

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJARVanny Rachmawati¹, Uus Manzilatusifa², Popon Mariam³¹²³Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Langlangbuana**Article Info****Keywords**

teams games tournament

tgt

aktivitas belajar

Abstract

Pada proses pembelajaran yang berlangsung cenderung kurang aktif dikarenakan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru sehingga mengakibatkan aktivitas belajar siswa yang rendah, khususnya untuk mata pelajaran Pengantar Keuangan dan Akuntansi. Maka dibutuhkan salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Quasi Experiment dengan desain penelitian Non-Equivalent Control Group Design. Sifat penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Binawarga Bandung, dengan sampel penelitian siswa SMK kelas XI AP 1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 36 siswa dan kelas XI AP 2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil analisis uji hipotesis aktivitas belajar siswa diketahui terdapat peningkatan, hal ini dilihat dari rata-rata persentase perolehan siswa yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) serta terhadap peningkatan aktivitas di kelas eksperimen dalam proses pembelajaran Pengantar Keuangan dan Akuntansi.

Correspondence Author¹vannyitaw@gmail.com²uusmanzilatusifa01@gmail.com³poponmariam1974_2@yahoo.co.id**How to Cite**

Rachmawati, V., Manzilatusifa, U., Mariam, P. (2016). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Aktivitas Belajar. JP2EA, Vol. 2, No. 2, Des. 2016, 160-170.

PENDAHULUAN

Pembelajaran secara umum adalah rangkaian atau kegiatan yang dilakukan oleh guru yang terarah sehingga menghasilkan aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa ke arah yang lebih baik. Pembelajaran adalah upaya guru menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa serta antarsiswa. Proses belajar pembelajaran merupakan suatu proses yang sengaja direncanakan dan dirancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan bagi terjadinya kegiatan belajar. Guru berperan sebagai pelaku perencana, pelaksana, dan penilai pembelajaran.

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik, maupun psikis, seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain, karena dengan belajar itu berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Berdasarkan hal diatas, dibentuk melalui perbaikan mutu pendidikan, dimulai dengan menata dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang aktif diantaranya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, adanya kerjasama dalam kelompok, siswa menghargai pendapat siswa lain, siswa mampu menyampaikan gagasan yang cemerlang dalam diskusi, membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang, keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain, memanfaatkan potensi anggota kelompok, saling membantu dan menyelesaikan masalah. Proses pembelajaran tersebut merupakan proses pembelajaran yang menekankan peningkatan aktivitas belajar siswa.

Masalah yang dihadapi dilapangan berdasarkan hasil pengamatan bahwa siswa kurang memperhatikan pada saat guru memberikan pembelajaran di kelas, ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa

untuk bertanya atau melakukan tanya jawab sebagian siswa merasa kurang berani dalam mengutarakan pertanyaan atau pun dalam memberikan jawaban, dan ketika mengemukakan pendapat pun sebagian siswa merasa gugup. Melihat keadaan seperti itu, akibatnya bahwa sebagian siswa itu pasif atau kurangnya keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hal diatas, bahwa siswa masih berpusat pada guru sehingga membuat siswa itu menjadi pasif dan monoton pada pembelajaran berlangsung. Dari hasil pengalaman tersebut hasil persentase penulis pada aktivitas belajar siswa kelas XI AP (Administrasi Perkantoran) yaitu digambarkan dengan bentuk persentase.

Hal ini dilihat dari data awal rata-rata aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1.1
Persentase Siswa

No.	Kriteria yang diamati	Jumlah Siswa		Presentase	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Memperhatikan penjelasan materi dari guru	26	10	72%	28%
2.	Menanggapi pendapat kelompok lain	20	16	55%	44%
3.	Bekerjasama saat diskusi	24	12	67%	33%

Melihat data diatas, dapat dijelaskan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pengantar keuangan dan akuntansi masih rendah, hal ini dibuktikan dengan data hasil pengamatan proses pembelajaran dikelas masih banyak siswa yang kurang aktif, padahal mata pelajaran pengantar keuangan dan akuntansi sangatlah penting bagi siswa SMK untuk didunia kerja. Salah satu penyebab kurangnya aktivitas belajar siswa diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran yang teacher orientid atau berpusat pada guru. Sehingga pembelajaran yang berlangsung cenderung kurang aktif.

