

KOMPARASI MODEL PEMBELAJARAN TIPE TEAMS GAMES TOURNAMEN DAN STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION TERHADAP HASIL BELAJAR

HelFi Roza Fitri¹, Dedy Irfan²

¹⁾ Universitas Negeri Padang, Indonesia

²⁾ Universitas Negeri Padang, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima: 14 Oktober 2019
Direvisi: 20 Oktober 2019
Diterbitkan: 20 Oktober 2019

KATA KUNCI

Model pembelajaran Teams Games Tournament, model pembelajaran Student Team Achievement Division, hasil belajar

KORESPONDEN

E-mail:

helfirozafitri@gmail.com

dedykumangokumango@gmail.com

A B S T R A K

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan model pembelajaran teams games tournament dan student team achievement division kelas X multimedia di SMKN negeri 2 Pulau Punjung. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi dengan menggunakan pola rancangan posttest only, non equivalent control group design. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel di dasarkan pada pertimbangan – pertimbangan tertentu. sampel pada penelitian ini adalah kelas X multimedia 1 dan X multimedia 2. Pada Penelitian ini kelas X multimedia 1 menggunakan model pembelajaran teams games tournament dan kelas X multimedia 2 menggunakan model pembelajaran student team achievement division. Dari posttest yang telah di berikan diperoleh hasil uji hipotesis nilai $t\text{-hitung} = 2,38$ dan $t\text{-tabel} = 2,012$. Ho ditolak jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dapat disimpulkan terdapat perbandingan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran teams games tournament dan student achievement division pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMKN 2 Pulau Punjung.

PENDAHULUAN

SMK Negeri 2 Pulau Punjung merupakan satu-satunya sekolah menengah kejuruan (SMK) di Dharmasraya pada bidang Pariwisata karena letaknya yang strategis sehingga sangat potensial untuk usaha dibidang perhotelan, jasa boga dan multimedia disamping itu komitmen pemerintah daerah dan dukungan masyarakat terhadap pendidikan sangat baik. Simulasi dan komunikasi digital adalah singkatan dari simdig, simdig adalah salah satu mata pelajaran pada sekolah menengah kejuruan (SMK), sesuai dengan surat keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah (Dirjen Dikdasmen) Nomor

130/D/KEP/KR/2017 tentang struktur kurikulum pendidikan menengah kejuruan, mata pelajaran simdig merupakan mata pelajaran yang dipelajari oleh seluruh siswa kelas X semua bidang keahlian SMK (CI), sesuai dengan lampiran Surat Dirjen Dikdasmen No. 130 tahun 2017 tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Menengah Kejuruan (PMK). Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMKN 2 Pulau Punjung, bahwa sebenarnya minat belajar siswanya cukup tinggi. Peraturan pemerintah nomor 19 tahun 2015 Bab IV Pasal 19 “Mengamanatkan agar proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Dalam amanat tersebut menekankan bahwa agar proses pembelajaran dapat dikondisikan menjadi suasana yang aktif, menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Salah satu penekanan dalam kurikulum 2013 adalah penilaian Autentik (*Authentic Assessment*), dalam kurikulum 2013 penilaian autentik menjadi penekanan yang serius dimana guru dalam melakukan penilaian hasil belajar peserta didik benar-benar memperhatikan penilaian autentik. Penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang pada akhirnya menggambarkan perkembangan peserta didik baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penelitian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di Standar Kompetensi (SK) atau Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Tapi kenyataannya masih banyak hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital yang berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75 (seperti yang ditunjukkan pada tabel 1).

