

PENGARUH MODEL TGT MENGGUNAKAN METODE PEMBERIAN TUGAS TERHADAP HASIL BELAJAR PDO SMKN 2 PALEMBANG

Nadya Ulfa

Pendidikan Teknik Mesin, FKIP, Universitas Sriwijaya
nadia26031996@gmail.com

Darlius, Harlin

Pendidikan Teknik Mesin, FKIP, Universitas Sriwijaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) menggunakan metode pemberian tugas terhadap hasil siswa kelas X Program keahlian teknik otomotif pada mata pelajaran pekerjaan dasar otomotif (PDO) di SMK Negeri 2 Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen tipe post test only control design. Teknik analisis data (normal dan homogen) yang digunakan adalah uji t pada taraf signifikan 5%. analisis data yang dilakukan untuk uji hipotesis yang menggunakan uji t didapat thitung sebesar 2.997 dan ttabel untuk dk = 30 dengan taraf signifikansi 5 % adalah 2.04 atau thitung > ttabel (2.997 > 2.04) dan Ha diterima. Berdasarkan data diatas dapat dikatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) menggunakan metode pemberian tugas terhadap hasil siswa kelas X Program keahlian teknik otomotif pada mata pelajaran pekerjaan dasar otomotif (PDO) di SMK Negeri 2 Palembang.

Kata Kunci: Uji t, Model Pembelajaran Teams Games Turnament (TGT), Metode Pemberian Tugas, Hasil Belajar.

THE EFFECT OF TGT MODE USE TASK METHODE TO STUDY RESULT OF PDO SMKN 2 PALEMBANG

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the effect of learning mode Team Games Tournament (TGT) with task method on student of automotive outcomes on studying about automotive based work subject in Vocational High School number 2 Palembang. The methods that used in this study is an experiment post test only control design type. To analyze the data (normal and homogen) this study use t- test with 5% significance level. Based on the hypothesis test we get t_{count} 2.997 and t_{table} for $dk = 30$ with 5 % significance level is 2.04 or $t_{count} > t_{table}$ (2.997 > 2.04)and H_a was accepted. Based on the analyze data's result we can see that Team Games Tournament (TGT) with task method have effect on student of automotive outcomes on studying about automotive based work subject in Vocational High School number 2 Palembang.

Key word: Team Games Tournament (TGT), Task Method, study result.

PENDAHULUAN

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 tahun 2003 pasal 15 menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Hal ini sesuai dengan amanat UU No. 70 tahun tahun 2013 lulusan SMK harus memiliki kecakapan, keterampilan khusus sesuai bidangnya masing masing.

Untuk memenuhi tuntutan di atas perlu adanya faktor-faktor lain yang dapat mewujudkannya. Faktor tersebut salah satunya adalah pendidik yang berkualitas dan berkompentensi dalam bidangnya masing masing. Selain tenaga pendidik yang berkompentensi dan profesiaonal yang dapat mempengaruhi kualitas peserta didiknya. Pendidik professional harus mampu menentukan media pembelajaran ,metode dan model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berjalan efektif.

Pemilihan media, metode dan model pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar agar penyampaian materi yang disampaikan oleh pendidik mampu diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga didapat hasil pembelajaran yang efektif. Hasil pembelajaran yang efektif ini lah yang nantinya akan menjadi modal bagi sekolah untuk menciptakan lulusan SMK yang berkualitas nantinya.

Berdasarkan observasi dilakukan di SMK Negeri 2 Palembang pada tanggal 18 sampai dengan 25 September 2017 pada program keahlian otomotif kelas X TKR 2 khususnya pada mata pelajaran pekerjaan dasar Otomotif (PDO) belum memperlihatkan hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari rata rata nilai ulangan harian masih ada siswa yang tidak melampaui batas KKM (70) yaitu 11 orang dari 40 siswa. Tidak hanya itu berdasarkan data nilai siswa yang didapat terlihat jelas adanya kesenjangan

antara peserta didik dengan nilai yang tertinggi dan nilai yang terendah. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Ketuntasan Siswa kelas X TKR 2 mata Pelajaran PDO SMK Negeri 2 Palembang

