

Study Komparatif Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan *Learning Tournament* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI SMA

Made Novta Kusumadiputra
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja-Bali, Indonesia
novtakusuma.made9@gmail.com

Ketut Agustini
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja-Bali, Indonesia
ketutagustini@undiksha.ac.id

Gede Aditra Pradnyana
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja-Bali, Indonesia
gede.aditra@undiksha.ac.id

Abstrak - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Learning Tournament* pada hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas XI SMA N 1 Sawan tahun ajaran 2015/2016, (2) hasil belajar yang lebih baik antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Learning Tournament* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) siswa kelas XI SMA N 1 Sawan tahun ajaran 2015/2016, (3) penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Learning Tournament* terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran TIK kelas XI SMA N 1 Sawan tahun ajaran 2015/2016, (4) respon siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Sawan tahun ajaran 2015/2016 terhadap pembelajaran mata pelajaran TIK menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model pembelajaran *Learning Tournament*

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasy experiment*). Desain yang digunakan adalah "*Posttest-Only Nonequivalent Control Grup Design*". Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sawan. Sampel ditentukan melalui teknik *random sampling* dengan mengundi kelas-kelas yang setara, sehingga diperoleh sampel kelas XI IPS 1 sebagai kelompok eksperimen 1, kelas XI IPS 2 sebagai kelompok eksperimen 2, dan kelas XI IPS 3 sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes pilihan ganda. Tujuannya untuk mengukur ranah kognitif, ranah psikomotor menggunakan rubrik penilaian tes psikomotor. Data hasil belajar siswa kemudian dianalisis dengan melakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis menggunakan uji anova satu jalur, dan uji pasangan *t-scheffe*. Motivasi dan Respon siswa menggunakan metode angket. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa

terdapat pengaruh yang signifikan dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar TIK siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sawan tahun ajaran 2015/2016 dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament* maupun yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Motivasi dan Respon siswa pada model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih tinggi daripada model pembelajaran *Learning Tournament*. Ini berarti, model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih disenangi oleh siswa.

Kata-kata kunci : model pembelajaran *Team Games Tournament*, *Learning Tournament*, konvensional, hasil belajar, motivasi siswa, respon siswa

This study aimed at knowing (1) the significant effect of the use of learning model especially *Team Games Tournament* dan *Learning Tournament* on learning outcomes for Information Communication and Technology (ICT) subject of XI grade students of SMA N 1 Sawan in the academic year 2015/2016, (2) better learning outcomes among the students who used the learning model of *Team Games Tournament* dan *Learning Tournament* on the subject of Information Communication and Technology (ICT) of XI grade students of SMA N 1 Sawan in the academic year 2015/2016, (3) the implementation of learning model of *Team Games Tournament* dan *Learning Tournament* toward student motivation on the subject of ICT in XI grade students of SMA N 1 Sawan in the academic year 2015/2016, (4) the response of XI grade students of SMAN 1 Sawan in the academic year 2015/2016 toward the subject of ICT using *Team Games Tournament* learning model and *Learning Tournament* learning model.

This study was quasi-experimental study (quasi experiment). The design of this study was "Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design". The population of this study was all students of XI grade of SMA Negeri 1 Sawan. The sample of this study was determined through random sampling technique to draw the equivalent grades, therefore grade XI IPS 1 as an experimental group 1, grade XI IPS 2 as an experimental group 2, and grade XI IPS 3 as the control group. The data collection was conducted by using multiple-choice tests. The aim was to measure the cognitive and psychomotor area using an assessment rubric of psychomotor. The data of student learning outcomes were analyzed by using prerequisite test including normality and homogeneity test. Hypothesis testing was one way ANOVA test and a t-Scheffe couple test, while students' motivation and response using questionnaires. Based on the results of the study showed that there was significant effect with the implementation of *Team Games Tournament* learning model toward students learning outcomes on ICT of the XI grade students of SMAN 1 Sawan in the academic year 2015/2016 compared with students who used *Learning Tournament* learning model and conventional learning model. Students' motivation and response on *Team Games Tournament* learning model was higher than the *Learning Tournament* model. Meaning that, *Team Games Tournament* learning model was more favored by students.

Key words: *Team Games Tournament* learning model, *Learning Tournament*, conventional, learning outcomes, student motivation, student response

I. PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu, bidang pendidikan harus dikembangkan secara terus-menerus sesuai dengan kemajuan zaman. Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan, maka sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal adalah tempat membentuk manusia yang cerdas, terampil, dan berwawasan luas, sehingga dapat menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas.

Sekolah saat ini menerapkan kurikulum sebagai acuan dalam proses belajar mengajar. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Saat ini, kurikulum yang diterapkan di sekolah adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, di antara siswa dan pengajar harus berlangsung komunikasi dua arah dan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi pembelajaran yang selama ini banyak terjadi di beberapa sekolah adalah pembelajaran

yang berpusat pada guru, padahal hal ini sangat bertentangan dengan tujuan KTSP. Hal ini juga banyak ditemukan pada pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK merupakan mata pelajaran yang diprogramkan pada jenjang sekolah yang bertujuan agar siswa dapat menggunakan perangkat TIK secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktivitas lainnya. Perkembangan di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sangat pesat dan berpengaruh secara signifikan terhadap aspek pribadi maupun kelompok, segala aktivitas, kehidupan, cara kerja, metode belajar, gaya hidup maupun cara berpikir seseorang. Oleh karena itu, pemanfaatan TIK harus diperkenalkan kepada siswa agar mereka mempunyai bekal pengetahuan dan pengalaman yang memadai untuk bisa menerapkan dan menggunakannya dalam kegiatan belajar, bekerja serta berbagai aspek kehidupan sehari-hari

