



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*
(TGT) BERBANTUAN *TALKING STICK* (TS) BERLANDASKAN *LOCAL
GENIUS TRI PRAMANA* TERHADAP HASIL BELAJAR SIMULASI DIGITAL
SISWA KELAS X JURUSAN PERHOTELAN DI SMK NEGERI 2 SINGARAJA**

I Ketut Semara Yasa¹, I Made Gede Sunarya², Gede Saindra Santyadiputra³

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Bali

Email : 1115051048@undiksha.ac.id¹, sunarya@undikshs.ac.id², gsaindras@undiksha.ac.id³

Abstrak—Tujuan penelitian ini untuk (1) Mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana* dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada pelajaran simulasi digital siswa kelas X jurusan perhotelan di SMK Negeri 2 Singaraja, (2) Mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana* pada pelajaran simulasi digital siswa kelas X jurusan perhotelan di SMK Negeri 2 Singaraja. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan rancangan *Pre-test Post-test Non-equivalent Control Group Design*.

Berdasarkan analisis data diperoleh, kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Terdapat pengaruh hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana*. Nilai rata-rata hasil belajar kelompok konvensional adalah 29,91 dengan standar deviasi 2,77 dan nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen adalah 33,18 dengan standar deviasi 2,71. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok konvensional. Persentase respon siswa sebanyak 10 (26%) merespon sangat positif, 22 (58%) merespon

positif, dan 6 (16%) merespon cukup positif terhadap penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana* dengan rata-rata 37,42.

Kata-kata kunci : *Teams Games Tournaments*, *local genius tri pramana*, hasil belajar, dan respon siswa.

Abstract— This research was aimed to (1) find out the difference on students' achievement between students who were taught by using *Teams Games Tournaments* combined with *Talking Stick* based on local genius Tri Pramana with students who learnt by using conventional teaching method at grade X of hotel management program in SMK N. 2 Singaraja, (2) find out students' responses toward the implementation of *Teams Games Tournaments* combined with *Talking Stick* based on local genius Tri Pramana in digital simulation learning at grade X of hotel management program in SMK N. 2 Singaraja. This research was designed as quasi experimental research with pre-test post-test non-equivalent control group design.

Based on the data obtained, control group and experimental group were normal and homogeny. There was significant difference on achievement of students who were taught by using *Teams Games Tournaments* combined *Talking Stick*

based on local genius Tri Pramana. The average of control group was 29.91 with deviation standard 2.77 and the average of experimental group was 33.18 with derivation standard 2.71. the result showed that experimental group's achievement was higher that control group. Meanwhile, for students' responses were 26% of students' responses was very positive, 58% of students' responses was positive, and 16% was positive enough toward the implementation of *Teams Games Tournaments* combined with *Talking Stick* based on local genius Tri Pramana with the average 37.43

Keywords: *Teams Games Tournaments, local genius, Talking Stick, students' achievement, students response*

I. PENDAHULUAN

Suatu bangsa dikatakan berkualitas jika sumber daya manusianya berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas, diharapkan mampu menghadapi persaingan bebas di era globalisasi ini. Perkembangan arus globalisasi yang diiringi dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) telah mengubah manusia dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan, tidak hanya dalam pekerjaan saja, tetapi sudah mencakup berbagai aspek kehidupan manusia. Hal ini 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. Namun, semua yang diharapkan tidak dapat diraih secara optimal karena pembelajaran yang berlangsung selama ini masih menerapkan model pembelajaran konvensional yang hanya mengedepankan pemahaman konsep. Untuk menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif serta menyenangkan (PAKEM) maka perlu diadakan perbaikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru guna meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran simulasi digital adalah menerapkan model pembelajaran *teams games turnamen* berbantuan *Talking stick*.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* berbantuan *Talking Stick* akan menumbuhkan semangat dan daya tarik siswa dalam proses

pembelajaran, karna proses pembelajaran dengan *teams games tournament* pada akhir pelajaran akan di isi sebuah permainan berkelompok untuk mengukur pengetahuan yang sudah di peroleh siswa.