No	Nilai	Frekuensi	Presentase	Keterangan
1	70-100	26	65%	Tuntas
2	0-69	14	35%	Tidak tuntas
Jumlah		40	100%	

(dokumentasi guru mata pelajaran PDO)

Pada saat proses belajar mengajar berlangsung terlihat beberapa siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri sehingga kelas tersebut menjadi tidak aktif karena hanya beberapa siswa saja yang memperhatikan. Hampir tidak terlihat adanya umpan balik dari peserta didik terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu metode yang digunakan oleh guru terkesan itu itu saja (Monoton) dan tidak bervariasi.

Wawancara juga dilakukan kepada guru mata pelajaran yang bersangkutan bahwa model dan metode pembelajaran yang dilakukan saat proses belajar mengajar menggunakan metode ceramah dimana guru menyampaikan materi (guru berperan aktif) di depan kelas dan siswa melihat dan mendengarkan tanpa adanya komunikasi dua arah (siswa menjadi pasif) sehingga siswa mengantuk dan tidak bersemangat.

Berdasarkan hal diatas agar terciptanya pembelajaran yang baik dan menarik guru perlu menawarkan suatu model atau metode pembelajaran baru yang lebih menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru adalah model pembelajaran *Team Games Turnament (TGT)*.

TGT merupakan salah satu model pembelajaran kolaboratif yang menawarkan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan. TGT memiliki banyak

kesamaan dengan model pembelajaran STAD, yaitu suasana gembira saat belajar karena penggunaan permainan. setiap anggota tim akan saling membantu satu sama lain agar saat pertandingan dengan tim lain kelompok mereka mampu melakukannya dengan baik. Slavin (2012: 13).

TGT adalah model pembelajaran yang bisa digunakan baik pada materi pembelajaran eksak, sosial dan kebahasaan mulai dari jenjang sekolah dasar, menengah, sampai perguruan tinggi sekalipun. TGT sangat cocok digunakan untuk pembelajaran yang tajam dengan satu jawaban benar. Nur dan Wikandari (Trianto, 2014 : 132)

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen quasi dengan tipe *post test only control design*. Penelitian ini dilakukan Penelitian akan dilakukan pada semester ganjil (20 Oktober sd 20 November) tahun pelajaran 2017/2018 pada siswa kelas X Program keahlian teknik otomotif SMK Negeri 2 Palembang yang beralamat di jalan Demang Lebar Daun, 20 Ilir D Kota Palembang.

Variabel dalam penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran Team Games Toournament Menggunakan Metode Pemberian tugas sebagai variabel bebas dan hasil pembelajaran mata pelajaran Pekerjaan Dasar Otomotif (PDO) Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Otomotif SMK Negeri 2 Palembang.

Terdapat 144 orang siswa kelas X TKRO yang menjadi populasi penelitian ini dengan mengambil 32 orang siswa sebagai sampel penelitian ini, terdiri dari 16 siswa untuk kelas kontrol (tanpa metode) dan 16 siswa untuk kelas eksperimen (dengan metode). Teknik Pengambilan sampel dilakukan secara acak

dan menggunakan kelas pagi pada hari Selasa dan Sabtu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan teknik tes dan observasi. Untuk teknik tes digunakan 20 soal pilihan ganda dengan 5 alternatif jawaban yang sebelumnya telah dilakukan uji validitas, reliabilitas, uji beda, dan tingkat kesukaran soal. Untuk observasi dilakukan dengan teknik ceklist apabila siswa menunjukkan perilaku sesuai indikator observasi yang mana instrument observasi telah dilakukan validitas dengan ahlinya yaitu wakil kepala sekolah bidang manajemen mutu.

Setelah didapat data dari 2 teknik diatas dilakukan analisis data menggunakan uji hipotesis (*t-test*), yang mana data yang digunakan harus telah lulus uji prasarat penelitian yaitu uji normalitas (menggunakan data yang didapat) dan uji homogenitas (data uts).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tes instrument penelitian meliputi uji Validitas, uji reliabilitas, uji beda dan uji tingkat kesukaran soal.

