

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT  
(TGT) TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DITINJAU DARI  
MOTIVASI BERPRESTASI SISWA KELAS XI TKR DI SMK DAHRUL  
ULUM KEPUHDOKO TEMBELANG JOMBANG**

**ARTIKEL ILMIAH**



**Oleh :**

**DEVI RATNASARI  
NIM. 152006**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FEBRUARI 2020**

Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas Xi Tkr Di Smk Dahrul Ulum Kepuhdoko Tembelang Jombang

<sup>1</sup>Devi Ratnasari , <sup>2</sup>Roy Wagyuningsih  
<sup>1,2</sup>Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Jombang  
Email: [1deviratnasari28@gmail.com](mailto:deviratnasari28@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study is (1) To determine the effect of the learning models of the teams games tournament learning model on student achievement In this study the design of this study uses a quantitative approach and uses the type of experimental research. The population in this study were all students of class XI TKR 1 and TKR 2 SMK DARUL ULUM KEPUH DOKO Tembelang jombang. The results of this study are. (1) there is a influence on the learning models of teams games tournament on student achievement, the results obtained from the significance value of more than 0.05, the significance value of 5.098.*

**Keyword: Team games tournament learning model, learning achievement, achievement motivation**

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran model pembelajaran teams games tournament terhadap prestasi belajar siswa Dalam penelitian ini rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI TKR 1 Dan TKR 2 SMK DARUL ULUM KEPUH DOKO Tembelang jombang. Hasil penelitian ini adalah. (1)ada pengaruh model pembelajaran teams games tournament terhadap prestasi belajar siswa hasilnya diperoleh dari nilai signifikansi lebih dari 0,05, nilai signifikansi sebesar 5.098.

**Kata Kunci: Model pembelajaran teams games tournament, prestasi belajar, motivasi berprestasi**

## **PENDAHULUAN**

Menurut Rusman (2010) pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen yang saling berhubungan. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Komponen-komponen ini harus menjadi pertimbangan guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran penting bagi siswa untuk menunjang kehidupan dimasa depan, pembelajaran di laksanakan pada beberapa tingkatan yaitu di mulai dengan pendidikan dasar sampai pada tingkatan pendidikan tertinggi. Prestasi siswa dalam pembelajaran kewirausahaan menjadi pertimbangan untuk lebih diperbaiki. Nurhadi (2004) menyatakan pencapaian prestasi belajar perlu memperhatikan dua faktor yaitu, faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern yaitu faktor yang terdapat dalam diri siswa, seperti kecerdasan, bakat, minat, dan motivasi.

Sekolah SMK Darul Ulum Kepuh doko dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode diskusi dalam proses belajar, terkadang ada pula guru yang menggunakan model pembelajaran Talking Stick, namun jarang di jumpai guru mengajar menggunakan model pembelajaran, ini mengakibatkan siswa mudah bosan dalam proses pembelajaran. Kurangnya inovasi guru dalam proses belajar mengajar ini dapat mengakibatkan prestasi belajar siswa juga menurun.

Penelitian Nur Prabawa Hermawan (2010) yang berjudul “meningkatkan prestasi belajar pengetahuan dasar teknik mesin dengan diskusi kelompok teams games tournament di smk n 1 wonorejo pasuruan, memberi kesimpulan bahwa pembelajaran dengan metode diskusi kelompok teams games tournament dapat meningkatkan keaktifan dan hasil prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya presentase keaktifan siswa dari kondisi awal sampai akhir penelitian.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat dijelaskan bahwa prestasi belajar merupakan tingkat kemandirian yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau raport setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.

Prestasi siswa di SMK Dahrul Ulum Kepuh Doko ini menurut saya masih kurang, dapat dilihat dari nilai yang di dapat ketika ujian di adakan, nilai dari siswa kurang dari batas yang di tentutkan (KKM). Ini dapat dipicu dari beberapa faktor salah satunya kurangnya motivasi yang di miliki.

Motivasi berprestasi adalah daya dalam diri seseorang untuk mencapai taraf prestasi belajar yang setinggi-tingginya. Motivasi berprestasi dapat dijadikan acuan dalam mengukur semangat belajar siswa. Menurut Elliot (dalam Suyasmini, 2012) menyatakan bahwa motivasi berprestasi lebih mengutamakan respon kognitif yaitu keinginan siswa mencapai aktivitas akademis yang bermakna dan bermanfaat. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi akan memperhatikan pembelajaran, membaca materi dan memahaminya, dan menggunakan strategi-strategi yang mendukung. Motivasi berprestasi adalah dorongan untuk mengerjakan tugas pembelajaran sebaik-baiknya dengan mengacu pada unsur dan proses pembelajaran.