Tabel 1. Presentase Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Semester ganjil tahun 2018/2019

Kelas	Jumlah Siswa	KKM		Nilai rata-rata
		<75 Persentase(%)	≥ 75 Persentase(%)	
X MM 1	25	10 40%	15 60%	78%
X MM 2	25	8 32%	17 68%	79,92%

Dari tabel 1, terlihat hasil belajar siswa kelas X masih dibawah KKM. Tidak tercapainya nilai KKM di karenakan hilangnya motivasi peserta didik saat pembelajaran di kelas, dapat dilihat dari hasil nilai peserta didik hanya 65 % peserta didik yang mendapatkan nilai ≥ 75 .

Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu penerapan pembelajaran yang kurang inoiaif serta suasana pembelajaran yang kurang kondusif sehingga

pembelajaran cenderung membosankan. Pembelajaran yang inovatif dapat membuat peserta didik dapat menyesuaikan gaya belajar siswa.

Pada proses pembelajaran guru selalu dituntut berinovasi dalam memberikan pembelajaran kepada siswa hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan tersebut menjadi lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik.

Dalam meningkatkan aktifitas peserta didik dalam belajar, diperlukan kreatifitas guru dalam memilih dan menerapkan metode ataupun strategi mengajar yang tepat. Untuk mengatasi masalah tersebut, untuk membuat siswa lebih aktif dapat dipancing dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan minat peserta didik dalam pembelajaran di kelas(Arsyad, 2010).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan dua contoh model pembelajaran kooperatif. STAD dan TGT merupakan dua bentuk pembelajaran kooperatif yang paling tua, yang paling banyak diteliti dan paling banyak diaplikasikan. STAD dan TGT sangat mirip dan satu-satunya yang membedakannya adalah STAD menggunakan kuis-kuis individual tiap akhir pembelajaran, sedangkan TGT menggunakan game akademik(Slavin, 2005).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen kuasi dengan menggunakan pola rancangan (*Posttest Only, Non-Equivalent Control Group Desain*). Penelitian eksperimen kuasi bertujuan untuk mengetahui suatu pengaruh yang timbul dari adanya perlakuan tertentu, dari perlakuan tersebut diharapkan terjadinya perubahan atau pengaruh terhadap variabel yang kita uji. *Non-equivalent control group design* merupakan teknik pengambilan kelompok yang dilakukan dengan menggunakan pertimbangan tertentu, tidak dipilih secara acak atau random. Seperti terlihat pada tabel 2 rancangan eksperimen berikut.

Tabel 2. Rancangan Eksperimen

Kelas	Perlakuan	Posttest
Kelas TGT	X	T
Kelas STAD	Y	T

Keterangan:

X = Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Y = Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

T = Tes

Secara umum prosedur penelitian dapat dibagi atas tiga tahap yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan tahap terakhir. Tahapan Persiapan dimulai dari mempelajari materi yang akan di ajarkan seta memahami konsep dari model pembelajaran TGT dan STAD yang akan di terapkan. Dalam penelitian ini yang menggunakan model pembelajaran TGT adalah kelas X Multimedia 1 dan model pembelajaran STAD di kelas X Multimedia SMKN 2 Pulau Punjung.

Model pembelajaran TGT adalah model belajar kelompok dan evaluasi yang terdiri dari permainan dan pertandingan oleh peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 4-6 orang yang memiliki kemampuan yang berbeda, kemudian masing-masing kelompok

diharapkan bisa berinteraksi dan mendukung anggota kelompoknya menikmati pembelajaran dan lebih termotivasi untuk ikut serta dalam mengikuti pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang di harapkan. Sedangkan model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran kelompok yang jumlah anggota tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang yang di pilih secara heterogen atau dengan pertimbangan tertentu, yang kemudian berkewajiban memastikan anggota kelompoknya memahami materi yang akan di diskusikan, semisalnya ada salah satu anggota kelompoknya kurang memahami materi atau ragu dengan materi yang yang di berikan guru, maka anggota kelompok yang lain berkewajiban memberi penjelasan-penjelasan sampai anggota kelompok yang kurang memahami materi tadi bisa memahami materi dan setelah dilakukan diskusi dan mempresentasikannya di depan kelas, kemudian guru memberikan kuis kepada peserta didik pada akhir pembelajaran, dan di kerjakan sendiri-sendiri tanpa meminta bantuan jawaban kepada temannya yang lain atau pun anggota kelompoknya.