Uji Validitas Soal

Uji validitas soal dilakukan kepada 35 orang siswa kelas XI TKRO SMK Negeri 2 Palembang sebanyak 25 soal pilihan ganda dengan 5 alternatif jawaban menggunakan fungsi excel dan didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Jumlah kevalidan Soal

Valid	Tidak Valid
20	5

Berdasarkan hasil perhitungan terdapat 20 soal yang dinyatakan valid yaitu soal dengan nomor 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 13 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 23, 24, dan 25 karena memiliki nilai $R_{xy} > R_{tabel}$ (0.33). Soal yang dinyatakan tidak valid ada sebanyak 5 soal yaitu soal dengan nomor 1, 2, 3, 17, dan 22 karena

berdasarkan hasil perhitungan nilai $R_{xy} \leq R_{tabel}$ (0.33).

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas soal dilakukan menggunakan rumus KR 20. Setelah didapat hasil perhitungan reliabilitas kemudian dikorelasikan menggunakan nilai kritis pada R_{tabel} Product momen dengan taraf signifikan 5 % (taraf kepercayaan 95 %) dengan persyaratan sebagai berikut:

a. jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka data tersebut reliabel

b. jika $r_{11} < r_{tabel}$ maka data tersebut tidak reliabel

dalam hal ini diperoleh nilai r_{11} sebesar 0.89 dengan $n = 35$ dan nilai r_{tabel} adalah sebesar 0.33. Dengan demikian dapat dikatakan soal yang digunakan bersifat reliabel dan dapat digunakan karena memenuhi persyaratan jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka data tersebut reliabel.

Uji Daya Bada Soal

Uji daya beda dalam suatu tes instrument dilakukan agar data membedakan siswa dengan kemampuan tinggi dan rendah. perhiyungan dapat dilihat pada lampiran. Uji beda pada penelitian ini menggunakan excel

Tabel 3. Jumlah soal berdasarkan kategori uji beda

Baik	Cukup	Tidak Baik
10	7	8

Berdasarkan perhitungan validitas sebelumnya terdapat 20 soal ang dinyatakan valid dengan daya beda 11 soal dengan daya pembeda baik dan 6 soal dengan daya embeda cukup dan 3 soal dengan daya beda tidak baik. Soal yang diambil adalah soal dengan nilai daya pembeda diatas 0.0 dan bersifat positif.

Uji tingkat kesukaran.

Uji t dilakukan untuk mengetahui proporsi atau perbandingan antar jumlah siswa menjawab benar dengan keseluruhan siswa yang mengikuti tes. Hal ini juga dilakukan untuk mengetahui apakah soal tersebut berkategori mudah, sedang, dan sulit.

Tabel 4. Jumlah Soal berdasarkan tingkat kesukarannya

Soal Mudah	Soal	
	Sedang	Soal Sukar
9	15	1

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan dari 20 soal yang dinyatakan valid terdapat 15 soal dengan kategori sedang dan terdapat 5 soal dengan kategori mudah. Untuk soal yang tidak valid terdapat 4 soal dengan kategori mudah dan 1 soal dengan kategori mudah. Untuk mempermudah perhitungan skor nilai maka peneliti menyimpulkan tetap mengambil 20 soal yang dinyatakan valid.

Deskripsi Data Observasi.

Berdasarkan data observasi dari 2 pertemuan didapat rata rata dari aktivitas siswa untuk masing masing indikatornya baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Data observasi pada setiap pertemuan dianalisis secara kuantitatif dengan mengitung jumlah indikator yang ditunjukkan dibagi dengan jumlah skor total dikalikan dengan 100 %.