SMA N 1 Sawan adalah salah satu sekolah yang masih menerapkan kurikulum KTSP dan TIK sebagai salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum KTSP. Berdasarkan catatan nilai ulangan harian (UH) I dan II siswa kelas XI yang dimiliki oleh guru TIK SMA Negeri 1 Sawan, terlihat bahwa nilai TIK siswa masih berada dibawah nilai rata-rata yang telah ditetapkan oleh sekolah. Rata-rata hasil UH I dan UH II kelas XI yaitu sebesar 66,67 pada UH I dan 67,5 pada UH II dari KKM yang ditetapkan sebesar 77. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru TIK di SMA Negeri 1 Sawan, yaitu bapak I Gusti Made Sutawan, S.Pd. dan bapak I Dewa Nyoman Ary Suarsana, S.Pd. terdapat beberapa permasalahan yang menyebabkan belum tercapainya secara optimal hasil belajar yang diinginkan, yaitu : (1) Selama proses pembelajaran TIK guru lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional. Proses pembelajaran yang dilakukan, guru lebih berperan aktif dalam menjelaskan materi dan siswa mendengarkan penjelasan dari guru. Sedangkan dari hasil angket yang disebar yang diisi oleh 139 siswa, 127 siswa yaitu 91,37% menyatakan jika mereka lebih suka belajar dengan teman atau kelompok dibandingkan dengan belajar sendiri. Sehingga model pembelajaran konvensional kurang sesuai dengan kondisi yang diharapkan oleh siswa. (2) Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah. Kurangnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran dan pola pikir siswa terbiasa hanya sekedar menerima suatu informasi tanpa mampu untuk mengolah informasi tersebut. Misalkan ketika guru mengajukan pertanyaan, siswa enggan untuk mencoba menjawab pertanyaan tersebut, padahal guru sudah memotivasi siswa dengan memberikan *reward* berupa nilai tambahan. Sedangkan jika pertanyaan guru bersifat mudah, siswa menjawabnya beramai-ramai. Kemampuan siswa dalam berpendapat terkait materi yang disampaikan juga masih kurang. Sehingga guru cukup sulit mengetahui apakah siswa sudah mampu memahami materi yang disampaikan atau malah sebaliknya tidak memahami sama sekali materi yang disampaikan. (3) Kemampuan siswa dalam menerima materi

yang diajarkan berbeda satu sama lain sebab daya tangkap siswa berbeda-beda. Dari hasil angket yang telah disebar 47 siswa yaitu 33,8% menyatakan lebih mudah menangkap materi yang diajar dengan cara ceramah, 21 siswa yaitu 15,1% menyatakan lebih mudah menangkap materi dengan cara membuat catatan sendiri dan 71 siswa yaitu 51,07% yang menyatakan bahwa mereka lebih mudah menangkap materi yang disampaikan bila materi dikemas dengan bentuk permainan/*game*. Apabila metode yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang tepat maka proses penerimaan materi menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka pembelajaran TIK hendaknya dapat menyiapkan kondisi yang mendukung agar aktivitas dan kreativitas siswa untuk memperoleh pengetahuan sendiri melalui proses belajar. Inovasi model pembelajaran akan membantu proses pembelajaran karena model pembelajaran disesuaikan dengan keadaan siswa dan materi yang disajikan. Berbagai model, metode dan strategi telah dilakukan untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih guru mata pelajaran TIK kelas XI SMA N 1 Sawan adalah model pembelajaran kooperatif. Depdiknas dalam Kokom Komalasari (2010) menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran melalui kelompok kecil siswa yang saling bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar [2]. Model pembelajaran kooperatif memiliki manfaat atau kelebihan yang sangat besar dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran [2]. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok. Namun kegiatan pembelajaran melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok juga belum cukup untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok hendaknya harus diselingi dengan kegiatan menarik seperti adanya permainan/*game* dalam kegiatan tersebut. Terdapat berbagai macam model pembelajaran kooperatif, yang menuntut siswa untuk bekerja secara kelompok dan di kemas dalam bentuk permainan/*game* yaitu *Teams Games Tournament* dan *Learning Tournament*.

Pembelajaran model *Team Games Tournament*/Metode TGT merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. (Slavin, 2009:13) [8]. Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan [8]. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan [8]. Menggunakan TGT di kelas membantu guru

untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan menghasilkan peningkatan motivasi dan prestasi jangka panjang. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) [8].

Sedangkan *Learning Tournament* merupakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa karena siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Siswa yang termotivasi dapat dilihat pada aktivitas siswa dalam belajar [7]. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar meliputi keberanian dalam mengemukakan pendapat pada saat diskusi kelompok mengenai LKS, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan berkompetisi dengan siswa yang lainnya dalam menyelesaikan soal *tournament* yang diberikan oleh guru. Dengan penerapan strategi pembelajaran tersebut menjadikan siswa lebih aktif dan juga bersemangat mengikuti pembelajaran, karena adanya kompetisi antar kelompok untuk memenangkan *tournament* [7]. Nur Hidayat dkk (2012) menyatakan pada strategi pembelajaran *Learning Tournament* siswa dituntut memenuhi kewajiban untuk ikut berpartisipasi demi keberhasilan dirinya dalam kelompoknya. Semua anggota dalam kelompok memiliki tugas yang sama dan mempunyai kesempatan yang sama untuk berargumentasi dalam kegiatan diskusi dan dalam proses pembelajaran [4].

Berdasarkan pemaparan diatas, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Learning Tournament* sama-sama berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Kedua metode ini juga melibatkan permainan dan *tournament* di dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Untuk itu perlu dilakukan studi perbandingan dari kedua metode ini untuk mengetahui metode yang dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang dikenal dengan studi *komparatif*. Studi *komparatif* adalah penelitian yang bersifat membandingkan. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat objek yang diteliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. Maka dengan itu, dalam penelitian ini, penulis ingin melakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui ” **Study Komparatif Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dan *Learning Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Sawan Tahun Ajaran 2015/2016.***”

II. KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran

Belajar adalah sebuah proses dimana terjadi perubahan menuju hal yang lebih baik bahkan mencapai hal yang lebih maksimal. Proses perubahan tersebut yakni dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, dan tidak bisa

menjadi bisa. Belajar dianggap sebagai proses perubahan perilaku sebagai akibat dari pengalaman dan latihan (Sanjaya, 2007:112).

Model pembelajaran menekankan pada penguasaan konsep dan perubahan perilaku dengan mengutamakan perubahan *deduktif*, dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) transformasi dan keterampilan secara langsung, (2) pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu, (3) materi pembelajaran yang telah terstruktur, (4) lingkungan belajar yang telah terstruktur, dan (5) distruktur oleh guru.

Guru berperan sebagai penyampai informasi, dan dalam hal ini guru biasanya menggunakan berbagai media yang sesuai, misalnya film, *tape recorder*, gambar, peragaan, dan sebagainya. Informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan prosedural (yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) atau pengetahuan *deklaratif* (yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi). Penggunaan model ini tidak dapat digunakan setiap waktu dan tidak untuk semua tujuan pembelajaran dan semua siswa

Setiap model pembelajaran, selain ada tujuan dan asumsi juga harus memiliki lima unsur karakteristik model, yaitu sintak matik, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dan dampak instruksional dan pengiring. Kelima unsur tersebut dijelaskan seperti berikut.