Pengetahuan yang dimiliki siswa (PAKEM) juga merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahaman dengan penekanan kepada belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Salah satu model siklus belajar berbasis kearifan lokal yang dapat diterapkan adalah model siklus belajar berbasis kearifan lokal masyarakat Bali yang dikembangkan berdasarkan konsep Tri Pramana oleh I Wayan Subagia. Model pembelajaran yang diadopsi dari Barat perlu diperkuat melalui strategi pendidikan yang mengoptimalkan pemberdayaan kearifan lokal. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menciptakan kondisi belajar Simulasi Digital yang bermakna bagi siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan pembelajaran inovatif yang sesuai dengan nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Bali.

Diterapkannya model siklus belajar yang berbasis kearifan lokal, maka proses pembelajaran yang dialami oleh siswa tidak lepas dari kebudayaan yang berkembang di lingkungan siswa. Kearifan lokal yang diterapkan sebagai suatu siklus belajar yang terdiri dari beberapa tahapan belajar. Melalui tahapan belajar inilah siswa akan dapat memperoleh suatu pengetahuan yang menyeluruh tentang materi yang dipelajari sehingga pengetahuan siswa tentang materi pelajaran akan lebih baik.

Ada banyak konsep kearifan lokal yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah konsep Tri Pramana yang meliputi Anumana, Sabda dan Pratyaksa. Konsep ini diaplikasikan dalam sebuah model siklus belajar, dimana model tersebut merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang berlandaskan pada teori konstruktivisme. Keunggulan model pembelajaran ini adalah siswa dituntut untuk menemukan informasi melalui tiga cara. Pertama dengan anumana pramana yaitu cara belajar siswa dilakukan dengan cara melalui penalaran. Kedua dengan sabda pramana yaitu cara belajar siswa dilakukan dengan cara memperoleh informasi

langsung dari sumber belajar. Ketiga dengan pratyaksa pramana yaitu cara belajar siswa dilakukan dengan cara melihat langsung materi pelajaran. Melalui penerapan model siklus belajar ASP (*Anumana-Sabda-Pratyaksa*) diharapkan siswa dapat lebih tertarik dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

II. KAJIAN TEORI

A. Konstruktivisme dalam pembelajaran

Konstruktivisme adalah salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses belajar (Perolehan pengetahuan) diawali dengan terjadinya konflik kognitif. Konflik kognitif ini hanya dapat diatasi melalui pengetahuan akan dibangun sendiri oleh anak melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan dikelompokkan ke dalam teori pembelajaran konstruktivis (*constructivist theories of learning*). Teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya bila ada aturan-aturan yang tidak sesuai [1].

Menurut teori konstruktivisme, proses belajar mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan guru ke pengetahuan siswa melainkan siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. Filsafat konstruktivisme yang mulai digagas oleh Mark Baldwin dan dikembangkan serta diperdalam oleh Jean Piaget menganggap bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan hanya dari objek semata, tetapi juga dari kemampuan individu sebagai subjek yang menanggapi setiap objek yang diamatinya [2].

Pembelajaran yang bersifat inovatif berkaitan erat dengan teori konstruktivisme, karena menurut pandangan konstruktivisme ada beberapa keunggulan jika pembelajaran di sekolah menerapkan paham konstruktivisme seperti 1) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasan secara eksplisit dengan menggunakan bahasa siswa sendiri, 2) memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa, 3) memberi kesempatan siswa untuk berpikir tentang pengalamannya. Hal ini dapat mendorong siswa berpikir kreatif, imajinatif, mendorong refleksi tentang model dan teori, mengenalkan gagasan-gagasan pada saat yang tepat, 4) memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba gagasan baru agar siswa terdorong untuk memperoleh kepercayaan diri dengan menggunakan berbagai konteks, 5) mendorong

siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka setelah menyadari kemajuan mereka serta memberi kesempatan siswa untuk mengidentifikasi perubahan gagasan mereka, dan 6) pembelajaran konstruktivisme memberikan lingkungan belajar yang kondusif yang mendukung siswa mengungkapkan gagasan [3].