Berdasarkan perhitungan data hasil observasi (pada lampiran 34) dapat dilihat bahwa tingkat aktivitas kelas control lebih rendah dibandingkan dengan aktivitas kelas eksperimen yaitu pada pertemuan 1 kelas kontrol memiliki keaktifan sebesar 72 % dan pada pertemuan ke 2 kelas eksperimen mendapatkan rata rata keaktifan sebesar 77 %. Sedangkan Pada kelas eksperimen rata rata keaktifan pada pertemuan 1 sebesar 78 % dan 81 % pada pertemuan ke 2. Namun aktivitas yang dilakukan siswa baik kelas control maupun

kelas eksperimen sama sama dapat dikatakan baik.

Hal tersebut dapat dilihat dari gambar di bawah ini:

Tabel 5. Keaktifan kelas kontrol pertemuan 1

Kriteria	Persentase
Sangat aktif	19%
Aktif	50%
Cukup aktif	31%
kurang aktif	0%
sangat kurang aktif	0%

Berdasarkan tabel 13 diatas dapat dilihat bahwa pada pertemuan 1 di kelas kontrol tingkat keaktifan siswa yang sangat aktif adalah 19 %, 50 % untuk siswa yang aktif , untuk siswa yang cukup aktif persentasenya sebesar 31 % dan 0% untuk siswa yang kurang aktif dan sangat kurang aktif.

Tabel 14. Persentase keaktifan siswa kelas kontrol pertemuan ke-2

No	Kriteria	Persentase
1	Sangat aktif	25%
2	Aktif	50%
3	Cukup aktif	25%
4	kurang aktif	0%
5	Sangat kurang aktif	0%

Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada diagram batang dibawah ini:

Untuk pertemuan ke 2 pada kelas kontrol terjadi peningkatan sebesar 6 % dari siswa yang sangat aktif menjadi siswa yang aktif. 50 % dari keseluruhan kelas kontrol berada pada tingkat aktif dan siswa yang tadinya kurang aktif menjadi lebih aktif (data pada lampiran 35).

Tabel15 . Presentasi keaktifan kelas eksperimen pertemuan ke- 1

No	Kriteria	Persentase
----	----------	------------

1	Sangat aktif	25%
2	Aktif	50%
3	Cukup aktif	25%
4	kurang aktif	0%
5	Sangat kurang aktif	0%

Untuk kelas eksperimen pada pertemuan ke-1 berdasarkan tabel dan diagram diatas terdapat 25 % siswa dengan keaktifan kategori sangat aktif, 50 % siswa dalam kategori aktif dan 25 persen dalam kategori cukup aktif. Persentase untuk siswa yang kurang aktif dan sangat kurang aktif adalah 0% (data pada lampiran 36).

Pada pertemuan kedua didapat tingkat keaktifan siswa kelas eksperimen seperti tabel berikut:

Tabel 16. Persentase keaktifan kelas Eksperimen pada pertemuan ke-2

No	Kriteria	Persentase
1	Sangat aktif	44%
2	Aktif	38%
3	Cukup aktif	19%
4	kurang aktif	0%
5	Sangat kurang aktif	0%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Berdasarkan tabel dan diagram diatas pada pertemuan ke-2 Terjadi peningkatan sebesar 19% dari siswa yang aktif saja menjadi siswa yang sangat aktif. Sebanyak 38 % siswa pada kategori aktif dan 19 % siswa pada kategori cukup aktif (data pada lampiran 37).

Untuk melihat perbedaan tingkat keaktifan kelas kontrol dan kelas eksperimen pada kedua pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 17. Perbedaan keaktifan kelas kontrol dan kelas eksperimen

Kelas	Nilai Rata- Rata		Rata rata
	keaktifan		
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	

tgt	78	81	79.5	50-56	3
kontrol	72	77	74.5	57-63	1
				64-70	5
				71-77	4
				78-84	3
				Jumlah	16

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram berikut ini:

Diagram 5. Perbedaan keaktifan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen

Berdasarkan diagram 5 diatas dapat terlihat bahwa aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament menggunakan metode pemberian tugas lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Deskripsi Data Hasil Test

Setelah dilakukan proses belajar mengajar peneliti melakukan analisis data hasil belajar untuk melihat apakah model pembelajaran TGT menggunakan metode pemberian tugas berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran pekerjaan dasar otomotif di SMK Negeri 2 Palembang.