1. Sintak matik merupakan tahapan kegiatan dari suatu model pembelajaran.
2. Sistem Sosial, situasi atau suasana dan normal yang berlaku dalam masyarakat pembelajar
3. Prinsip Reaksi, pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para pelajar
4. Sitem Pendukung, segala sarana, bahan, dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model
5. Dampak Intsruksional, hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para siswa pada tujuan yang diharapkan. dan Pengiring, hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran tanpa pengaruh langsung oleh guru.

B. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikembangkan pertama kali oleh David De Vies dan Keith Edward. Model TGT merupakan model pembelajaran pertama dari John Hopkins. (Slavin, 2009:13) [8]. Model ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antar personal [8]. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan

keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan [8]. Menggunakan TGT di kelas membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi di antara murid-murid, yang diharapkan menghasilkan peningkatan motivasi dan prestasi jangka panjang [3]. Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka [3]. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut [3]. *Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar [3]. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya [3]. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) setiap *team* beranggotakan 4-5 orang yang memiliki kemampuan yang setara atas dasar hasil tes minggu sebelumnya. Siswa yang berprestasi paling rendah pada tiap kelompok mempunyai peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi timnya sebagai siswa yang berprestasi tinggi [8]. Meskipun keanggotaan tim tetap sama, tetapi tiap orang yang mewakili tim untuk bertanding dapat berubah berdasarkan penampilan dan prestasi masing-masing anggota [3]. Sebagai contoh siswa yang berprestasi rendah yang sebelumnya bertanding melawan siswa yang kemampuannya setara dapat bertanding melawan siswa yang berprestasi lebih tinggi ketika mereka menjadi lebih mampu [3]. Adapun tahapan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu sebagai berikut.

1) Penyajian Kelas (*Class Precentation*)

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun presentasi *audiovisual*. Guru membagi kelompok siswa serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat untuk pendahuluan mengenai materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan presentasi kelas dengan pengajaran biasa, hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka menjawab soal-soal pada saat kompetisi dalam permainan [8].

2) Belajar dalam kelompok (*Team*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 4 sampai 5 orang. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS atau sumber belajar lainnya. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan. Pada saat pembelajaran, fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami

materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game/tournament*. Dalam kelompok terjadi proses diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban, dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab [8].

3) Permainan (*Game*)

Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan biasanya disusun dalam pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas. Permainan dalam pembelajaran TGT dapat berupa permainan yang mudah dan banyak dikenal. Guru mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi. Kemudian guru mempersiapkan alat-alat untuk permainan, yaitu : kartu kelompok, daftar pertanyaan, nomor pertanyaan, dan daftar jawaban mengenai materi [8].

4) Pertandingan (*Tournament*)

Pertandingan (*Tournament*) adalah sebuah struktur dimana permainan/*game* berlangsung, biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan *team* telah melaksanakan belajar/kerja kelompok terhadap lembar kegiatan yang diberikan. Pertandingan (*Tournament*) diikuti oleh anggota kelompok secara homogen (memiliki kemampuan sama) dari masing-masing kelompok yang berbeda. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah *tournament* selesai maka dilakukan penilaian. Kemudian pada kegiatan *tournament* kedua, para siswa akan bertukar posisi tergantung pada kinerja mereka pada *tournament* terakhir. Pemenang pada tiap posisi akan naik tingkat ke posisi berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, posisi dari meja 2 ke meja 1). Skor tertinggi kedua tetap tinggal pada posisi yang sama dan yang skornya paling rendah diturunkan. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah dibahas. Tahap kegiatan *Tournament* ini dapat diulang pada sesi materi selanjutnya yang dapat dilaksanakan setelah kegiatan belajar dalam kelompok dilaksanakan [8].

5) Penghargaan Kelompok (*team recogniton*)

Penghargaan diberikan kepada tim yang menang atau mendapat skor tertinggi. Penghargaan yang diberikan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi digunakan sebagai motivasi belajar untuk siswa. Penghargaan bisa berupa ucapan di depan kelas atau bisa memberikan sebuah hadiah [8].

C. Model Pembelajaran *Learning Tournament*

Learning Tournament adalah strategi belajar yang dirancang untuk memaksimalkan belajar aktif dalam kelompok kecil siswa dan menciptakan iklim belajar mengajar yang

efektif [7]. Teknik ini menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim, dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan [7]. *Learning Tournament* merupakan salah satu bentuk strategi pembelajaran aktif yang diciptakan oleh Melvin L. Silberman yang merupakan penyederhanaan dari pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* yang dikembangkan oleh Robert Slavin dkk (Mel Silberman, 2006:151) [7]. Tujuan *Learning Tournament* adalah meminimalkan kejenuhan siswa dengan adanya *games* dan *tournament*, serta mendorong siswa dapat belajar secara aktif baik secara individu maupun kelompok untuk meningkatkan hasil belajarnya [7]. Adapun penyederhanaan yang dilakukan yaitu pada prosedur atau tahapan pelaksanaan pembelajaran tersebut. Dalam *learning tournament* langkah-langkah pada komponen permainan/*game* dan kompetisi/*tournament* dilaksanakan secara lebih praktis dibandingkan pada pelaksanaan *TGT* [7]. Adapun tahapan dari model pembelajaran *Learning Tournament* yaitu sebagai berikut

1) Guru memberikan materi, menyampaikan sedikit ulasan dan menjelaskan sistem belajar. Dalam menyampaikan materi yang dibahas guru bisa menggunakan kegiatan presentasi kelas. Pada kegiatan presentasi kelas ini, guru menyampaikan pembelajaran yang berfokus pada *learning tournament*, sehingga dengan cara ini para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena guna mempersiapkan diri untuk menghadapi kegiatan *tournament* [4].

2) Pembagian peserta didik dalam satu kelompok (*team*) secara heterogen untuk belajar bersama. Pembagian ini bertujuan agar setiap siswa mampu saling membagi ilmunya masing-masing dan saling membantu untuk memahami pelajaran yang diberikan khususnya dalam kelompok tersebut [4].

3) Guru memberikan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik dalam kelompok, yang dimana setiap kelompok wajib menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Pada tahap ini disebut permainan/*game* babak pertama. Tahap ini dapat diulang pada sesi materi selanjutnya yang disebut permainan/*game* babak kedua dan seterusnya [4].