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu upaya yang dilakukan oleh guru yang harus

lebih aktif dalam menghidupkan suasana kelas ketika pembelajaran. Salah satu pendekatan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran inovatif dan efektif, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), siswa diarahkan untuk bekerja sama dan saling membantu dalam kelompok kecil, siswa diarahkan pula pada penghargaan kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dianggap salah satu model yang dianggap cocok untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena model ini sangatlah menarik dalam proses pembelajaran. Model ini diharapkan dapat membuat pelajaran itu lebih mudah dipahami dan menjadi pembelajaran yang menyenangkan selain terhadap prakteknya serta membantu kecerdasan siswa.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut: "Apakah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa". Penelitian ini bertujuan: "Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa".

KAJIAN LITERATUR

Mengenai model pembelajaran kooperatif, menurut Slavin (Taniredja, 2015, hal. 55) mengemukakan: "*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by the teacher*".

Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana dalam sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Menurut pendapat Lie, A (Taniredja, 2015, hal. 56) bahwa model pembelajaran

kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran cooperative learning yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model cooperative learning dengan benar-benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Menurut Solihatin, E., dan Rahardjo, (2007, hal. 4), mengemukakan bahwa pada dasarnya cooperative learning mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Berdasarkan beberapa pengertian model pembelajaran kooperatif diatas, disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berinteraksi juga sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan diantara sesama anggota kelompok.

Tujuan Pembelajaran Kooperatif Menurut Slavin (Taniredja, 2015, hal. 60) mengemukakan bahwa "Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain, sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya".

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran penting. Menurut Depdiknas tujuan pertama pembelajaran kooperatif, yaitu meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademiknya.

Siswa yang lebih mampu akan menjadi narasumber bagi siswa yang kurang mampu,

yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Sedangkan tujuan yang kedua, menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belajar. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkah social

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif itu dapat meningkatkan keberhasilan siswa secara individu atau dapat dipengaruhi oleh kelompok dalam mengerjakan tugas-tugasnya.

Unsur penting dalam Pembelajaran Kooperatif menurut Ibrahim (dalam Tukiran Taniredja, 2015: 59) adalah sebagai berikut: Siswa dalam kelompok haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya. Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama. Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.

Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.

Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. Artinya dari unsur tersebut bahwa dalam kelompok siswa harus memiliki anggapan dalam berdiskusi adanya tanggung jawab masing-masing anggota serta saling bekerja sama.

Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif Menurut Johnson dan Hilke (Taniredja, 2015, hal. 59), mengemukakan bahwa model pembelajaran kooperatif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: Terdapat saling ketergantungan yang positif diantara anggota kelompok. Dapat dipertanggung jawabkan secara individu. Heterogen. Berbagi kepemimpinan. Berbagi tanggung jawab. Menekankan pada tugas dan kebersamaan. Membentuk keterampilan sosial. Peran guru/dosen mengamati proses belajar

mahasiswa. Efektivitas belajar tergantung pada kelompok.

Berdasarkan pemaparan diatas maka ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah adanya saling ketergantungan yang positif diantara anggota kelompok, membuat siswa memiliki rasa tanggung jawab

Pengertian Teams Games Tournament (TGT) menurut Mitahul Huda (2013, hal. 197) mengemukakan bahwa Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.

Slavin (Cooperative Learning Second Edition, 2009) menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif, antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.

Komposisi ini di catat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka di uji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki ciri khas yang membedakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen yang mempertandingkan antar kelompok.

Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menurut Slavin (Taniredja, 2015, hal. 67) ada lima komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), yaitu: 1) Penyajian Kelas (Class Presentation).2) Kelompok (Teams) 3) Permainan (Games). 4) Kompetisi/Turnamen

(Tournaments) 5) Pengakuan Kelompok (Teams Recognition). komponen-komponen pembelajaran kooperatif tipe TGT diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penyajian kelas yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru dimulai dari pemaparan materi yang berkaitan dengan pemberian tugas yang harus dilakukan peserta didik dan pemberian motivasi dalam hal persiapan untuk tahapan selanjutnya

Kelompok yaitu pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru berdasarkan perbedaan yang dimiliki siswa seperti perbedaan dalam segi prestasi akademik, ras, jenis, kelamin atau etnik. Kelompok yang sudah dibentuk diberlakukan untuk belajar berkelompok untuk memperdalam materi yang sudah dipaparkan oleh guru melalui pembahasan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang sudah disajikan.