Kemudian peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran baik itu silabus, RPP, buku dan modul yang akan peneliti gunakan. Menyiapkan perangkat *tournament* seperti kartu soal dan jawaban serta nomor meja *tournament* yang akan di gunakan saat melakukan *turnament* atau *games* pada kelas TGT, dan juga peneliti menyiapkan soal tes akhir yang akan di berikan kepada peserta didik pada akhir pokok pembahasan.

Tahapan Pelaksanaan pemneliti membagi kelompok berdasarkan kemampuan siswa sehingga kelompok heterogen, kelompok heterogen maksudnya adalah dalam satu kelompok terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Berikut ini adalah tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan STAD.

Pada tahap pelaksanaan ini peneliti menentukan beberapa hal diantaranya adalah peneliti menentukan materi yang akan diajarkan sesuai dengan silabus, memahami karakteristik peserta didik. pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran yang akan diterapkan oleh penelti di SMK Negeri 2 Pulau Punjung. Model pembelajaran yang diterapkan di kelas X multimedia 1 adalah model pembelajaran TGT dan model pembelajaran STAD di kelas X Multimedia 2.

Pada tahap terakhir ini peneliti mengadakan tes hasil belajar pada kedua kelas, baik itu kelas eksperimen I, maupun kelas eksperimen II setelah peneliti lakukan perlakuan, baik itu model pembelajaran TGT atau pun model pembelajaran STAD saat pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan olah data dari kedua sampel, dan membuat kesimpulan dari hasil yang didapat dengan teknis analisis data yang peneliti gunakan.

Pada penelitian ini awalnya peneliti melakukan validitas soal tes yang peneliti berikan pada kelas XI multimedia dengan sampel sebanyak 20 orang. Dengan jumlah soal sebanyak 48 soal, yang dibagi menjadi 2 kali tes, tes yang pertama dengan jumlah 25 soal, dan tes kedua dengan 23 soal. Untuk mendapatkan kualitas soal yang baik maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus (Sudjiono, 2009)

$$\gamma_{pbi} = \left(\frac{M_p - M_t}{S_t} \right) \sqrt{\frac{p}{q}} \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan :

γ_{pbi} = koefisien korelasi biserial

- M_p = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya
- M_t = rerata skor total
- SD_t = standard deviasi
- P = proporsi siwa yang menjawab benar
- q = proporsi siswa yang menjawab salah

Kemudian peneliti ingin mengetahui soal yang peneliti buat baik digunakan secara luas dengan menyelidiki tingkat kesukaran soalnya. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu susah dan tidak mudah (Sudjiono, 2009).

$$P = \frac{B}{JS} \dots\dots\dots(2)$$

Dimana :

P = Indeks Kesukaran

B = Banyak siswa yang menjawab soal dengan betul

JS= Jumlah seluruh siswa peserta test

Tabel 3. Klasifikasi indeks kesukaran soal

	Rentang	Keterangan
P	0,00 – 0,30	Soal Sukar
	0,31 – 0,70	Soal Sedang
	0,71 – 1,00	Soal Mudah

Selanjutnya peneliti melakukan beberapa uji dalam penelitian ini, yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji reliabilitasl. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel yang kita gunakan berdistribusi normal atau tidak, data yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil belajar/ tes akhir pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X Multimedia Di SMKN 2 Pulau Punjung. Uji homogenitas bertujuan untuk meliat apakah kedua sampel yang digunakan homogen yang mempunyai vaians yang sama atau tidak, untuk mengujinya dilakukan Uji F. Untuk mencari nilai varians dapat dilakukan menggunakan rumus(Sugiyono, 2014)

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \dots\dots\dots(3)$$

$$F = \frac{38,58}{34,10}$$

$$F = 1,13$$

Berdasarkan Dk pembilang =24, Dk penyebut = 24 dan taraf kesalahan 5%, maka dapat diperoleh harga F tabel sebesar 1,98, maka dapat dikatakan data ini menunjukkan varian yang Homogen karena F-hitungnya lebih kecil dari pada F-tabelnya yaitu (1,98 > 1,13).

Uji hipotesis biasanya digunakan untuk menguji apakah menerima atau menolak sebuah pernyataan, pernyataan yang bersifat asumsi sementara yang dibuat untuk diuji kebenarannya[4], tujuan dari uji hipotesis ini adalah untuk mentukan suatu dasar sehingga dapat mengumpulkan keputusan apakah akan menolak atau menerima kebenaran yang

didapat dari pernyataan atau asumsi yang telah dibuat tadi. Dalam pengujian hipotesis jika data kita berdistribusi normal dan kedua kelompok data kita homogen maka dalam pengujian hipotesis statistik yang digunakan adalah uji t (Sugiono, 2014).

Menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \dots\dots\dots(4)$$

dengan,

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$s^2 = \frac{(25 - 1)(5,51)^2 + (25 - 1)(6,21)^2}{25 + 25 - 2}$$

$$s = \sqrt{34,46} = 5,87$$

$$t = \frac{82,60 - 78,8}{5,87 \sqrt{\frac{1}{25} + \frac{1}{25}}}$$

$$t = 2,38$$

Jadi, pada taraf signifikan 0,05 dengan N= 50, maka nilai dk= N-2= 50-2= 4. Didapat nilai t-tabel = 2,012. karena t-hitung lebih dari t-tabel maka Ho-nya di tolak, sehingga dapat di simpulkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Student Team Achivement Devision* (STAD).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas X Multimedia SMK Negeri 2 Pulau Punjung pada tahun ajaran 2019/2020 dengan mata pelajaran. Simulasi dan Komunikasi Digital hasil dari penelitian ini merupakan bagian yang membahas dan memaparkan data yang telah terkumpul.

Dalam penelitian ini kelas eksperimen di bagi menjadi 2 yaitu kelas eksperimen I dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan kelas eksperimen II menggunakan model pembelajaran STAD. Sebelum pembelajaran di mulai peneliti menentukan materi pelajaran dan pokok pembahasannya serta menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.

Analisis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan keadaan data dari kedua kelompok sampel yang didapat dari hasil perhitungan nilai *post-test* masing- masing pertemuan kedua kelompok sampel yang terdiri dari 25 siswa kelas X Multimedia 1 dan 25 siswa kelas X multimedia 2 yang di berikan perlakuan berbeda.

Didapatkan data deskriptif kelas eksperimen 1 yang menggunakan model pembelajaran TGT, hasil dari perhitungan data menggunakan aplikasi SPSS 20.0 di dapatkan perhitungan statistiknya yaitu N Valid 25, mean 82.60, median 82.50, std. Deviation 5.839, variance 34.104, range 22.50, min 70.00, max 92.50, sum 2065.00. dari hasil statistik menggunakan aplikasi SPSS 20.0 banyaknya kelompok interval dan rentang dapat dihitung:

$$BK = 1 + 3.3 \log n \dots\dots\dots(5)$$

$$1 + 3.3 \log (25) \rightarrow 1 + 4,61 = 5,61$$

Rentangan (R)

R= Skor Tertinggi – skor terendah

Skor terendah : 62,5

Skor tertinggi : 92,5

R= 92,5 – 62,5 → 27,5

Panjang Kelas (PK)

PK= R/BK → 27,5/ 5,61 → 4,89 ≈ 5

mean posttest $\bar{X} = \frac{\sum X_I}{n}$ (6)

$$\bar{X} = \frac{2065}{25} = 82,6$$

Varians (s²)

Varian posttest

$$s^2 = \frac{\sum(X_1^2 - \bar{X})^2}{n-1}$$
(7)

$$s^2 = \frac{818,50}{24} = 34,10$$

Simpangan Baku

posttest

$$s = \sqrt{\frac{\sum(X_1^2 - \bar{X})^2}{n-1}}$$
(8)

$$s = \sqrt{34,10}$$

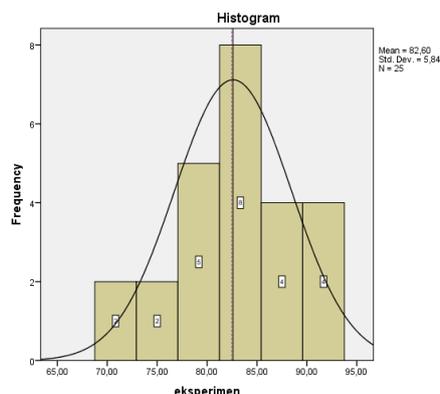
$$s = 5,83$$

Berikut ini distribusi frekuensi nilai masing-masing skor tes hasil belajar untuk *posttest* kelas eksperimen I dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi kelas eksperimen I

No	Interval (posttest)	Frekuensi
1	72,5 – 66,5	1
2	67,5 – 71,5	1
3	72,5 – 76,5	6
4	77,5 – 81,5	10
5	82,5 – 86,5	4
6	87,5 – 91,5	3

Dari tabel 3. Dapat dilihat bahwa pada nilai post-test frekuensi tertinggi berada pada rentang 77,5 hingga 81,5

Gambar 1. Histogram Distribusi *posttest* kelas eksperimen

Sumber: SPSS 20.0

Pada grafik gambar 3, menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 82,6 , lebih besar dari pada nilai median 82,5. Ini berarti kurva condong kekanan. Jika dilihat dari jenis kurva maka kurva termasuk mesokurtik (kurva yang mempunyai puncak tidak tinggi dan tidak mendatar).

Didapatkan data deskriptif kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran STAD, hasil dari perhitungan data menggunakan aplikasi SPSS 20.0 di dapatkan perhitungan statisticnya yaitu N Valid 25, mean 78.60 median 77.50, std. Deviation 6.211, variance 38.58, range 27.50, min 62.50, max 90.00, sum 1955.00. dari hasil statistik menggunakan aplikasi SPSS 20.0 banyaknya kelompok interval dan rentang dapat dihitung:

$$BK = 1 + 3.3 \log n$$

$$1 + 3.3 \log (25) \rightarrow 1 + 4,61 = 5,61$$

Rentangan (R)

R= Skor Tertinggi – skor terendah

Skor terendah : 62,5

Skor tertinggi : 92,5

$$R = 92,5 - 62,5 \rightarrow 27,5$$

Panjang Kelas (PK)

$$PK = R/BK \rightarrow 27,5/ 5,61 \rightarrow 4,89 \approx 5$$

mean posttest $\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$

$$\bar{X} = \frac{1955}{25} = 78,6$$

Varians (s^2)

Varian posttest

$$s^2 = \frac{\sum (X_i^2 - \bar{X})^2}{n - 1}$$

$$s^2 = \frac{926,00}{24} = 38,58$$

Simpangan Baku

posttest

$$s = \sqrt{\frac{\sum(X_1^2 - \bar{X})^2}{n-1}}$$

$$s = \sqrt{38,580}$$

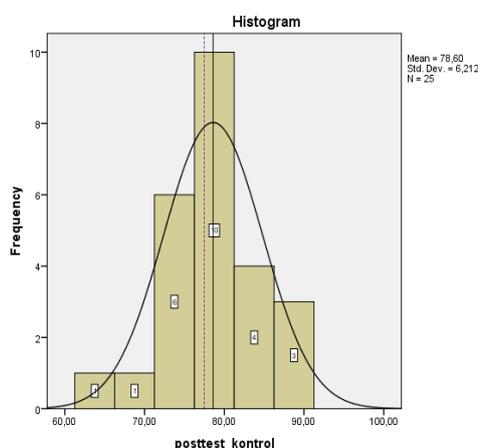
$$s = 6,21$$

Berikut ini distribusi frekuensi nilai masing-masing skor tes hasil belajar untuk *posttest* kelas eksperimen I dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi kelas eksperimen I