4) Mengadakan kompetisi/*tournament* yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab peserta didik. Pemberian kompetisi/*tournament* ini, dilakukan secara *heterogen* maksudnya tidak ada lagi pengelompokan terhadap siswa, melainkan *tournament* ini dilaksanakan secara serentak oleh semua siswa yang ada di kelas tersebut. Tahap ini dapat diulang pada sesi materi selanjutnya yang dapat dilaksanakan setelah belajar dalam kelompok dan permainan/*game* dilaksanakan. Mengumumkan skor masing-masing *team* dan memberikan penghargaan sesuai kriteria yang ditentukan. Penghargaan ini diberikan kepada *team* yang menang atau mendapat skor tertinggi. Adapun tujuan diberikan penghargaan ini adalah untuk memacu motivasi belajar siswa agar menjadi

lebih tinggi. Penghargaan yang diberikan bisa berupa ucapan di depan kelas atau bisa memberikan sebuah hadiah [4].

D. Teori Belajar

Dalam aktivitas manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di suatu kelompok tertentu (Annurahman, 2012) [1]. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu dimana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi oleh usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti (Annurahman, 2012) [1]. Belajar adalah suatu cara megamati, membaca, meniru, mengintimasi, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu (dalam Riyanto, 2010) [6]. Prinsip belajar adalah landasan berpikir, landasan berijak dan sumber motivasi, dengan harapan tujuan pembelajaran tercapai dan tumbuhnya proses belajar antar didik dan pendidik yang dinamis dan terarah (Riyanto, 2010) [6].

E. Hasil Belajar

Menurut Gerlach dan Ely dalam Riyani (2013:10) hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi [5]. Hasil belajar juga merupakan proses kognitif siswa yang terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif [5]. Kesimpulan pendapat diatas hasil belajar adalah hasil yang berupa perubahan perilaku pembelajar sesuai dengan kemampuan yang dipelajari setelah mengalami interaksi tindak belajar dan mengajar yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi yang terdiri dari informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif [5]. Bloom seperti yang dikutip oleh Riyani (2013:11) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif yaitu berkenaan hasil belajar intelektual terdiri dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian [5].
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, pembentukan pola hidup [5].
- 3) Ranah psikomotorik adalah berkaitan dengan hasil belajar persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, kreativitas [5].

Hasil belajar secara menyeluruh harus mencerminkan tujuan pendidikan. Bloom dalam bukunya Sudjana (2002:49-54) berpendapat bahwa tujuan pendidikan yang hendak dicapai dapat digolongkan menjadi tiga bidang atau ranah, yakni (1) bidang kognitif, (2) bidang efektif dan, (3) bidang psikomotor. Tipe hasil belajar bidang kognitif meliputi : (1) Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*), (2) Tipe hasil belajar pemahaman (*comprehension*), (3) Tipe hasil belajar penerapan (*aplikasi*), (4) Tipe hasil belajar analisis, (5) Tipe hasil belajar

sintesis, (6) Tipe hasil belajar evaluasi [9]. Sedangkan tipe hasil belajar Psikomotor, hasil belajar ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan ketrampilan yaitu : (1) Gerakan reflek, (2) Ketrampilan pada gerakan-gerakan dasar, (3) Kemampuan berseptual termasuk di dalamnya membedakan visual membedakan auditif, motorik dan lain-lain. (4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuasaan, keharmonisan, ketetapan dan lain-lain. (5) Gerakan-gerakan *skill* mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks. (6) Kemampuan seperti gerakan ekspresif, interpretasi dan sebagainya [9].

F. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar (Diyati dan Mudjono, 2006) dalam nurhayati (2011:24) [3]. Sedangkan Oemar Hamalk (1994) dalam nurhayati (2011:24) mengatakan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan [3]. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak dan melakukan sesuatu [3]. Motivasi belajar merupakan suatu daya penggerak atau pendorong yang dimiliki oleh manusia untuk melakukan suatu pembelajaran. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat maka akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat [3]. Sebaliknya, jika belajar dengan motivasi yang lemah maka akan menyebabkan sikap malas bahkan cenderung tidak akan mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran [3]. Dalam diri seseorang terdapat dua macam motivasi, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut dengan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar diri seseorang baik itu dari lingkungan keluarga, teman bermain, dan lingkungan pendidikan atau sekolah [3].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah "*PosttestOnly Nonequivalent Control Group Design*" [8]. Pada penelitian ini diberikan perlakuan yang berbeda kepada ketiga kelas sampel. Kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa 21 orang diberikan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament*, dan disebut sebagai kelompok eksperimen 1. Kelas XI IPS 2 dengan jumlah 24 orang menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament*, dan disebut sebagai kelompok eksperimen 2. Kelas XI IPS 3 dengan jumlah 24 orang menggunakan model pembelajaran konvensional, dan disebut sebagai kelompok kontrol. Sebelum menentukan kelas yang akan digunakan sebagai sampel, peneliti melakukan uji kesetaraan terlebih dahulu.

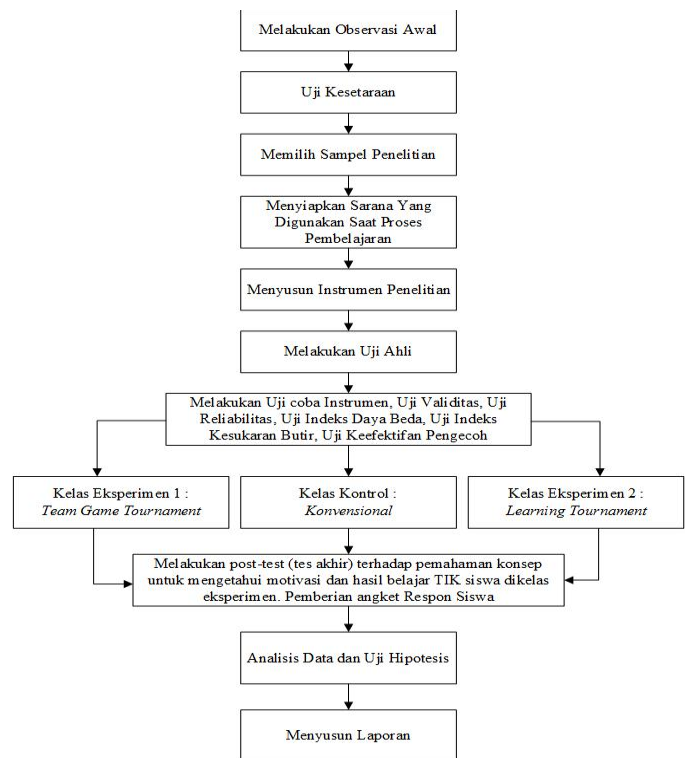
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) metode tes untuk ranah kognitif, yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar TIK siswa dengan menggunakan tes pilihan ganda (obyektif), dan ranah psikomotor akan digunakan rubrik penilaian tes psikomotor. (2) metode angket digunakan untuk mengetahui motivasi dan respon siswa terkait dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tornamen*, *Learning Tournament* dan *Konvensional*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, dan kualitatif. Data tersebut diolah menggunakan analisis statistik, dan analisis non statistik. Data kuantitatif akan dianalisis dengan analisis statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data hasil belajar siswa. Kemudian data kualitatif dianalisis dengan memberi makna terhadap deskripsi data. Analisis statistik digunakan untuk mengeneralisasi hasil penelitian yang meliputi estimasi (perkiraan), uji prasyarat berupa uji normalitas, dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis yang telah dirumuskan dalam penelitian ini menggunakan uji Anova satu jalur dengan uji pasangan *t-Scheffe*.

Adapun tahapan-tahapan terhadap penelitian yang akan dilaksanakan untuk dapat mengungkapkan secara tuntas terkait permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan Observasi dan orientasi awal, yaitu menentukan sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian dan melakukan pengamatan terkait permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut khususnya dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan observasi awal di SMA Negeri 1 Sawan pada siswa kelas XI
- 2) Melakukan uji kesetaraan populasi dengan menguji kesetaraan hasil nilai UH I pada mata pelajaran TIK siswa kelas XI semester ganjil tahun ajaran 2015/2016
- 3) Menentukan sampel penelitian dengan mencari 3 kelas yang nilai rata – rata UH I dan UH II kelas XI semester ganjil TA 2015/2016 dengan nilai terendah, kemudian dilakukan pengundian untuk menentukan kelas kontrol dan dua kelas eksperimen dengan teknik *random sampling* dari populasi sehingga akan ada tiga sampel dengan kelas yang sudah ditentukan.
- 4) Mempersiapkan kelengkapan pembelajaran yang nantinya digunakan selama proses belajar mengajar. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 5) Menyusun instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran bersama dengan guru pengajar yang bersangkutan dan melakukan pengujian.
- 6) Uji Judges Penelitian. Pengujian instrumen penelitian dilakukan oleh dosen pembimbing dan 1 dosen lain selain pembimbing serta 1 orang guru TIK kelas XI.
- 7) Uji Coba Instrumen. Pengujian instrumen dilakukan kepada siswa diluar populasi penelitian kemudian dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, daya beda, keefektifan pengecoh

- 8) Mengimplementasikan rancangan pelaksanaan pembelajaran dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi, kelas dan model pembelajaran yang didapat.
- 9) Mengadakan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep pelajaran setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya memberikan angket respon siswa kepada siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Learning Tournament*
- 10) Menganalisis data hasil penelitian untuk menguji apakah hipotesis yang telah diajukan diterima atau ditolak.
- 11) Melakukan Uji Hipotesis
- 12) Menarik kesimpulan berdasarkan hasil uji hipotesis
- 13) Membuat laporan

Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan prosedur penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data hasil belajar TIK pada kelompok eksperimen 1, kelompok eksperimen 2, dan kelompok kontrol dengan menggunakan analisis *Chi-Square*. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kelompok eksperimen 1, kelompok eksperimen 2, dan kelompok kontrol homogen atau sama, pengujian dilakukan dengan menggunakan uji F. Sedangkan uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis alternatif yang telah diajukan diterima atau ditolak dengan menggunakan rumus anova satu jalur. Uji pasangan *t-Scheffe*

dilakukan untuk mengetahui model manakah yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar TIK siswa. Skor rata-rata motivasi dan respon siswa didapatkan dengan membagi jumlah skor motivasi atau respon siswa dengan jumlah siswa.

IV. PEMBAHASAN

Dari hasil pengukuran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada kelompok eksperimen 1 yang berjumlah 21 orang diperoleh nilai tertinggi adalah 37 dan nilai terendah adalah 26 dengan rentangan 11, banyak kelas interval 5, dan panjang kelas interval adalah 2. Rata-rata atau *mean (M) post test* hasil belajar TIK yang dicapai siswa pada kelompok eksperimen 1 sebesar 31,17. Analisis Deskriptif data kelompok eksperimen 1 dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Data Kelompok Eksperimen 1

INTERVAL	fi	xi	xifi	xi-x	fi*(xi-x) ²	FK
26-27	3	26.5	80	-4.67	65.33	3
28-29	4	28.5	114	-2.67	28.44	7
30-31	4	30.5	122	-0.67	1.78	11
32-33	6	32.5	195	1.33	10.67	17
34-35	1	34.5	35	3.33	11.11	18
36-37	3	36.5	110	5.33	85.33	21
JUMLAH	21	189	655	2	203	

Pada kelompok eksperimen 2 yang berjumlah 24 orang diperoleh nilai tertinggi adalah 32, dan nilai terendah adalah 21 dengan rentangan 11, banyak kelas interval 6, dan panjang kelas interval 2. Rata-rata atau *mean (M) post test* hasil belajar TIK yang dicapai siswa pada kelompok eksperimen 2 sebesar 26,25. Analisis deskriptif data kelompok eksperimen 2 dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Deskriptif Data Kelompok Eksperimen 2

INTERVAL	fi	xi	xifi	xi-x	fi*(xi-x) ²	FK
21-22	3	21.5	65	-4.75	67.69	3
23-24	7	23.5	165	-2.75	52.94	10
25-26	3	25.5	77	-0.75	1.69	13
27-28	5	27.5	138	1.25	7.81	18
29-30	1	29.5	30	3.25	10.56	19
31-32	5	31.5	158	5.25	137.81	24
JUMLAH	24	159	630	2	279	

Pada kelompok kontrol yang berjumlah 24 orang diperoleh nilai tertinggi adalah 29, dan nilai terendah adalah 18 dengan rentangan 11, banyak kelas interval 6, dan panjang kelas interval 2. Rata-rata atau *mean (M) post test* hasil belajar TIK yang dicapai siswa kelompok kontrol sebesar 22,25. Analisis deskriptif data kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Deskriptif Data Kelompok Kontrol

INTERVAL	fi	xi	xifi	xi-x	fi*(xi-x) ²	FK
18-19	6	18.5	111	-3.75	84.38	6
20-21	6	20.5	123	-1.75	18.38	12
22-23	1	22.5	23	0.25	0.06	13
24-25	8	24.5	196	2.25	40.50	21
26-27	2	26.5	53	4.25	36.13	23
28-29	1	28.5	29	6.25	39.06	24
JUMLAH	24	141	534	8	219	

Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata *post test* hasil belajar TIK pada kelompok eksperimen 1 lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen 2, dan kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji normalitas ketiga kelas memiliki data yang berdistribusi normal yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Normalitas Data Penelitian

Model	X_{hitung}	Dk	X_{tabel}	Kesimpulan
Team Game Tournament	4.7325	5	11.070	Normal
Learning Tournament	10.9012	5	11.070	Normal
Konvensional	9.8885	5	11.070	Normal

Berdasarkan hasil uji homogenitas bila harga F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel} ($F_{hitung} \leq F_{tabel}$), maka H_0 diterima dan H_a ditolak. H_0 diterima berarti varians homogens[8]. Karena nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,2746 < 2.0144$) maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Hal ini berarti bahwa varians data hasil belajar TIK antara kelompok eksperimen 1, kelompok eksperimen 2, dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas hasil belajar dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Homogenitas Data Penelitian

Model	Varians	S_1^2	S_2^2	F_{hitung}	F_{tabel}
Team Game Tournament	10,13	12,11	9,50	1.2746	2.0144
Learning Tournament	12,11				
Konvensional	9,50				

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan anova satu jalur menggunakan *Microsoft Excel* dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) = 66 diperoleh $F_{hitung} = 41,97$, dan $F_{tabel} = 3,14$. Karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan anova satu jalur menggunakan *SPSS*, nilai probabilitas signifikansi sebesar 0.000, sehingga nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan

terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sawan tahun pelajaran 2015/2016 antara siswa yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*, model pembelajaran *Learning Tournament*, dan model pembelajaran *konvensional*.

Hasil belajar kelompok eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pokok bahasan *Microsoft Excel 2007* lebih baik, dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa kelompok eksperimen 2, dan kelompok kontrol ($31,17 > 26,25 > 22,25$). Berdasarkan uji pasangan *t-scheffe*, diperoleh bahwa (1) terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar TIK siswa antara kelompok eksperimen 1 dengan kelompok eksperimen 2, (2) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar TIK siswa antara kelompok eksperimen 1 dengan kelompok kontrol, dan (3) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar TIK siswa antara kelompok eksperimen 2 dengan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari analisis deskriptif, hasil analisis uji anova satu jalur, dan dengan uji pasangan *t-scheffe*, maka dapat diambil suatu keputusan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* memberikan pengaruh yang lebih baik daripada model pembelajaran *Learning Tournament*, dan model pembelajaran konvensional. Hal ini dikarenakan Pada model pembelajaran *Teams Games Tournament*, guru menyajikan pembelajaran yang diiringi dengan kegiatan permainan yang di dalamnya mengandung unsur persaingan *team* atau *tournament*. Dalam model pembelajaran ini, siswa diarahkan untuk aktif dalam proses pembelajaran, aktif dalam hal kerja sama dalam kelompok/*team* guna lebih memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Begitu juga dengan model pembelajaran *Learning Tournament*. Siswa dibimbing untuk berani mengungkapkan pendapat melalui aktivitas latihan kelompok yang dilaksanakan setiap pertemuannya, disamping itu proses diskusi dalam kelompok yang dilakukan oleh siswa diyakini dapat menambah wawasan siswa terkait dengan materi yang diajarkan. Kegiatan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dilakukan dengan pemberian latihan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang harus diselesaikan bersama kelompok, dimana dalam LKS tersebut berisi permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang dijelaskan. Setelah itu dilakukan kegiatan permainan yang mengandung unsur persaingan/*tournament*. Sama halnya juga dengan Kegiatan pembelajaran dengan model *Learning Tournament*. Siswa diberikan latihan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk dikerjakan bersama kelompoknya, dimana dalam LKS tersebut berisi permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang dijelaskan. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *tournament*.

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Learning Tournament* dikemas dalam bentuk *game* dimana konsep *game* disini mengandung persaingan antar kelompok yang disebut dengan *tournament*. Pada proses

kegiatan *tournament*, pada model pembelajaran *Team Games Tournament*, *tournament* dilaksanakan secara homogen dalam artian siswa akan bersaing dengan satu orang setiap kelompok untuk memberikan skor tertinggi yang akan disumbangkan ke dalam skor kelompoknya. Ketika siswa yang mendapat giliran bermain, siswa lain dalam kelompoknya akan senantiasa memberikan dukungan agar temannya mendapatkan *skor* untuk disumbangkan ke dalam *skor* kelompok. Sehingga siswa yang mengikuti *tournament* akan lebih terpacu dalam menyelesaikan *tournament* yang diberikan. Berbeda halnya pada model pembelajaran *Learning Tournament*, kegiatan *tournament* dilaksanakan secara *heterogen* tidak adanya pengelompokan lagi. Jadi ketika proses permainan yang dalam hal ini adalah diskusi kelompok selesai dilaksanakan, siswa kemudian diarahkan untuk melaksanakan kegiatan *tournament* secara bersama-sama. Jadi setiap siswa bersaing dengan siswa lainnya guna memberikan *skor* tertinggi kepada kelompoknya. Dalam kegiatan pembelajaran ini yang membedakan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah dalam hal pelaksanaan kegiatan *tournamentnya*. Kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *game* dan persaingan/*tournament* ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan konsep kegiatan pembelajaran seperti ini dapat mengurangi kejenuhan siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Selain itu penerapan kedua model pembelajaran ini, dapat menarik antusias siswa dan kesiapan siswa dalam proses pembelajaran. Karena akan terlihat siswa yang siap mengikuti proses pembelajaran ataupun siswa yang kurang siap dalam kegiatan mengikuti proses pembelajaran.

Keberhasilan suatu penerapan model pembelajaran tidak terlepas dari peranan guru, model pembelajaran yang baik apabila tidak dijalankan oleh guru sesuai dengan sintaknya maka model pembelajaran tersebut tidak akan mencapai hasil yang maksimal. Penerapan suatu model pembelajaran membutuhkan persiapan yang sangat matang agar mampu mencapai hasil yang diharapkan. Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam penerapan model pembelajaran adalah sistematisa penilaian terhadap siswa sebagai timbal balik terhadap siswa sehingga proses penilaian menjadi jelas dan adil bagi siswa dan mampu membedakan siswa yang memang benar-benar aktif dan menguasai materi dengan siswa yang tidak ikut aktif. Komunikasi guru dan siswa juga harus diperhatikan agar tidak terjadi kesenjangan antara guru dan siswa, komunikasi yang baik harus terjadi komunikasi dua arah, dimana guru menerapkan model dan siswa merespon model pembelajaran yang diberikan sesuai dengan apa yang mereka alami.