Menurut [4] terdapat empat tahap strategi dalam pembelajaran dengan memperhatikan konstruktivisme yaitu a) invitasi, meliputi pengamatan hal-hal yang menarik di sekitar lingkungan, b) eksplorasi, meliputi sumbang saran alternatif yang sesuai dengan informasi yang dicari, c) pengajuan penjelasan dan solusi, meliputi penyampaian gagasan, menyusun model, dan d) menentukan langkah, meliputi pembuatan keputusan.

B. Peran pengetahuan awal dalam proses pembelajaran

Pengetahuan awal menjadi syarat utama bagi seorang pembelajar. Pengetahuan awal (*prior knowledge*) adalah sekumpulan pengetahuan dan pengalaman individu yang diperoleh sepanjang perjalanan hidupnya, kemudian dibawa pada suatu pengalaman belajar baru. Konsepsi prapembelajaran atau skema kognitif adalah konsepsi para siswa yang dapat dipakai sebagai pegangan awal oleh para guru dalam pembelajaran. Sebelum memasuki kegiatan pembelajaran siswa telah memiliki gagasan tentang peristiwa ilmiah. Pada umumnya sebagian besar gagasan siswa tersebut masih merupakan pengetahuan sehari-hari yang belum menunjukkan pengetahuan ilmiah.

Pengetahuan awal (*prior knowledge*) didefinisikan sebagai struktur kognitif yang telah ada di kepala siswa. Pengetahuan awal dapat berpengaruh secara langsung maupun tidak langsung terhadap proses pembelajaran. Secara langsung, pengetahuan awal dapat mempermudah proses pembelajaran dan mengarahkan hasil belajar yang lebih baik. Secara tidak langsung, pengetahuan awal dapat mengoptimalkan kejelasan materi-materi pelajaran dan meningkatkan efisiensi penggunaan waktu belajar dan pembelajaran. Pengetahuan awal siswa pada umumnya bersifat resisten, dalam arti bahwa gagasan-gagasan tersebut cukup sulit untuk diubah dalam proses pembelajaran. [5].

C. Belajar dan Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, pandangan dan keterampilan yang akan menghasilkan suatu kekuatan pemecahan sesuatu bagi seseorang menghadapi suatu keadaan

tertentu [6].

Selanjutnya [7] mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru sehingga timbul perubahan tingkah laku, misalnya setelah belajar seorang mampu mendemonstrasikan dan keterampilan dimana sebelumnya siswa tidak dapat melakukannya. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses aktifitas siswa dalam interaksinya dengan lingkungan, sehingga menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman dan hasil interaksi dengan lingkungan.

Hasil belajar menurut [5] yaitu (a) hasil belajar adalah tingkah laku sebagai hasil pengalaman, (b) hasil belajar adalah dilakukan dengan mengamati, menirukan, mencoba, mendengarkan, mengikuti petunjuk dan pengarahan, dan (c) hasil belajar adalah perubahan penampilan sebagai hasil praktek

Menurut [8] hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evolusi dari guru, dan merupakan hasil dari tindakan belajar dan tindakan mengajar. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek tingkah laku manusia di antaranya adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Jika seseorang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut. Hasil belajar sebagai obyek evaluasi tidak hanya bidang kognitif saja, tetapi juga hasil belajar bidang afektif dan psikomotorik.