Data data tersebut meliputi data hasil belajar kelas kontrol dan data hasil belajar kelas eksperimen.

Data hasil Test Kelas Kontrol

Setelah dilakukan post test pada kelas kontrol (tanpa model TGT dengan metode pemberian tugas) di pertemuan ke2 maka diitunglah nilai rata ratanya (daftar nilai pada lampiran 1). Setelah dilakukan perhitungan didapat rata rata dari 16 siswa sebesar 68.3 dengan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 50.

Proporsi interval nilai siswa dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini:

Tabel 18. nilai post test kelas kontrol dalam interval

interval	Fi
----------	----

diagram 6 hasil belajar siswa kelas kontrol

dari tabel dan diagram diatas dapat dilihat bahwa terdapat 3 orang siswa pada interval 50-56, dan 1 orang siswa pada interval 57-63. Pada interval 64-70 terdapat 5 orang siswa , sdangkan pada interval 71-77 terdapat 4 orang siswa dan pada interval 78-84 terdapat 3 orang siswa.

Data hasil Test Kelas Eksperimen

Post test yang juga dilakukan pada kelas eksperimen (menggunakan model pembelajaran TGT dengan metode pembeian tugas) di pertemuan ke 2 memberikan data berupa nilai yang juga dihitung rata ratanya (daftar nilai pada lampiran 4). Setelah dilakukan perhitungan didapat rata rata dari 16 siswa sebesar 79.00 dengan nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 55 dengan tingkat ketuntasan 75%.

Proporsi interval nilai siswa dapat dilihat pada tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 19. nilai post test siswa kelas eksperimen dalam interval

interval	fi
55-62	2
63-70	2
71-78	0
79-86	9
87-94	3
Jumlah	16

diagram 7. hasil belajar siswa kelas Eksperimen

Diagram diatas menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai pada interval 55-62 adalah sebanyak 2 orang, sedangkan pada interval 63-70 terdapat 9 orang siswa. Tidak satupun siswa mendapat nilai pada interval 71-78. Terdapat 9 orang siswa yang mendapat nilai dengan interval 79-86 dan terdapat 3 orang siswa dengan interval 87-89.

Perbedaan Nilai Kelas Ekperimen dan kelas Kontrol

Berikut ini adalah tabel dan diagram perbedaan hasil post kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 20 Perbedaan rata rata post test kelas kontrol dan kelas eksperimen

Rata Rata	
Kelas Kontrol	kelas Eksperimen
79	63.31

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa ada perbedaan rata rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 10.69. Nilai rata rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata rata kelas kontrol yaitu 79,00 untuk kelas eksperimen dan 68,31 untuk kelas kontrol.

Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian dilakukan pengujian normalitas data, dan homogenitas data sebagai prasayarat penelitian.

Uji Normalitas Data

Pada penelitian uji normalitas dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah data yang didapat berdistribusi normal atau tidak. Sebelum dilakukan uji normalitas dibuat terlebih dahulu tabel distribusi frekuensi nya untuk menentukan modus, mean dan standar deviasi beserta nilai varian datanya. Perhitungan yang dilakukan dapat dilihat pada lampiran 3. Syarat sebuah data data dikatakan normal apabila nilai K_m dari perhitungan berada antara -1 dan +1 atau $-1 < k_m < 1$.

Dari perhitungan yang dilakukan nilai K_m untuk kelas kontrol adalah sebesar -0.08, yang mana masih terletak antara -1 dan +1 ($-1 < 0,91 < 1$) maka data yang didapat merupakan data yang berdistribusi normal. Untuk kelas eksperimen nilai k_m yang didapatkan adalah sebesar - 0,41 atau $-1 < -0,41 < +1$ dan data juga memenuhi persyaratan untuk dikatakan normal. Jadi kedua data yang didapatkan berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke uji berikutnya.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan menggunakan nilai uts yang diuji dengan rumus uji Fisher karena nilai masing masing standar deviasi dan varian telah diketahui, yaitu dengan membagi nilai varians terbesar dengan nilai varians terkecilnya. Dua buah data dapat dikatakan homogen apabila memenuhi persyaratan f_{hitung} harus lebih kecil dari f_{tabel} ($f_{hitung} < f_{tabel}$).