Adapun kendala yang dialami dari penelitian ini adalah siswa masih bingung terhadap model pembelajaran yang diterapkan, dimana dalam penelitian ini model pembelajaran yang diterapkan merupakan model pembelajaran berbasis kooperatif. Karena penerapan pembelajaran kooperatif belum biasa diterapkan oleh guru dalam pembelajaran, padahal dengan pembelajaran kooperatif akan timbul adanya interaksi

antara siswa satu dengan lainnya dalam proses diskusi, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan bias dikatakan lebih baik dibandingkan siswa harus belajar sendiri. Untuk itu ketika siswa merasa kebingungan dalam pembelajaran, guru senantiasa mengarahkan setiap siswa untuk bertanya jika mengalami kesulitan saat proses pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *games* seperti model pembelajaran *Team Games Tournament* dan *Learning Tournament*, kondisi pembelajaran akan menjadi lebih ramai dibandingkan dengan pembelajaran biasa. Karena siswa akan terpacu dalam menyelesaikan *games* yang diberikan. Selain itu antara satu siswa dengan siswa lainnya dalam kelompoknya akan senantiasa memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan *Games* ini. Disinilah diperlukan peranan guru dalam mengelola situasi belajar dan metode pelaksanaan setiap kegiatan pembelajaran, agar pembelajaran yang dilaksanakan menjadi *efektif* dan menyenangkan, tentunya menambah daya tarik antusias siswa dalam belajar. Selain itu guru berusaha mengedepankan kedisiplinan untuk setiap siswa agar mampu menjaga kelas yang kondusif.

Rentang waktu belajar mata pelajaran TIK di sekolah yang singkat yaitu hanya 2 x 45 menit dan tidak menentu, dikarenakan aktivitas sekolah yang banyak dan sering libur juga menjadi kendala dalam penelitian ini. Sehingga tidak mampu mengakomodasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang utuh dan mencukupi, apalagi ruangan belajar yang kerap berpindah-pindah karena adanya mata pelajaran lain yang waktunya bersamaan. Guru dalam hal ini berusaha memaksimalkan waktu belajar yang tersisa selama satu semester tersebut, dan mencari jam pengganti jika ada jam kosong pada mata pelajaran lain. Selain itu guru juga berusaha memaksimalkan materi yang disampaikan menyesuaikan dengan tempat yang ada.

Kegiatan sekolah yang meliputi kegiatan non akademik atau kegiatan intra sekolah lainnya, yang dilaksanakan pada kegiatan belajar sekolah efektif, tentu tidak bisa terlepas dari sekolah tersebut. Apabila hal ini terjadi tentu akan mengganggu jalannya pembelajaran pada kegiatan belajar sekolah efektif tersebut. Materi yang seharusnya disampaikan pada saat itu, tidak bisa disampaikan. Menyikapi hal tersebut, pada penelitian ini guru berusaha merangkum materi yang belum tersampaikan sesuai dengan indikator yang harus dicapai pada kompetensi dasar dalam silabus, dengan menyesuaikan rentang waktu yang tersisa selama semester tersebut.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan secara teoritik dan operasional serta kendala-kendala yang dihadapi, maka implikasi dari penelitian ini adalah pembelajaran harus berjalan secara efektif dan menyenangkan sehingga pemahaman siswa menjadi lebih meningkat yang akan berdampak pada pencapaian belajar yang maksimal dan proses belajar mengajar menjadi lebih baik. Maka model pembelajaran yang dapat mengakomodasi hal tersebut adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penerapan model pembelajaran *Teams*

Games Tournament memang berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dikatakan lebih baik karena dipengaruhi beberapa faktor yang menjadi kelebihan model pembelajaran ini diantaranya:

- 1) Suasana Belajar yang tidak menegangkan membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Aktif terlihat dari adanya interaksi siswa dengan siswa lain maupun siswa dengan guru ketika siswa tersebut mengalami kendala dalam proses pembelajaran.
- 2) Pembelajaran yang meliputi diskusi kelompok/belajar *team* membuat siswa memiliki suasana baru dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan diskusi ini, siswa diberikan instrument yang berupa lembar kerja siswa (LKS) yang berisi latihan-latihan/pertanyaan yang sudah dikemas oleh guru ataupun peneliti sebelumnya. Dengan adanya pemberian LKS ini, siswa bisa melakukan diskusi dengan teman kelompoknya untuk kemampuan dari segi *kognitif* siswa itu sendiri.
- 3) Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* dikemas dalam bentuk *tournament*. *Tournament* disini berupa permainan, yang dimana dalam permainan ini mengandung unsur persaingan antar kelompok. *Tournament* ini dilaksanakan oleh perwakilan dari masing-masing kelompok/*team*. Sehingga siswa lain yang belum mendapatkan kesempatan untuk mewakili *team* nya akan senantiasa memberikan dukungan kepada rekan *team* nya yang sudah mendapat giliran dalam *tournament*. Sehingga disinilah siswa akan mempersiapkan dirinya masing-masing untuk memenangkan *tournament* dan mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya untuk menjadikan kelompoknya menjadi kelompok terbaik.

Keberhasilan model pembelajaran *Teams games Tournament* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa tidak terlepas juga dari adanya kekurangan dalam penerapan model pembelajaran ini. Adapun kekurangan yang dimiliki model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini diantaranya:

- 1) Timbulnya suasana pembelajaran yang ramai ketika dalam pelaksanaan *games*. Kegiatan *games* yang meliputi *games* perseorangan akan menarik antusias siswa dalam memberikan dukungan kepada perwakilan *team* nya. Siswa akan senantiasa memberikan dukungan kepada rekan *team* nya berupa tepuk-tepuk, teriakan ataupun yang lainnya. Maka disinilah peran guru untuk selalu mengawasi kondisi belajar agar tidak mengganggu siswa yang berada di kelas lain.
- 2) Guru ataupun peneliti juga harus kreatif dalam penyusunan instrument sebagai bahan ajar. Karena ketika pembelajaran dengan menggunakan model ini, guru atau peneliti harus menyusun beberapa instrument seperti instrument untuk belajar *team* seperti adanya lembar kerja siswa, instrument untuk kelengkapan *games* atau *tournament*, dan instrument

lainnya yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan dari penerapan model pembelajaran ini.

- 3) Guru ataupun peneliti harus benar-benar mengatur waktu belajar yang ada sesuai dengan tahapan (*syntak*) dalam model pembelajaran ini. Karena dengan waktu yang relative singkat dan tidak adanya pengaturan durasi waktu yang baik sesuai dengan tahapan yang ada, maka model pembelajaran ini akan sulit dilaksanakan.
- 4) Untuk itu, dengan pertimbangan dari kelebihan dan kekurangan yang dimiliki pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini, diharapkan peneliti selanjutnya ketika melakukan penelitian yang sama agar mengembangkan atau melakukan penelitian yang bersifat pengembangan media dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini untuk membuktikan penerapan model pembelajaran ini bisa dikatakan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penelitian ini secara umum telah mampu menjawab rumusan masalah sekaligus telah mampu memecahkan permasalahan mengenai Studi Komparatif Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Dan *Learning Tournament* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Sawan Tahun Ajaran 2015/2016.

Berdasarkan hasil analisis motivasi siswa terhadap model pembelajaran *Team Games Tournament*, *Learning Tournament*, dan *Konvensional*, hasil analisis motivasi siswa pada model pembelajaran *Team Games Tournament* menunjukkan hasil yang mencapai kategori sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran dikelas dengan presentase sebanyak 80,95%, sebanyak 14,29% mencapai kategori tinggi, dan sebanyak 4,76% mencapai kategori sedang, dan tidak ada yang berkategori rendah dan sangat rendah. Hasil analisis motivasi siswa pada model pembelajaran *Learning Tournament* menunjukkan hasil yang mencapai kategori sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran dikelas dengan persentase sebanyak 58,33%, 29,17% kategori tinggi, 12,50% kategori sedang, dan tidak ada yang berkategori rendah mapupun sangat rendah. Sedangkan hasil analisis motivasi siswa pada model pembelajaran *Konvensional* menunjukkan hasil yang mencapai kategori sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran dikelas dengan presentase sebanyak 33,33%, mencapai kategori tinggi sebanyak 62,50%, mencapai kategori sedang sebanyak 4,17% dan tidak ada dengan kategori rendah dan sangat rendah.

Hasil analisis respon siswa kelompok eksperimen I juga menunjukkan hasil respon yang sangat positif dengan presentase sebanyak 17 siswa (80,95%), sebanyak 4 siswa (19,05%) merespon positif, dan tidak ada siswa yang merespon cukup positif, kurang positif dan sangat kurang positif. Sedangkan eksperimen II juga menunjukkan hasil respon yang

sangat positif dengan presentase sebanyak 18 siswa (75%), sebanyak 6 siswa (25%) merespon positif, dan tidak ada siswa yang merespon cukup positif, kurang positif dan sangat kurang positif. Dilihat berdasarkan pengamatan peneliti dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas XI IPS 1 dan *Learning Tournament* di kelas XI IPS 2, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa tergolong aktif dalam pembelajaran tersebut.

V. SIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian, dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Adanya perbedaan yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Learning Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sawan Tahun Ajaran 2015/2016. Hal tersebut dapat dilihat pada pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus anava satu jalur, kriteria pengujian adalah apabila nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ 3.14 maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan derajat kebebasan adalah 5% atau 0,05. Sehingga perbedaan antar ketiga kelas signifikan. Jadi terdapat perbedaan hasil belajar TIK antara kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran *Learning Tournament*.
- 2) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik daripada model pembelajaran *Learning Tournament*. Hal ini dapat dilihat dari uji rata – rata hasil belajar siswa, namun sebelum rata-rata hasil belajar siswa di bandingkan terlebih dahulu dilakukan uji berpasangan *t-sceffe* untuk mengetahui apakah masing masing pasangan memiliki perbedaan yang signifikan atau tidak sehingga bisa dibandingkan. Hasil dari uji berpasangan *t-sceffe* diperoleh bahwa F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} , dimana F_{tabel} adalah 4,06. Sehingga hasil uji berpasangan *t-sceffe* untuk kelas eksperimen model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan kelas eksperimen model pembelajaran *Learning Tournament* memperoleh hasil signifikan karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $(5,17 > 4,06)$, hasil uji berpasangan *t-sceffe* untuk kelas eksperimen model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan kelas kontrol memperoleh hasil signifikan karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $(9,16 > 4,06)$, dan hasil uji berpasangan *t-sceffe* untuk kelas eksperimen model pembelajaran *Learning Tournament* dengan kelas kontrol memperoleh hasil signifikan karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $(4,12 > 4,05)$. Setelah mendapat hasil yang signifikan Dilihat dari nilai rata – rata masing masing kelas. Selanjutnya diperoleh rata-rata kelas eksperimen model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih besar dari model pembelajaran kelas eksperimen model pembelajaran *Learning Tournament* dan lebih besar dari kelas kelas kontrol yaitu

- (31,17 > 26,25 > 22,25), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu Rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Learning Tournament* Sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik dibanding model pembelajaran *Learning Tournament*.
- 3) Hasil dari analisis angket motivasi siswa terhadap pembelajaran pada mata pelajaran TIK di kelas XI IPS 1 adalah sangat tinggi dilihat dari rata-rata skor perolehan siswa yang diperoleh sebesar 84.90, kemudian rata-rata hasil analisis angket motivasi di kelas XI IPS 2 adalah tinggi dilihat dari rata-rata sebesar 83.04, dan rata-rata hasil analisis angket motivasi di kelas XI IPS 3 adalah tinggi dengan rata-rata sebesar 82.42.
 - 4) Hasil dari analisis respon siswa yang diberikan pada kelompok eksperimen I dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sangat positif dilihat dari rata-rata skor respon siswa yang diperoleh sebesar 107.62 sedangkan respon siswa pada kelas eksperimen II dengan model pembelajaran *Learning Tournament* adalah positif dilihat dari rata-rata skor respon siswa yang diperoleh sebesar 107.88.

REFERENSI

- [1] Annurahman.(2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- [2] Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontektual*. Bandung: Refika Aditama
- [3] Nurhayati. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII D SMP Negeri 2 Kediri Tahun Ajaran 2011/2012. *UNDIKSHA*
- [4] Nur Hidayat, & Yunia Rahmawati. (2012). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Learning Tournament Pada Mata Pelajaran Matematika. *Program Pasca Sarjana UMY*
- [5] Riyani. (2013). Studi Komparasi Hasil Belajar Kompetensi Dasar Jurnal Umum Menggunakan Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah (Problem Solving) Dan Stad (Student Teams Achievement Division) Pada Siswa Kelas X Smk N 1 Brebes
- [6] Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta:Prenata Media
- [7] Silberman Mell.(2006).*Active learning*. Pustaka Insan Madani.Yogyakarta
- [8] Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- [9] Sudjana.(2002).”*Metode Statistika*”.Bandung.Tarsito