D. Model pembelajaran berbasis *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* dengan berlandaskan *Local Genius Tri Pramana*

Model pembelajaran berbasis *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* dengan berlandaskan *Local Genius Tri Pramana* ini bertujuan untuk menghasilkan suatu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan menerapkan model siklus belajar dengan konsep Tri Pramana. *Teams Games Tournaments* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Konsep Tri Pramana ini lahir berawal dari tiga potensi dasar yang dimiliki oleh manusia, yakni suara (*sabda*), tenaga (*bayu*) dan pikiran (*idep*). *Pratyaksa pramana* merupakan cara belajar seseorang yang dilakukan dengan cara melihat langsung materi pelajaran. Dalam *pratyaksa pramana*, kondisi fisik siswa sangat dituntut dalam belajar karena siswa terlibat langsung secara fisik dengan materi yang dipelajari. Selain itu, kekuatan pengetahuan awal mempengaruhi kebebasan melakukan pengamatan dan berimplikasi pada hasil pengamatan. Pengamatan terhadap objek yang sama dapat memberikan hasil yang berbeda jika dilakukan oleh orang yang berbeda. *Sabda pramana* merupakan cara belajar seseorang yang dilakukan dengan cara memperoleh informasi langsung dari sumber belajar yang dapat dipercaya. Cara belajar ini menggunakan secara optimal potensi bahasa (suara) yang digunakan, baik secara lisan maupun tertulis. *Anumana pramana* merupakan cara belajar seseorang yang dilakukan dengan cara melalui penalaran terhadap materi pelajaran yang tidak dapat dijangkau secara langsung. Penalaran terhadap materi pelajaran dilakukan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya. Dengan menarik kesimpulan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki sebelumnya [9].

Didalam model pembelajaran yang peneliti gunakan dalam penelitian eksperimen, mengandung didalamnya model siklus belajar ASP (*Anumana-Sabda-Pratyaksa*). Model siklus belajar ASP adalah salah satu model siklus belajar yang menggunakan pertanyaan atau hipotesis sebagai sumber belajar untuk mengawali pembelajaran (*anumana*) [9]. Pertanyaan atau hipotesis yang telah dirumuskan dijawab atau dibuktikan melalui kajian pustaka (*sabda*). Temuan-temuan yang diperoleh dari dua kegiatan tersebut digunakan sebagai pedoman untuk melakukan pengamatan di laboratorium (*pratyaksa*). Model siklus belajar yang dimulai dengan *anumana* adalah model siklus belajar yang sangat penting pada pembelajaran materi-materi ajar yang bersifat tidak terjangkau secara fisik oleh panca indria. Model siklus belajar yang dimulai dengan *anumana* sesuai dengan teori konstruktivisme, dimana pengetahuan awal yang dimiliki siswa sangat menentukan proses belajar yang dilakukan oleh siswa itu sendiri.

Pada proses pembelajaran ini peneliti akan menerapkan proses mempelajari *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* yang akan mengajak siswa untuk bermain Games untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan siswa tentang materi yang sudah disampaikan guru pada

proses pembelajaran. Pada proses permainan Games nanti akan ada perwakilan dari masing-masing yang memiliki tingkat kemampuan yang sama, serta dalam proses permainan Games akan di bantu dengan media tongkat sebagai simbol, siswa yang pertama kali memegang tongkat siswa tersebut yang boleh menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat Games. Tongkat tersebut sebagai alat bantu agar proses permainan Games dapat lebih menarik.

III. METODOLOGI PENELITIAN

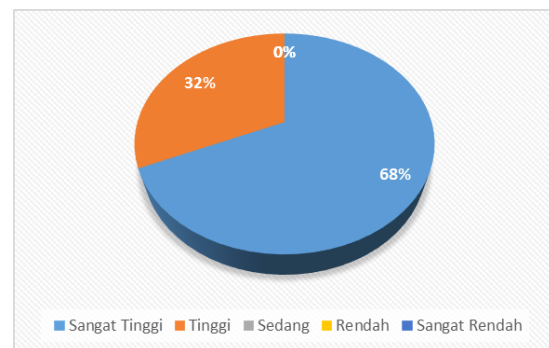
Penelitian Eksperimen ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana* dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada pelajaran simulasi digital siswa kelas X jurusan perhotelan di SMK Negeri 2 Singaraja. Pada penelitian ini diberikan perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelas sampel. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana*. Kelas kontrol diberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional tanpa berbantuan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana*. Desain penelitian yang digunakan adalah *pre-test post-test control group design*. Desain ini dipilih karena pada penelitian eksperimen semu tidak memungkinkan untuk merandom subyek yang ada pada setiap kelas secara utuh [10].