Tabel 21. data untuk uji homogenitas

Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
$S^2 = 329.9929$	$S^2 = 359.9526$
$S = 108895.3$	$S = 129565.9$

N = 16

N = 16

Berdasarkan hasil perhitungan (untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 6 varian terbesar adalah varian kelas eksperimen dibagi dengan varian kelas kontrol dan didapat f_{hitung} sebesar 1.189821. Nilai dk untuk penyebut dan pembilang adalah sama sama 15 karena memiliki jumlah responden yang sama. f_{tabel} untuk dk penyebut 15 dan dk pembilang 15 dengan taraf signifikn sebesar 5 % adalah 2,40 sehingga nilai $f_{hitung} < f_{tabel}$ yaitu $1,191303 < 2,40$ maka dapat dikatakan bahwa kedua data yang digunakan bersifat homogen.

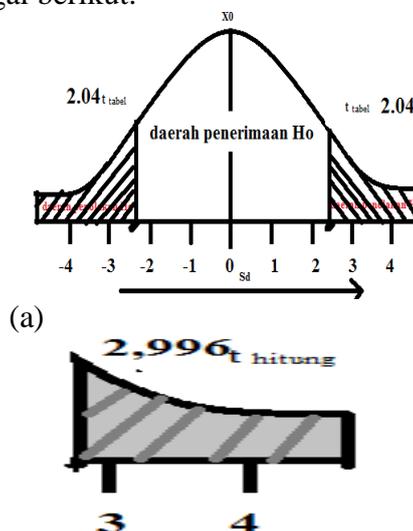
Uji Hipotesis

Perhitungan yang dilakukan sebelumnya telah didapatkan nilai rata rata dan simpangan baku baik kelas kontrol (konvensional/ ceramah tanpa model TGT menggunakan metode pemberian tugas) dan kelas eksperimen (menggunkan model TGT dengan metode pemberian tugas) sehingga dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Sebelumnya data telah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat uji hipotesis penelitian. Perhitungan uji t dapat dilihat pada lampiran 10.

Nilai dk dalam penelitian ini adalah $(n_1+n_2)-2 = (16+16)-2= 30$ dengan taraf signifikn 5 % ($1- \alpha = 1- 0,05 = 0,95$) memiliki t_{tabel} sebesar 2,04. Nilai t_{hitung} menggunakan rumus VII (sudjana, 240: 205) dan dipatkan hasil $t_{hitung} = 2,997$. Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,997 > 2,04$ sehingga memenuhi syarat H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan karena H_a diterima berarti ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan metode pemberian tugas terhadap hasil belajar siswa kelas X program keahlian teknik

otomotif pada mata pelajaran PDO di SMK Negeri 2 Palembang.

Kurva dibawah ini menunjukkan daerah penerimaan H_a dan penolakan H_0 sebagai berikut:



(a) (b) gambar 6. kurva penerimaan H_a dan H_0

Berdasarkan gambar dapat dilihat bahwa t_{hitung} berada di sebelah kanan t_{tabel} dan berada di luar daerah penerimaan H_0 yaitu berada di titik 2,99 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima berarti ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menggunakan metode pemberian tugas terhadap hasil belajar siswa kelas X program keahlian teknik otomotif pada mata pelajaran PDO di SMK Negeri 2 Palembang.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan metode pemberian tugas pada mata pelajaran PDO materi alat ukur mekanik (dial indicator) dan alat pengukuran listrik (avometer). Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 144

orang dengan sampel 16 orang kelas kontrol dan 16 orang kelas eksperimen.

