Jumlah		57	22	38,59%	35	61,64%	55,78

Sumber:(Guru SMK N 1 Rao Selatan)

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh nilai rata – rata hasil ujian semester dari kelas X TAV belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 65.

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena kurangnya strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, selain dari itu rendahnya hasil belajar siswa juga diperkirakan disebabkan karena kurangnya minat belajar siswa yang ditandai dengan banyak siswa yang minta izin keluar disaat proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran di pengaruhi oleh komponen – komponen yang terdapat didalamnya yaitu model pembelajaran, media, penilaian hasil belajar atau evaluasi, pengelolaan kelas, kemampuan guru dan ketermanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia. Berdasarkan nilai rata-rata kelas diatas menunjukkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran diduga karena pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat. Sebagai seorang guru tentunya dapat memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin diajarkan kepada siswa.

Metode yang digunakan belum menuntut siswa untuk berpikir kreatif. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat juga harus memperhatikan kondisi siswa, materi ajar, fasilitas atau media yang tersedia dan kondisi guru. Untuk melaksanakan pembelajaran yang baik memerlukan beberapa kecakapan guru untuk memilih model pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran tersebut dapat merangsang siswa dalam berpikir kreatif dan aktif untuk memperoleh kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu untuk mengadakan penelitian terhadap model pembelajaran berkaitan dengan model pembelajaran

yang digunakan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternative guru di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. TGT adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan berbeda. Sehingga siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang dihadapi. Alasan ini yang membuat peneliti tertarik untuk menerapkan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.

Berdasarkan uraian di atas maka akan dilakukan penelitian lebih lanjut tentang **“Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI TAV Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di SMKN 1 Rao Selatan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat ditemukan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya minat, kesadaran dan antusias siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Saat pembelajaran berlangsung siswa lebih banyak menerima informasi dari guru dan tidak berinisiatif untuk mengembangkan materi pembelajaran.

3. Hasil belajar siswa kelas XI TAV pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika masih rendah.
4. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat.
5. Metode yang digunakan belum menuntut siswa untuk berpikir kreatif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini hanya membatasi pada:

1. Penelitian ini di lakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
2. Penelitian ini dibatasi kepada pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas XI TAV pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di SMKN 1 Rao Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui perkembangan aktifitas yang berkaitan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2. Mengetahui seberapa besar pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan penerapan model kooperatif tipe *TGT* pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika kelas XI TAV di SMKN 1 Rao Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka hasil penelitian ini bermanfaat seperti berikut:

1. Penerapan model pembelajaran model kooperatif tipe *TGT* ini diharapkan dapat memotivasi, melatih dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Proses pembelajaran berlangsung diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran model pembelajaran model kooperatif tipe *TGT* sebagai salah satu bahan alternative yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Meningkatkan pengetahuan bagi peneliti dalam mengajar pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di masa yang akan datang.
4. Untuk memperoleh pengalaman tentang pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yang berorientasi pada hasil belajar siswa, strategi pembelajaran, dan melakukan seleksi materi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Proses Belajar Mengajar

Menurut Tutik & Daryanto (2016:36) belajar adalah sebuah proses untuk merubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas tertentu. Walaupun pada hakikatnya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar dan dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungan.

B. Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2012:202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar dan umumnya melibatkan kelompok yang terdiri dari empat siswa dengan kemampuan yang berbeda dan ada pula yang menggunakan kelompok dengan ukuran yang berbeda-beda Dengan kata lain, model

pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap kelompok harus bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Dari beberapa paparan pengertian diatas, dapat di simpulkan pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar di dalam kelompok-kelompok kecil dengan lima unsur yakni: saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, tatap muka komunikasi antar anggota, dan proses yang dipimpin atau diarahkan oleh guru.

a. Ciri Pembelajaran Kooperatif

Menurut (Sipakiyah, 2019) mengemukakan bahwa terdapat beberapa ciri dalam pembelajaran kooperatif yakni :

- 1) Setiap anggota memiliki peran,
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga temanteman kelompoknya,
- 4) Guru membantu mengembangkan ketrampilan ketrampilan interpersonal kelompok
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

b. Unsur-Unsur dalam Pembelajaran Kooperatif

Unsur-unsur yang ada dalam model pembelajaran kooperatif yang di rumuskan yakni:

1) Saling ketergantungan positif

Untuk menciptakan kelompok kerja efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka. Artinya, setiap anak dalam satu kelompok mempunyai tugas sendiri. Penilaian juga dilakukan dengan cara unik. Setiap siswa mendapatkan nilainya sendiri dan nilai kelompok. Nilai kelompok dibentuk dari “sumbangan” setiap anggota. Beberapa siswa yang kurang mampu tidak akan merasa minder terhadap rekan-rekan mereka karena toh mereka juga memberikan sumbangan. Malahan mereka akan merasa terpacu untuk meningkatkan usaha mereka dan sebaliknya.

2) Tanggung jawab perorangan

Pengajar yang efektif dalam model pembelajaran *Cooperative Learning* membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok bisa dilaksanakan.

3) Tatap muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para pembelajar untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua

anggota. Hasil pemikiran dari satu kepala saja. Lebih jauh lagi, hasil kerja sama ini jauh lebih besar dari pada jumlah hasil masing-masing anggota.

4) Komunikasi antar anggota

Unsur ini juga menghendaki agar para pengajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi sebelum menugaskan siswa dalam kelompok belajar perlu mengajarkan cara-cara berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara, keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka.

5) Evaluasi proses kelompok

Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Unsur-unsur pembelajaran kooperatif yaitu saling ketergantungan positif yang mengharuskan setiap siswa harus menyelesaikan tugasnya sendiri, tanggung jawab perorangan yang membuat setiap siswa menjadi mandiri, tatap muka atau berdiskusi, adanya komunikasi antar anggota, dan mengadakan evaluasi proses dalam kelompok setelah pembelajaran kooperatif selesai dilaksanakan.

c. Keterampilan-Keterampilan dalam Pembelajaran Kooperatif

Menurut Isjoni, (2010) dalam (Fatimah & Shofi, 2019) merumuskan keterampilan-keterampilan dalam pembelajaran kooperatif yakni sebagai berikut:

1) Keterampilan kooperatif tingkat awal

Pada keterampilan tingkat awal siswa dibimbing untuk menggunakan kesepakatan menghargai kontribusi mengambil giliran atau berbagi tugas berada dalam tugas mendorong partisipasi, mengundang orang lain menyelesaikan tugas dalam waktunya, dan menghormati perbedaan individu.

2) Keterampilan kooperatif tingkat menengah

Adapun keterampilan tingkat menengah meliputi menunjukkan penghargaan dan simpati, mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara dapat diterima, mendengarkan dengan arif, bertanya, membuat ringkasan, menafsirkan, mengorganisir, dan mengurangi ketegangan.

3) Keterampilan tingkat mahir

Keterampilan tingkat mahir meliputi, mengelaborasi, memeriksa dengan cermat, menanyakan kebenaran, menetapkan tujuan, dan berkompromi.

C. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Rusman (2012: 224) mengemukakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda-beda. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur seperti permainan dan penghargaan.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri dari beberapa Langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

1. Penyajian Kelas. Pada tahap ini terdiri dari dua tahapan yaitu pembukaan dan pengembangan. 1) Pembukaan, yaitu Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi. 2) Pengembangan. Guru memberikan penjelasan materi secara garis besar. Lamanya presentasi tergantung pada materi yang akan dibahas. Pada tahap penyajian kelas ini siswa harus memperhatikan dan memahami materi.

2. Belajar dalam kelompok (*teams*). Dalam tahap ini guru membagi anggota kelompok yang heterogen dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masing yang pada umumnya terdiri dari 4-5 orang (sesuai kebutuhan).
3. Permainan (*games*). Permainan terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari penyajian kelas dan belajar dalam kelompok. Pada umumnya game terdiri atas pertanyaan – pertanyaan sederhana bernomor yang ditulis pada lembar yang sama.
4. Pertandingan (*tournaments*). *Tournament* merupakan sebuah struktur berlangsungnya suatu game. *Turnament* dilakukan pada akhir pelajaran setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.
5. Penghargaan kelompok. Setelah diperoleh skor tiap anggota pada kelompok masing – masing selajutya diadakan rekapitulasi pada tabel.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Teams Games*

***Tournament* (TGT)**

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu sebagai berikut:

Kelebihan tipe TGT

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya

2. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
4. Motivasi belajar siswa bertambah
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepakaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
7. Siswa dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerja sama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan tipe TGT:

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas

D. Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung adalah model pengajaran yang bertujuan membantu mengajarkan kemampuan dasar siswa setahap demi setahap. Pembelajaran langsung dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang diajarkan selangkah demi selangkah. Model pembelajaran langsung dirancang khusus untuk

menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan procedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik.

Menurut Dedy Kustawan (2016) Langkah-langkah pembelajaran langsung yaitu:

1. Menyiapkan peserta didik
2. Sajian informasi
3. Latihan terbimbing
4. Refleksi
5. Latihan mandiri
6. Evaluasi

E. Hasil Belajar

Menurut Susanto(2013:5) dalam (Gunarta,2019) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotor dari kegiatan belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diuraikan dalam dua bagian yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa, yang termasuk kedalam faktor ini adalah :

a. Fakkor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap

belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu, selain itu juga akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

b. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh dalam belajar, karena dalam pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.

c. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastinya selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

d. Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa. Yang termasuk kedalam eksternal adalah :

a. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, susasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan Gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

F. Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika

Mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diberikan untuk kelas XI pada program keahlian Teknik Audio Video (TAV). Penerapan Rangkaian Elektronika adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang perkembangan rangkaian

elektronika analog menjadi elektronika digital. Pada dasar rangkaian elektronika analog mempelajari tentang pembentukan, karakteristik, titik kerja serta penerapan rangkaiannya, komponen aktif semikonduktor terdiri dari dioda, transistor bipolar, FET, MOSFET, thyristor, triac, diac. Sedangkan pada rangkaian elektronika digital mempelajari tentang sistem bilangan, aljabar boole, gelombang dasar, gerbang kombinasional, serta rangkaian sekuensial.

Pada penelitian ini, KD yang akan di teliti adalah KD 3.3 Menganalisi komponen transduser dan KD 3.4 Menganalisis Karakteristik parameter dan kegunaan penguat operasional.

G. Penelitian Relevan

Penelitian relevan bertujuan untuk membandingkan antara penelitian yang satu dengan penelitian yang lainnya. Dimana penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian dibawah ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Irvan Basith, (2014) yang meneliti tentang “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Menganalisis Rangkaian Listrik Kelas X Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik Di Smkn 1 Tanjung Raya”. Dari hasil tes penelitian yang dilakukan Hasil hipotesis dengan menggunakan mikrisoft excel di dapati bahwa $T_{hitung} = 5,960 > T_{tabel} = 1,671$, ini berarti bahwa secara signifikan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Risqi Fajril (2015) tentang “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Jurusan Teknik Elektronika Di Smk Negeri 1 Sumatera Barat.” Dari hasil penelitian kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 79,29 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 70,17. maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran teams games tournament dengan model pembelajaran kooperatif.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Jejeng Syafriza (2016) yang meneliti tentang “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Mererapkan Dasar-Dasar Elektronika Kelas X di SMK Negeri 1 Sumatera Barat.” Dari hasil penelitian kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 86,06 sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 81,67. Maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih besar yaitu 5,37% dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif.

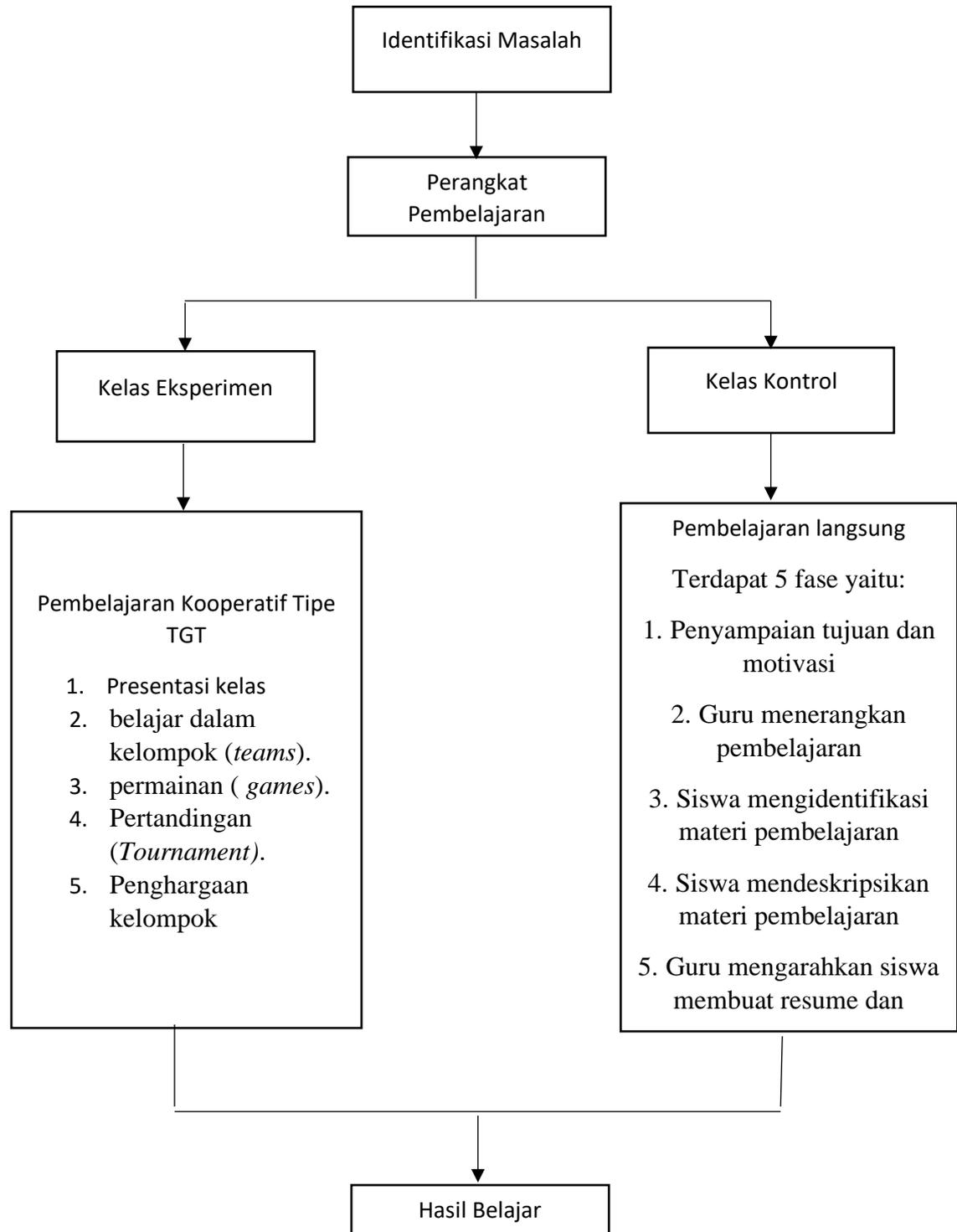
Ketiga penelitian diatas relevan dengan penelitian ini menurut peneliti. Dimana dalam penelitian ini peneliti tersebut menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

yang dibandingkan dengan metode pembelajaran lain dengan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Dimana dari hasil penelitian ini didapatkan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa

H. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah di paparkan selanjutnya akan dirumuskan kedalam kerangka berfikir dan hubungan antara masing-masing variabel yang di teliti dalam penelitian ini. Penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Untuk lebih jelasnya, kerangka pemikiran penelitian digambarkan pada gambar berikut ini:



Gambar 1.
Kerangka Pemikiran Penelitian

I. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah “Terdapat Pengaruh Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Penerapan Rangkaian Elektronika Pada Siswa Kelas XI TAV di SMK Negeri 1 Rao Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023”

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, penelitian penerapan pembelajaran TGT untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI TAV Smk Negeri 1 Rao Selatan, yang mengacu kepada hipotesis yang diajukan, maka dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat perkembangan aktifitas belajar siswa yang aktif. Dilihat rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan treatment model pembelajaran TGT yaitu 73,57 sedangkan siswa yang tidak diberikan treatment model pembelajaran atau menggunakan model pembelajaran langsung memperoleh rata-rata yaitu 59,78. Dari pembuktian hasil belajar tersebut dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah menerapkan model pembelajaran TGT kepada siswa kelas eksperimen.
2. Dari hasil uji T didapatkan t_{hitung} sebesar 3,44 dan t_{tabel} adalah 2,00. Disimpulkan bahwa H_1 diterima. Dari nilai signifikansi (2-tailed), dari kedua nilai signifikansi yang didapatkan menggunakan aplikasi Spss 25 maka diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,005$. Yaitu $0,003 < 0,005$ dan $0,004 < 0,005$ dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa kelas XI TAV pada mata pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika di Smk Negeri 1 Rao Selatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Model pembelajaran TGT merupakan suatu model pembelajaran yang digunakan untuk membentuk suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan. Oleh karena itu diharap guru berinisiatif untuk menggunakan model pembelajaran TGT dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti yang akan meneliti masalah ini untuk selanjutnya untuk lebih di kembangkan lagi untuk hasil belajar yang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, L., & Shofi, A. (2019). Aktivitas Siswa SMP dalam Proses Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 1(1), 19–26.
- Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.
- Kustawan, D. (2016). *Pembelajaran Yang Ramah*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Rachmawati, T. & Daryanto. (2015). Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik. Yogyakarta : Gava Media
- Ridwan A,S. (2015). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2012).*Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sipakyah, S. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vll Pada Mata Pelajaran PPKn DI MTsN 1 Mataram*. Universitas Mataram.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: AlfaBeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulastri, S. (2018). Implementasi Pendekatan Sainifik Dalam Pembelajaran PAI Di SMP Negeri 2 Dan SMP Negeri 5 Kota Bandung. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 3(2), 185–198.
- Sumadi Suryabrata. (2003). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.