No	Interval (<i>posttest</i>)	Frekuensi
1	72,5 – 66,5	1
2	67,5 – 71,5	1
3	72,5 – 76,5	6
4	77,5 – 81,5	10
5	82,5 – 86,5	4
6	87,5 – 91,5	3

Dari tabel 4. Dapat dilihat bahwa pada nilai *post-test* frekuensi tertinggi berada pada rentang 77,5 hingga 81,5



Gambar 2. Histogram Distribusi *posttest* kelas kontrol
Sumber: SPSS 20.0

Pada grafik gambar 3, menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 78,60 lebih besar dari pada nilai median 77,50. Ini berarti kurva condong kekanan. Jika dilihat dari jenis kurva maka kurva termasuk mesokurtik (kurva yang mempunyai puncak tidak tinggi dan tidak mendatar).

Analisis induktif terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II yang terdiri dari hasil *posttest* masing-masing kelompok. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada kelas eksperimen I bahwa nilai *posttest* di peroleh $L_{hitung} = 0,11$ dengan $L_{tabel} = 0,17$. Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} , maka data kelompok eksperimen I berasal dari data yang berdistribusi normal. Sedangkan untuk hasil pengujian yang dilakukan pada kelas eksperimen II bahwa *posttest* diperoleh $L_{hitung} = 0,13$ dengan $L_{tabel} = 0,17$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diketahui bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data kelompok eksperimen II berasal dari data yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita gunakan itu homogen atau tidak. Dari nilai posttest kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II dengan $dk_1 = 19$ dan $dk_2 = 19$ adalah 2,17 pada taraf signifikan 0,05 sedangkan F-hitung adalah 0,88391. Dengan demikian ($F_{hitung} < F_{tabel}$) artinya kedua kelas mempunyai varians yang homogen. Pengujian hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan model pembelajaran STAD. Pengujian dilakukan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan dengan menggunakan statistik uji-t satu arah. Derajat kebebasannya adalah (dk)=25+25-2=48.

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,38$ dan $t_{tabel} = 2,012$. Maka, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_0 ditolak atau kemampuan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD.

2. Pembahasan

Berdasarkan uji hipotesis nilai posttest, diperoleh bahwa $t_{hitung} = 2,38$ dan $t_{tabel} = 2,012$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran tipe TGT dan STAD terhadap hasil belajar Simulasi dan Komunikasi Digital siswa kelas X SMK N 2 Pulau Punjung. Dengan Rata-rata *posttest* hasil belajar kelas eksperimen I (82,6) lebih tinggi dari rata-rata *posttest* kelas eksperimen II (78,6).

KESIMPULAN

Berdasarkan observasi dan penelitian yang telah peneliti lakukan serta uji analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TGT dan siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD. Kemampuan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dari pada siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran STAD. Hal ini terlihat berdasarkan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,38$ dan $t_{tabel} = 2,012$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 2010, *Media Pendidikan*, Jakarta, Rajawali Pers.
- Siswoko, H. (2012). Komparasi hasil belajar metode teams games tournament (TGT) dengan Student Teams Achievement Division (STAD) pada sub konsep perpindahan kalor.
- Slavin, R.E, *Cooperative Learning Teori, Riset and Praktik*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2005.
- Sudjiono, Anas, 2009 *Pengantar Statistika Pendidikan*, Jakarta: Raja Wali Pers.
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Undang –undang No.20. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.