Kegiatan proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sangat penting untuk mengetahui berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Kegiatan ini meliputi guru dan siswa, dimana siswa di tuntut untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa merupakan objek untuk menemukan permasalahan. Salah satu penyebab motivasi siswa menurun adalah kurang efektifnya guru dalam memberikan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Dwi Atmojo Heri dalam penelitiannya pada tahun 2002 mengenai pengaruh penggunaan strategi pembelajaran kooperatif dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar, menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif lebih efektif dibandingkan pembelajaran tradisional. Selain itu, terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang mempunyai motivasi belajar yang berbeda-beda kategorinya. Ditemukan pula bahwa tidak ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar. Dengan pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* menjadikan siswa dapat belajar dengan lebih aktif sekaligus dapat mengasah kecerdasan berfikir siswa. Salah satunya dengan model pembelajaran TGT yang di anggap mampu membangun keaktifan siswa. Oleh sebab itu perlunya di kembangkan model pembelajaran kooperatif, salah satunya model pembelajaran TGT.

Nursanti (2006) dan Sriyani (2007) melakukan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) dan menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT bisa menunjukkan keberhasilan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran kelas. Dengan diterapkan metode pembelajaran ini diharapkan siswa mampu meningkatkan lagi prestasi belajar. Prestasi Belajar merupakan indikator yang sangat penting untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar, yang dapat berlangsung dari frekuensi kegiatan belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Adeneye, Alfred, dan Samuel (2012) yang menguji pengaruh komparatif kooperatif varian STAD dan TGT menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam pencapaian tujuan pembelajaran matematika antara model pembelajaran kooperatif dan individual. Penelitian ini merekomendasikan model pembelajaran kooperatif seperti STAD dan TGT untuk melengkapi varian pembelajaran di sekolah menengah. Penggunaan model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan prestasi belajar matematika yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja secara bersama-sama, memberikan ide mencari solusi dan saling membantu dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi. Jadi pembelajaran model kooperatif TGT dapat meningkatkan proses belajar dan prestasi belajar siswa.

Sekolah Menengah Keatas Darul Ulum Kepuh Doko Tembelang Jombang ini terdapat dua jurusan yaitu Teknik Kendaraan Ringan dan Multimedia. Dengan jumlah siswa kurang lebih 400 siswa yang kebanyakan adalah siswa laki-laki, dari sekian banyak siswa namun yang memiliki motivasi dalam belajar hanyalah 30% dari 100% presentase. 70% memiliki motivasi belajar yang kurang baik, ada pula siswa yang memiliki motivasi yang tinggi namun cara belajar yang rendah dan hal ini berpengaruh pada prestasi belajar. Buruknya cara serta motivasi belajar yang didapatkan merupakan satu dari beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar. Salah satunya dengan penerapan model pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa SMK DU KEPOH DOKO. Dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT siswa mampu bersikap lebih aktif dan dalam memahami pelajaran yang diterima. Serta menciptakan suasana yang menyenangkan serta siswa tidak merasa jenuh saat pelajaran di mulai.

Melihat pentingnya model pembelajaran kooperatif TGT dalam menumbuhkan prestasi belajar siswa, serta mampu memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran, maka peneliti ingin membahas tentang model pembelajaran *kooperatif Team Game Torunament* di SMK DARUL ULUM KEPOH DOKO Tembelang Jombang. Dan berdasarkan pertimbangan di atas maka peneliti memilih judul “ **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Tinjau Dari Motivasi Belajar Kelas XI SMK DARUL ULUM KEPUH DOKO Tembelang Jombang**”.

## **METODE PELAKSANAAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif karena bersifat *experiment control* untuk menguji suatu teori atau hipotesis guna memperkuat

atau bahkan menolak teori atau hipotesis hasil penelitian yang sudah ada. . Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif.

Dengan penelitian subyek penelitian terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Kelompok eksperimen diberi perlakuan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) sedangkan kelompok control tidak diberi perlakuan model pembelajaran tipe *teams games tournament* (TGT). Setelah di berikan post-test untuk mengetahui prestasi yang dicapai, sebelum memulai model pembelajaran guru akan memberikan motivasi terlebih dahulu, kemudian hasil pos-test tersebut dibandingkan untuk mengetahui perbedaan keduanya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik yaitu suatu cara ilmiah untuk mengumpulkan, menyusun, mengkaji dan menganalisa data penelitian. Adapun teknik analisis digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan pengujian hipotesis dengan uji T (parsial). Analisis data ini dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS Versi 20.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Deskriptif
  - a. Hasil untuk kelas kontrol

Tabel 4.6 hasil uji deskriptif kelas kontrol

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 post test	63.08	26	5.098	1.000
pre test	66.62	26	5.980	1.173

*Olahan data 2019*

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai terendah untuk prestasi belajar siswa kelas XI TKR 1 adalah sebesar 63.08 Nilai tertinggi sebesar 66.62 *Standar deviasi* (simpangan baku) untuk nilai post test sebesar 5.098, jika terjadi penyimpangan rata-rata tidak lebih dari.5.098. dengan jumlah responden 26 responden.

b. hasil untuk kelas eksperimen

Tabel 4.7 hasil uji deskriptif kelas eksperimen

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 post test	63.08	26	5.098	1.000
pre test	85.09	26	6.277	1.231

*Olahan data 2019*

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai terendah untuk prestasi belajar siswa kelas XI TKR 2 adalah sebesar 63.08 Nilai tertinggi sebesar 85.09. Untuk standar deviasi untuk nilai pre test sebesar kelas eksperimen 6.277. Berarti jika terjadi penyimpangan rata-rata tersebut tidak lebih dari 6.277. untuk kelas kontrol standar devisiasi sebesar 5.098, dan jika terjadi penyimpangan rata-rata tersebut tidak lebih dari 5.098.