Berdasarkan data yang telah diolah didapat rata rata 79,0 untuk kelas eksperimen dan 68,31 untuk kelas kontrol. Nilai tertinggi kelas eksperimen sebesar 90 dan kelas kontrol sebesar 80. Untuk nilai terendah kelas eksperimen adalah 55 dan untuk kelas kontrol adalah 55.

Berdasarkan uji t yang dilakukan didapat hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,99 > 1,69$ dengan dk sebesar 30 dan taraf signifikan 5 % sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa benar ada pengaruh model TGT menggunakan metode pemberian tugas terhadap hasil belajar siswa kelas X program keahlian teknik otomotif pada mata pelajaran PDO di SMK negeri 2 Palembang. Hal ini membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Sity Fujiati (2015) mahasiswa jurusan tarbiah UIN syarif Hidayatullah juga melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar ilmu fiqih di MTS Islamiyah Ciputat. Dalam Penelitiannya sity menyimpulkan bahwa H_0 (tidak ada pengaruh) ditolak dan H_a (ada pengaruh) diterima memang benar model pembelajaran TGT menggunakan metode pemberian tugas memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga membuktikan bahwa model pembelajaran TGT menggunakan metode pemberian tugas dapat digunakan dalam pembelajaran pada mata pelajaran PDO. Selain melalui pengolahan data penulis juga melakukan *review* kepada siswa untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap mata pelajaran ini. Sebagian siswa menjawab model TGT dengan metode Pemberian tugas sangat menarik dan asyik. Siswa lainnya menjawab pembelajaran dengan model ini bisa memacu siswa untuk belajar karena adanya reward yang diberikan.

Hasil observasi juga membuktikan bahwa benar adanya model pembelajaran kolaborative tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh slavin (2012: 15). Hal ini dari tingginya angka keaktifan siswa kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrolnya. Penelitian ini juga membuktikan teori Nur dan Wikandari (Trianto, 2014 : 132) yang mengatakan TGT adalah model pembelajaran yang bisa digunakan baik pada materi pembelajaran eksak, sosial dan kebahasaan mulai dari jenjang sekolah dasar, menengah, sampai perguruan tinggi sekalipun. TGT sangat cocok digunakan untuk pembelajaran yang tajam dengan satu jawaban benar.

Slavin (2012: 13) TGT merupakan salah satu model pembelajaran kolaboratif yang menawarkan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan yang menciptakan suasana gembira saat belajar karena penggunaan permainan. setiap anggota tim akan saling membantu satu sama lain agar saat pertandingan dengan tim lain kelompok mereka mampu melakukannya dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian diatas ada beberapa hal yang dapat disimpulkan bahwa memang benar adanya pengaruh model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) menggunakan metode pemberian tugas terhadap hasil siswa kelas X Program keahlian teknik otomotif pada mata pelajaran pekerjaan dasar otomotif (PDO) di SMK Negeri 2 Palembang hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis yang menggunakan uji t didapat t_{hitung} sebesar 2.997 dan t_{tabel} untuk dk = 30 dengan taraf signifikansi 5 % adalah 1,69. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 2.997

> 1,69 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa syarat H_a diterima terpenuhi. Selain itu juga didapat perbedaan nilai rata rata kelas antara kelas kontrol yang tanpa diberikan perlakuan dan menggunakan metode ceramah dengan kelas eksperimen yang menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) menggunakan metode pemberian tugas sebesar 1.09. Kelas eksperimen mendapatkan nilai rata rata 79.00 dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata rata 68.31. Untuk nilai tertinggi di kelas kontrol adalah 80 dan nilai terendah 50, sedangkan untuk kelas eksperimen nilai tertinggi yang didapat adalah 90 dan nilai terendahnya adalah 55. Dapat dikatakan berdasarkan nilai rata rata kedua kelas, hasil belajar kelas yang menggunakan model TGT dengan metode pemberian tugas lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, Muhammad. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Undang Undang Sistem Pendidikan (UUSPN) No. 20 Tahun 2003
- Undang Undang No. 70 tahun 2013
- Slavin, E Robert. (2012). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusamedia
- Trianto, Triwulan T. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.