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dan angket. Metode tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar simulasi digital siswa dengan menggunakan tes pilihan ganda (obyektif), sedangkan metode angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terkait dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana* pada proses pembelajaran. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data tersebut normal atau tidak normal terhadap hasil belajar simulasi digital pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen atau tidak homogen sedangkan uji

hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis alternatif yang telah diajukan diterima atau ditolak dengan menggunakan rumus *polled varians*. Skor rata-rata respon siswa didapatkan dengan membagi jumlah skor respon siswa dengan jumlah siswa.

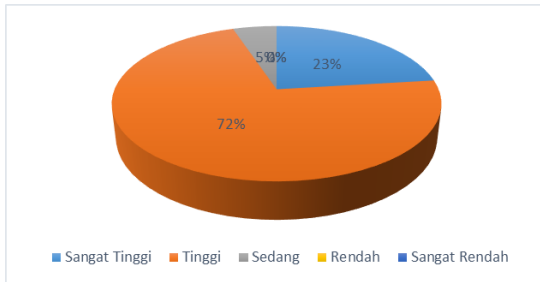
IV. PEMBAHASAN

Data dari hasil pengukuran hasil belajar Simulasi Digital terhadap 38 siswa kelompok eksperimen menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 38 dan skor terendah adalah 27. Rata-rata atau Mean (M) *post-test* hasil belajar Simulasi Digital yang dicapai pada siswa kelas eksperimen sebesar 33,18. Berdasarkan hasil penelitian terhadap 38 siswa kelompok eksperimen didapatkan bahwa sebanyak 68% memiliki kategori sangat tinggi dan 32% memiliki kategori tinggi. Hasil presentase tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Persentase *posttest* kelas eksperimen

Data dari hasil pengukuran hasil belajar Simulasi Digital terhadap 39 siswa kelompok kontrol menunjukkan bahwa skor tertinggi adalah 33 dan skor terendah adalah 22. Rata-rata *post-test* hasil belajar TIK untuk kelas kontrol sebesar 28,91. Berdasarkan hasil penelitian terhadap 38 siswa kelompok eksperimen didapatkan bahwa sebanyak 23% memiliki kategori sangat tinggi, 72% memiliki kategori tinggi dan 5% kategori sedang. Hasil presentase tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 2.



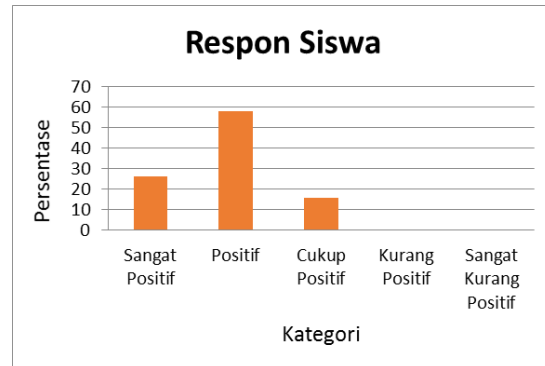
Gambar 2. Diagram Persentase *posttest* kelas kontrol