Dari table diatas dapat dilihat perbedaan yang signifikan antara proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran TGT.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Darul Ulum Kepudoko lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian langkah akhir dari sebuah penelitian tersebut adalah memberikan kesimpulan yang dapat peneliti simpulkan dalam penelitian meliputi :

1. Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran team game tournament terhadap prestasi belajar siswa kelas XI TKR di SMK Darul ulum Kepuhdoko. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin efektif model pembelajaran maka semakin baik prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil positif tersebut, apabila semakin baik model pembelajaran yang diterapkan oleh SMK Darul Ulum Kepuhdoko, maka prestasi belajar siswa akan semakin meningkat.dengan adanya model pembelajaran diharapkan siswa tidak jenuh dalam proses belajar mengajar. Sebaliknya, apabila SMK Darul Ulum Kepuhdoko tidak menerapkan model pembelajran dengan baik maka akan semakin rendah prestasi belajar siswa

2. Terdapat pengaruh positif dan signifikan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin siswa mempunyai motivasi berprestasi yang tinggi maka akan mempengaruhi hasil belajar yang akan berpengaruh terhadap prestasi siswa di SMK Darul Ulum Kepuhdoko
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan Model pembelajaran team game tournament(TGT) terhadap prestasi belajar di tinjau dari motivasi berprestasi . Sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin efektif model pembelajaran maka semakin baik pula prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil positif tersebut, apabila semakin baik model pembelajaran yang digunakan maka semakin baik pula motivasi dan prestasi siswa di SMK Darul Ulum Kepuhdoko, Sebaliknya jika semakin jarang menggunakan model pembelajaran maka semakin rendah pula prestasi belajar dan motivasi berprestasi siswa di SMK Darul Ulum Kepuhdoko, karena dengan adanya pembelajaran siswa dapat lebih aktif dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran.
4. Kontribusi metode pembelajaran kooperatif tipe TGT di SMK Darul Ulum Kepuhdoko Tembelang Jombang pengaruhnya cukup tinggi terhadap prestasi belajar siswa.

## **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disarankan sebagai berikut:

1. Prestasi belajar  
Untuk lebih meningkatkan prestasi belajar sebaiknya di dukung dengan menggunakan beberapa model pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan terhadap mata pelajaran yang di ajarkan oleh guru.
2. Motivasi berprestasi  
Guru diharapkan mampu memberikan motivasi yang lebih dengan lebih tekun dan sabar dalam proses belajar untuk menghadapi perilaku siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- HAMDU, Ghullam; AGUSTINA, Lisa. *Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar*. Jurnal penelitian pendidikan, 2011, 12.1: 90-96.
- Inayah, R., Martono, T., & Sawiji, H. (2013). *Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar dan Fasilitas Belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran*

*ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMA NEGERI 1 LASEM JAWA TENGAH Tahun Pelajaran 2011/2012* (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret Surakarta).

- Musyafa, Wahyu Nur, and Riswan Dwi Djatmiko. *"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Teknik Pegelasan."* Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin 3.5 (2015): 371-378.
- Nuha, A. L. (2009). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Dalam Materi Pokok Logaritma Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Xa Man Semarang 2 Semester Gasal.*
- Pawestri, D. C. (2009). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009* (Doctoral dissertation, Universitas Sebelas Maret Surakarta).
- Pujayanti, P., Murda, I. N., & Wibawa, I. M. C. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Munduk. MIMBAR PGSD Undiksha, 1(1).*
- Purnamawati, H., Ashadi, A., & Susilowati, E. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dan Ular Tangga Ditinjau Dari Kemampuan Analisis Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Reaksi Redoks Kelas X Semester 2 SMA Muh 1 Karanganyar.* Jurnal Pendidikan Kimia, 3(4), 100-108.
- Rahmawati, N. D. (2011). *Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Numbered Heads Together (NHT) Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri Se-Kabupaten Grobogan.*
- Rusmawati, P. E., Candiasa, I. M., Kom, M. I., Kirna, I. M., & Si, M. (2001). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII*

*SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 3.*

Romadhona, M. F. (2013). *Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi Siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta Tahun Ajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Wijayanto, M. (2009). *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning dan Cooperative Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa.*

Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). *Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, 3(2).*