Tahapan permainan (games) yaitu kegiatannya dilakukan setelah penyajian kelas dan pembagian kelompok selesai dilakukan. Dalam tahapan ini, siswa antar kelompok bersaing untuk menjawab soal yang diberikan oleh guru dan soal tersebut berkaitan dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Ketika siswa menjawab soal diselingi dengan adanya kegiatan bermain, artinya antara kelompok secara bersaing untuk memperebutkan soal dalam kartu bernomor untuk dijawab.

Tahapan turnamen yaitu tahapan turnamen atau pertandingan dengan kegiatan melakukan pertandingan antara kelompok dalam meja turnamen untuk menentukan tim pemenang. Tahapan ini dilakukan dimana kelompok itu dirubah sesuai kelompok yang prestasinya lebih tinggi sampai yang terendah dengan memberikan soal kembali yang sesuai dengan materi.

Pengakuan kelompok yaitu merupakan tahapan penghargaan dimana kegiatan akhir yang berupa pengumuman pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan tim predikat baik, tim predikat sangat baik dan tim predikat super sesuai dengan kriteria skor yang telah ditentukan.

Menurut Tukiran Taniredja (2015, hal. 72) Kegiatan siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) antara lain:

Pada awal pertemuan, membentuk kelompok kecil dengan anggota 4-5 orang. Mempelajari materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan masing-masing. Bekerja sama memadukan kemampuan untuk saling mengisi, saling membantu guna mengerjakan tugas belajar yang dibagikan guru. Menjelaskan dan menyatukan serta melengkapi pendapatnya dengan dasar-dasar pemikiran yang rasional.

Kelebihan TGT Menurut Tukiran Taniredja (2015, hal. 72), mengemukakan bahwa: 1). Dalam kelas kooperatif mahasiswa/siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya. 2). Rasa percaya diri mahasiswa/siswa menjadi lebih tinggi. 3). Perilaku mengganggu terhadap mahasiswa lain menjadi lebih kecil. 4). Motivasi belajar mahasiswa/siswa bertambah. 5). Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan negara. 6). Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara mahasiswa/siswa dengan mahasiswa/siswa dan antara mahasiswa/siswa dengan dosen/guru. 7). Mahasiswa/siswa dapat menelaah sebuah mata kuliah atau pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri mahasiswa/siswa juga mahasiswa/siswa dengan dosen/guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan TGT Menurut Tukiran Taniredja (2015, hal. 73), mengemukakan bahwa: 1). Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya. 2). Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran. 3). Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika dosen tidak dapat mengelola kelas.

Berdasarkan penguraian kelebihan dan kelemahan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT

dapat meningkatkan aktivitas belajar, karena diskusi kelas berperan sangat penting dalam belajar aktif, aktivitas yang dialami membantu membuat belajar aktif sebagai keterlibatan dalam adanya games, simulasi dan penyelesaian tugas. Dimana dalam model tersebut terdapat unsur permainan, kooperatif dan penguatan, serta menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu membutuhkan waktu yang lama dan juga apabila guru tidak terampil mengimplementasikannya dikelas, maka kekurangan pun dapat terjadi.

Aktivitas Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bahwa aktivitas artinya adalah kegiatan atau keaktifan. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Berarti aktivitas itu adalah seluruh kegiatan atau interaksi dengan lingkungannya yang ditunjukkan dengan keterlibatan individu dalam tugas yang diberikan, sehingga dalam belajar seseorang dikatakan sudah belajar apabila dia sudah melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar ialah semua kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan guru dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang diartikan disini penekanannya adalah pada siswa, karena dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif.

Seperti yang dikemukakan dalam Depdiknas (2006, hal. 31) bahwa: "Belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa

perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor."

Prinsip-prinsip Aktivitas menurut Sardiman (2010, hal. 97) bahwa prinsip-prinsip aktivitas dalam belajar dalam hal ini akan dilihat dari sudut pandang perkembangan konsep jiwa menurut ilmu jiwa. Dengan melihat unsur kejiwaan seseorang subjek belajar/subjek didik, dapatlah diketahui bagaimana prinsip aktivitas yang terjadi dalam belajar itu, karena dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi fokus perhatian adalah komponen manusiawi yang melakukan aktivitas dalam belajar-mengajar, yakni siswa dan guru.

Jenis-jenis aktivitas dalam Belajar aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa banyak jenisnya. Aktivitas yang biasa dilakukan siswa, misalnya seperti mencatat, mendengarkan, dan menghafal tidak cukup dalam memaksimalkan penguasaan materi. Keterlibatan siswa dari berbagai aspek dalam dirinya haruslah dilibatkan.

Menurut Paul B. Didrich membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan peserta didik yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan.
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, disukusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Mental activities*, sebagai contoh, menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
6. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Jadi, dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan diatas menunjukkan bahwa aktivitas disekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut diciptakan sekolah tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar, oleh karena itu dalam proses pembelajaran diharapkan para siswa aktif dalam belajarnya sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Menurut Paul B. Didrich (dalam Sardiman, 2011: 100), maka indikator yang menjadi sebuah kegiatan pembelajaran menjadi aktif dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Indikator Aktivitas

Aspek yang dipakai	Indikator
Aktivitas Visual (Vixtual Activities)	Membaca Memperhatikan
Aktivitas Lisan (Oral Activities)	Tanya Jawab Bertanya Mengeluarkan Pendapat
Aktivitas Mendengarkan (Listening Activities)	Mendengarkan Diskusi
Aktivitas Menulis (Writing Activities)	Mengerjakan Soal Latihan Laporan Menulis
Aktivitas Mental (Mental Activities)	Menanggapi Memecahkan Masalah
Aktivitas Emosional (Emotional Activities)	Bersemangat Tenang dan gugup Minat Bergembira

Jadi, dapat disimpulkan bahwa indikator atau ukuran terlihatnya aktivitas dalam pembelajaran itu diantaranya dapat dilihat dari aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas menggambar, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, melalui langkah-langkahnya siswa secara menyeluruh diharuskan terlibat, sehingga kegiatan yang mereka lakukan tidak monoton atau pun pasif, dalam model tersebut komponen belajar akan berfungsi sesuai dengan peranannya masing-masing dan digunakan sesuai dengan

tuntutan pembelajaran, sehingga tercipta situasi belajar yang aktif.

Sebagaimana yang sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa dalam pembelajaran peningkatan aktivitas terjadi apabila timbulnya rangsangan yang disebabkan faktor yang mempengaruhinya, karena semua komponen belajar pada saat diterapkannya model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai suatu alat yang mendorong siswa untuk melakukan lebih banyak lagi kegiatan atau aktivitas dari yang biasa mereka lakukan. Keharusan melakukan aktivitas menjadikan siswa mau terlibat dalam setiap langkah-langkah pembelajaran, misalnya dalam langkah permainan siswa diharuskan menjawab pertanyaan untuk menambah point kelompok.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Quasi Eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa penelitian yang dilakukan bersifat eksperimental, yang mencobakan sesuatu untuk mencari pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau treatment. Sugiyono (2013, hal. 116) mengatakan "penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan".

Sifat dari penelitian yang dilakukan penulis adalah kuantitatif dengan desain eksperimen. Karena kuantitatif identik dengan angka-angka dan analisis menggunakan statistika. Penelitian ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-equivalent control group design menurut Sugiyono (2013, hal. 118)

Populasi dalam penelitian ini adalah para peserta didik kelas XI-AP 1 terdiri dari 36 peserta didik, kelas XI-AP 2 terdiri dari 36

peserta didik di SMK Binawarga Bandung.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2013, hal. 126) menyatakan "sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu". Teknik sampel ini digunakan karena peneliti akan memberikan materi untuk kelas XI di SMK, sampel yang akan dijadikan subjek dalam penelitian adalah peserta didik kelas XI-AP 1 (kelas eksperimen) yang berjumlah 36 peserta didik dan peserta didik kelas XI-AP 2 sebagai (kelas kontrol) yang berjumlah 36 orang.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah sebagai berikut: 1). Perangkat Pembelajaran Skenario untuk proses belajar mengajar didalam kelas yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). 2). Observasi Observasi dilakukan untuk mengamati sintak atau langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* didalam kelas. Pedoman observasi dibuat berdasarkan langkah-langkah yang seharusnya dilakukan oleh guru dan respon murid dalam pembelajaran. 3). Angket atau Kuesioner yang disebar dalam penelitian ini berisi tentang apa yang mereka rasakan selama kegiatan belajar berlangsung, baik saat pembelajaran menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) didalam kelas atau melihat aktivitas belajar siswa sesuai dengan indikator aktivitas belajar.

Uji Validitas dilakukan dengan cara mengorelasikan antara skor item dengan skor total item. Dalam penentuan layak atau tidaknya suatu item yang digunakan, dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0,05. Peneliti mencari koefisien korelasi validitas butir instrumen dan menguji validitas butir instrumen menggunakan SPSS. Pengujian validitas pada penelitian ini digunakan untuk menguji validitas pedoman observasi model TGT dan angket aktivitas siswa yang dilakukan oleh para ahli yang sudah berpengalaman

dibidangnya.

Uji validitas yang dilakukan untuk instrument angket aktivitas belajar siswa yang terdiri dari 28 pernyataan diuji cobakan dan dihitung validasinya dengan menggunakan bantuan program komputer *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22. Berdasarkan hasil uji valid instrument angket, diketahui bahwa 24 item pernyataan dinyatakan valid, sehingga instrument angket layak untuk mengukur aktivitas belajar siswa.

Suatu instrument dapat dikatakan tetap, pasti, ajeg, atau dapat dipercaya jika memberikan hasil yang sama saat diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan berbeda. Dan penelitian ini harus dibuktikan dengan dilakukannya uji realibilitas. Hasil uji realibilitas dengan menggunakan Software SPSS 22 For Windows.

Reliabilitas dikatakan tinggi dari suatu alat evaluasi merupakan syarat yang diperlukan untuk mengetahui apakah soal itu valid atau tidak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa alat evaluasi yang valid sudah pasti reliabel. Hal tersebut seperti yang dikemukakan oleh Ruseffendi (2010:159), "... alat evaluasi yang reliabel belum tentu valid. Akan tetapi data yang valid sudah pasti reliabel".

Teknik Pengolahan Data dan Prosedur Analisis Data diberi setelah sampel diberi treatment atau perlakuan, data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest dianalisis untuk mendapatkan skor pencapaian pada kelas yang di berikan treatment. Data hasil angket yang sudah valid dihitung melalui aplikasi *microsoft excel 2010* untuk mengetahui seluruh jawaban siswa yang sudah menjawab pernyataan yang ada di lembar angket tersebut.

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data dari hasil kedua kelas yang telah diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan yaitu uji Kolmogorov Smirnov dengan taraf signifikansi 5% = 0,05.

Uji homogenitas dilakukan pada data yang berdistribusi normal. Uji homogenitas bertujuan untuk menguji apakah varians populasi yang diuji mempunyai varians yang homogen atau heterogen. Pengujian ini menggunakan Software SPSS 22 For Windows.

Uji Hipotesis (Uji-t). Pengolahan data dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Hipotesis yang akan diuji berkaitan dan berhubungan dengan permasalahan yang akan diajukan. Untuk mengetahui apakah antara variabel model TGT terhadap aktivitas belajar siswa mempunyai hubungan atau tidak, maka perlu dilakukan pengujian secara hipotesis. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji-t. Perhitungan t-test dapat digunakan dalam menguji hipotesis sampel yang berpasangan. Pengujian ini menggunakan program Software SPSS 22 For Windows

Pedoman observasi yang dihitung dengan cara analisis data kualitatif. Menghitung dengan menggunakan model "Ya" atau "Tidak". Model ini digunakan agar peneliti mendapatkan jawaban yang tegas untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) yang telah dilakukan di dalam kelas eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana dampak dari faktor model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang merupakan salah satu cara untuk mempengaruhi dalam memaksimalkan aktivitas belajar siswa melalui peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas saat diberikannya perlakuan pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol yang nantinya hasil tersebut diperbandingkan dan memilih manakah model pembelajaran yang memberikan kontribusi lebih banyak dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Hal tersebut dapat digambarkan melalui hasil angket yang dilakukan pada siswa kelas

XI AP 1 untuk kelas eksperimen dan siswa kelas XI AP 2 untuk kelas kontrol dengan tingkat aktivitas yang berbeda. Aktivitas belajar yang dilakukan siswa lebih banyak saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dilakukan, dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari siswa yang memperhatikan guru pada saat memaparkan materi di kelas, siswa memberikan pertanyaan apabila ada hal yang dia rasa sulit, siswa mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru, siswa berani mengemukakan pendapat pada saat berdiskusi, ketika guru mengajukan tanya jawab siswa pun tidak merasa tegang, siswa berlomba menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru dengan tujuan untuk mendapatkan point yang terbanyak, karena ketika kelompok mendapatkan point yang terbanyak kelompok tersebut tergolong dalam kelompok yang mendapatkan penghargaan sesuai dengan kriteria pencapaian skor dan siswa tidak merasa bosan saat belajar serta merasa senang belajar yang ditunjukkan dengan selalu berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran.

Pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap peningkatan aktivitas belajar dapat dilihat dari kegiatan siswa saat guru mengawali pembelajaran dengan memberikan interaksi serta motivasi apa yang seharusnya dilakukan siswa dari awal pembelajaran sampai akhir ketika model pembelajaran kooperatif diterapkan.

Melalui langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) mengharuskan siswa terlibat secara keseluruhan, dengan keterlibatan tersebut mampu memberikan kontribusi untuk nilai mereka dalam kelompok dan kontribusi untuk lebih menguasai materi yang akan dipelajari melalui aktivitas yang mereka lakukan.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) mampu meningkatkan aktivitas belajar mereka dengan

keterlibatan secara keseluruhan, biasanya dengan adanya tahapan permainan dan pertandingan membangkitkan semangat siswa untuk ditunjukkan dengan mereka harus melakukan aktivitas belajar yang tidak biasa atau tidak pernah sama sekali mereka lakukan.

Berdasarkan observasi pada guru, peneliti melakukan penelitian sebanyak dua kali pertemuan yang menunjukkan berdasarkan persentase. Pertemuan pertama peneliti mendapatkan 82% (baik), dan pertemuan kedua mendapatkan 100% (sangat baik), maka dapat disimpulkan dari observasi guru bahwa dari pertemuan pertama hingga pertemuan kedua, ada perkembangan yang semakin baik dilihat dari kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dilihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa, khususnya untuk mata pelajaran pengantar keuangan dan akuntansi, sesuai dengan hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran pengantar keuangan dan akuntansi di SMK Binawarga Bandung dapat diterima. Dilihat dari nilai rata-rata siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah 36 siswa pada saat postes dengan nilai rata-rata 85,50 untuk kelas eksperimen dan untuk kelas kontrol 75,75, dengan memperhatikan data aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa kelas eksperimen relatif lebih tinggi dari pada kelas kontrol.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) aktivitas siswa berpengaruh, jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan model pembelajaran dengan model pembelajaran seperti biasa saja, serta terdapat perbedaan yang signifikan aktivitas belajar, khususnya

untuk mata pelajaran pengantar keuangan dan akuntansi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

KESIMPULAN

Dilihat dari hasil analisis uji hipotesis aktivitas belajar siswa terdapat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Hasil ini dilihat berdasarkan rata-rata kelas menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan antara hasil rata-rata kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Maka, bahwa model pembelajaran teams games tournament (TGT) dapat mempengaruhi peningkatan aktivitas belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran pengantar keuangan dan akuntansi.

REFERENSI

- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Boston, USA: Pearson Education, Inc.
- Degeng, I. (1998). *Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran*. Surabaya: Citra Raya.
- Degeng, I. (1999). *Rancangan Pembelajaran: Teori dan Teknik Pembelajaran*. Malang: Universitas Kristen Cipta Wacana.
- Dimiyati, M. (1993). *Pandangan Behavioristik Vs Konstruktivistik: Pemecahan Masalah Belajar di Abad XXI*. Malang: PPS IKIP Malang.
- Direktorat Sekolah Menengah Pertama. (2006). *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: an Introduction* (7th Edition ed.). Boston, USA: Pearson Education, Inc.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar, W., & Sunendar, D. (2009). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT.

- Remaja Rosdakarya.
- Persada., S. (2010). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rahardjo, E. S. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta..
- Seel, B., & Richey, R. (1994). *1994. Instructional Technology: The Definition and Domain of The Field*. Washington: AECT.
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning Second Edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning*. Boston: Allyn and Bacon.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja.
- Taniredja, T. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.