Berdasarkan hal tersebut, rata-rata *post-test* hasil belajar Simulasi Digital pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Perhitungan normalitas dan homogenitas kedua kelas memiliki data yang normal dan homogen, berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan diperoleh bahwa distribusi data dari kedua kelas normal, dimana hasil perhitungan pada kelas eksperimen memperoleh X^2_{hitung} sebesar 9,106, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh X^2_{hitung} sebesar 6,481 dengan X^2_{tabel} sebesar 11,070, karena X^2_{hitung} dari kedua kelas lebih kecil dari X^2_{tabel} maka dapat dinyatakan bahwa distribusi data dari kedua kelas normal, sedangkan dari uji homogenitas yang telah dilakukan diperoleh bahwa varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen, dimana diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 1,045 dengan F_{tabel} sebesar 1,721, karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka dapat dinyatakan bahwa varians dari kedua kelas homogen.

Setelah diketahui bahwa sebaran data pada kedua kelas normal, kemudian varians dari kedua kelas homogen dan jumlah siswa pada masing – masing kelas berbeda, maka dilakukan pengujian hipotesis menggunakan rumus *polled varians* dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 75, dimana dari perhitungan tersebut memperoleh t_{hitung} sebesar 6,852 dengan t_{tabel} sebesar 1,992, karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka hipotesis alternatif yang telah diajukan diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana*

Hasil dari analisis respon siswa kelas eksperimen dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana* adalah berkategori positif dilihat dari rata-rata skor respon siswa yang diperoleh sebesar 37,42. Dimana 10 orang siswa memiliki respon sangat positif, 22 orang siswa memiliki respon positif,

dan 6 orang siswa yang memiliki respon cukup positif, dan tidak ada siswa yang memiliki respon kurang positif dan sangat kurang positif. Data di atas divisualisasikan kedalam bentuk grafik akan tampak seperti Gambar 3



Gambar 3. Grafik Respon Siswa

V. PENUTUP

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, pengajuan hipotesis dan analisis data penelitian, maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut : (1) Adanya pengaruh yang signifikan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana* dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional pada pelajaran simulasi digital siswa kelas X jurusan perhotelan di SMK Negeri 2 Singaraja. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan t_{hitung} = 6,852 sedangkan t_{tabel} = 1,992. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dari perhitungan yang didapat $6,852 > 1,992$ dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga model pembelajaran *Team Game Tournamen* berbantuan *Talking Stick* dengan berlandaskan *Tri Pramana* terhadap hasil belajar Simulasi Digital siswa kelas X SMK Negeri 2 Singaraja. (2) Hasil dari analisis respon siswa dari penerapan model pembelajaran *Team Game Tournamen* berbantuan *Talking Stick* dengan berlandaskan *Tri Pramana* adalah positif dilihat dari rata-rata skor respon siswa yang diperoleh sebesar 37,42.

Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti memberikan saran guna meningkatkan kualitas pembelajaran Simulasi Digital. (1). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana* secara



signifikan memperoleh hasil belajar Simulasi Digital yang lebih baik dari pada siswa yang menggunakan model pembelajaran Konvensional. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada para guru bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Talking Stick* berlandaskan *Local Genius Tri Pramana* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran. (2). Penelitian ini dilakukan pada sampel yang terbatas. Untuk lebih menyakinkan, diharapkan para peneliti selanjutnya mencoba menerapkan pada sampel yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep Landasan Teoritis-praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [2] Suparno, P. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- [3] Andri. 2008. "Keunggulan Penggunaan Pandangan Konstruktivisme dalam Pembelajaran". Tersedia pada www.pembelajaran.guru.wordpress.com (diakses tanggal 16 Januari 2015).
- [4] *Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- [5] Sardiman, A. M. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- [6] Sudjana, N. 1998. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [7] Nur, M. 2000. *Strategi-Strategi Belajar*. Surabaya: University Press.
- [8] Dimiyati dan Mudijono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- [9] Subagia, I W. dan Wiratma, I G. L. 2006. *Model Siklus Belajar Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Bali*. Laporan Penelitian (tidak diterbitkan). Fakultas FPMIPA, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- [10] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta