



EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* BERBANTUAN *MACROMEDIA FLASH* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEWIRAUSAHAAN KOMPETENSI DASAR MEMBUAT KEPUTUSAN KELAS X SMK WIDYA PRAJA UNGARAN

Catur Kurnia Setiani[✉], Fx. Sukardi

Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Mei 2014
Disetujui Mei 2014
Dipublikasikan
Juni 2014

Keywords:
Effectiveness; Teams Games Tournaments (Tgt) Macromedia Flash; The Results Of Study

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *macromedia flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen yang diawali menentukan populasi dan memilih sampel dari populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Widya Praja Ungaran, dan sampel penelitian ini yaitu kelas XBb 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XAk 1 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Pengujian hipotesis pertama dengan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *sig* sebesar 0.000, pengujian hipotesis kedua dan ketiga dengan uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai *sig* sebesar 0,563 yang artinya lebih kecil dari *level of significant* (α) yaitu sebesar 0,05, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantuan *Macromedia flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kewirausahaan kompetensi dasar membuat keputusan

Abstract

The purpose of this research is to find out whether the method of learning Teams Games Tournaments berbantuan macromedia flash can improve student learning outcomes, the study was quasi experimental research that begins to determine population and selects a sample of the population. The population in this research is the whole grade SMK X Widya Praja Ungaran, and samples of this study are class XBb 1 as the experimental class and the class as a class XAk 1 control using simple random sampling technique he testing of hypotheses first with paired test sample t-test a sig 0.000, indicated value of the testing of hypotheses second and third test sample independent t-test showed the value of a sig 0,563 which means less than the level of significant (α), is equal to 0.05 so there are increasing results learn students. The result showed that learning method teams games tournaments berbantuan macromedia flash can increase students learning and more effective increase students learned in elementary subjects entrepreneurship competence make a decision

© 2014 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung C6 Lantai 1 FE Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: Putry_any@yahoo.co.id

PENDAHULUAN

Sering kita jumpai banyak siswa merasa enggan menerima pelajaran dari seorang guru, karena merasa bosan. Dan tidak sedikit siswa mengeluh dengan mata pelajaran Kewirausahaan, mereka merasa bahwa ilmu Kewirausahaan merupakan pelajaran yang sangat membosankan dan tidak disukai, karena pelajaran Kewirausahaan tidak hanya menghafal, tetapi harus faham dan mengerti dengan sesuatu yang dipelajari. Oleh karena itu dengan menggunakan metode dan media pembelajaran siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung, sehingga siswa mampu memahami teori dan konsep dan pembelajaran akan lebih menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Cara mengajar yang menggunakan teknik yang beraneka ragam disertai dengan pengertian yang mendalam dari pihak guru akan memperbesar minat siswa dan akan mempertinggi pula hasil belajarnya. Dengan mengajak, merangsang dan memberi kesempatan kepada siswa untuk ikut serta menggunakan pendapat, belajar mengambil keputusan, bekerja dalam kelompok, membuat penalaran dan lain-lain, akan membawa siswa pada suasana belajar yang sesungguhnya bukan pada suasana diajar saja.

Permasalahan lain yang sering ditemukan pada saat ini adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Pada pembelajaran Kewirausahaan, dominasi guru masih sangat tinggi, pengorganisasian siswa cenderung searah serta klasikal dan guru jarang memperhatikan aktivitas siswa. Hasil belajar Kewirausahaan yang belum optimal juga dialami oleh siswa kelas X di SMK. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 25 April 2013 kompetensi dasar membuat keputusan pada tahun ajaran sebelumnya, ditemukan masih banyak siswa yang nilainya kurang dan dibawah batas tuntas atau Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan sekolah sebesar 75. terdapat 55% siswa kelas X berada pada kriteria tidak tuntas sedangkan siswa yang mampu mencapai ketuntasan hanya 45% dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

secara keseluruhan pembelajaran Kewirausahaan tersebut belum mencapai ketuntasan dalam belajar.

Menurut Mulyasa (2009:44) seorang peserta didik dikatakan tuntas dalam belajar apabila ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran sekurang - kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut. Berdasarkan uraian-uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Efektifitas Penerapan model pembelajran TGT berbantu media *macromedia Flash* pada mata pelajaran kewirausahaan kompetensi dasar membuat keputusan SMK Widya Praja Ungaran.

METODE

Rancangan pada penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen, maksudnya adalah penelitian yang dilakukan dengan desain pola *pre-test* dan *post-test*. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Macromedia Flash* (kelas eksperimen) dimana dari hasil penelitian ini akan dibandingkan dengan metode konvensional (kelas kontrol) dengan kompetensi dasar membuat keputusan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMK Widya Praja Ungaran Tahun Ajaran 2012/2013.

Sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling*. satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas control yaitu kelas XBb 1 sebagai kelas Eksperimen dan XAk 1 sebagai kelas kontrol. Untuk menguji coba instrumen diambil satu kelas yang bukan anggota kelas sampel diatas tetapi masih dalam populasi sebagai kelas uji coba. Sebelum menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol terlebih dahulu menentukan populasi dan selanjutnya memilih sampel yang akan digunakan. Sampel dipilih dengan cara melakukan uji normalitas dan homogenitas dari populasi yang telah ditentukan untuk

mengetahui bahwa populasi dalam keadaan yang normal dan homogen. Setelah terbukti, kemudian sampel dipilih dengan menggunakan *simple random sampling* dimana sampel dipilih secara acak dari populasi yang ada. Tahap selanjutnya adalah mengadakan *pre-test* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan kedua kelas.

Variabel penelitian ini adalah (1) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran TGT berbantuan *Macromedia*

Flash. (2) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar Kewirausahaan kompetensi dasar membuat keputusan kelas X di SMK Widya Praja Ungaran. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi hasil belajar siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif persentase dan uji statistik t tes. Berikut adalah rancangan penelitian pada table 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelas	Sebelum perlakuan	Perlakuan di kelas Kontrol & eksperimen	Pengukuran di kelas kontrol & eksperimen	Peningkatan
Eksperimen	<i>pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>post-test</i>	
Kontrol	<i>pre-test</i>		<i>post-test</i>	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai penelitian kedua sample tersebut harus berdistribusi normal. Hal ini dapat kita lihat pada tabel 2 kolom *kolmogrov-smirnov* diperoleh *sig (2tailed)* > taraf sig = 0,05. Dan untuk uji homogenitas berdasarkan tabel 3

di peroleh *sig* sebesar 0,569>0.05 maka dapat dikatakan bahwa kedua kelompok sampel berangkat dari keadaan awal yang sama atau homogen.

Perolehan uji normalitas dengan one-sample kolmogrov-smirnov test sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil uji Normalitas data pretest

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N			28	28
Normal Parameters ^a	Mean		39.36	36.46
	Std. Deviation		14.072	15.098
	Most Differences	Extreme	Absolute	.161
		Positive	.082	.110
		Negative	-.161	-.131
Kolmogorov-Smirnov Z			.852	.691
Asymp. Sig. (2-tailed)			.462	.726

a. Test distribution is Normal.

Sumber : data hasil penelitian diolah tahun 2013

Uji homogenitas di gunakan untuk mengetahui menggunakan software SPSS Windows 16.0 tingkat kehomogenitasan pada sampel. Uji

Tabel 4.3 uji homogenitas data hasil pretest
Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.329	1	54	.569

Sumber : data hasil penelitian diolah tahun 2013

Selanjutnya kelas eksperimen dan kelas kontrol di beri tindakanyang berbeda, maka di dapat hasil rata – rata *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di lihat pada tabel 4. Tampak bahwa kelas eksperimen yang mendapat proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) berbantu *macromedia flash* kemampuannya dalam memahami materi kompetensi dasar membuat keputusan sebesar 39,43 sedangkan kelas kontrolmen yang mendapat proses pembelajaran konvensional kemampuannya meningkat 25,68 lebih kecil di banding peningkatan kelas eksperimen.

Tabel 4. Nilai Rata – rata *Pretest* dan *Post-test*

Kelas	Sebelum perlakuan	Perlakuan di kelas Kontrol & eksperimen	Pengukuran di kelas kontrol & eksperimen	Peningkatan
Eksperimen	36.46	<i>Treatment</i>	75.89	39.43
Kontrol	39.36		65.04	25.68

Berdasarkan tabel di bawah ini dapat dilihat pada kolom levene’s Test nilai Sig. = 0,563 > 0,05 maka Ho diterima, artinya kedua sample homogen. Untuk menguji nilai t dapat dilihat pada baris equal variances assumed, pada sig (2tailed) = 0,000 < 0,05 , maka Ho di tolak, artinya terdapat perbedaan rata-rata yang terjadi kelas eksperimen dengan XAk 1 sebagai kelas kontrol dengan metode pembelajaran Konvensional.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Perbedaan Rata-Rata/Uji Hipotesis 1
Independent Samples Test

		Nilai	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.338	
	Sig.	.563	
t-test for Equality of Means	T	-3.985	-3.985
	Df	54	53.741
	Sig. (2-tailed)	.000	.000
	Mean Difference	-10.857	-10.857
	Std. Error Difference	2.724	2.724
	95% Confidence Lower	-16.319	1.906
		-5.395	-5.394

Interval of the Upper
Difference

Sumber : data hasil penelitian yang diolah tahun 2013

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar Kewirausahaan yang menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* dan metode pembelajaran *Konvensional* serta menganalisis metode pembelajaran manakah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran kewirausahaan pokok bahasan membuat keputusan di SMK Widya Praja Ungaran. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di Widya Praja Ungaran yang terdiri dari 7 kelas. Untuk menentukan sample penelitian dipilih secara acak kemudian kemudian terpilih dua kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas XBb 1 dan XAk 1. Selanjutnya di lakukan analisis data awal yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji perbedaan dua rata-rata. Analisis data awal ini menggunakan nilai hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*), pengujian analisis data awal menggunakan program SPSS 16. Hasil analisis data awal menunjukkan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal dan uji homogenitas. Sedangkan untuk uji perbedaan dua rata-rata menggunakan uji independent Sample t-test,

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil kelas XBb 1 sebagai kelas Eksperimen yang akan di beri perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* berbantu *Macromedia Flash* dan kelas XAk 1 sebagai kelas Kontrol yang akan diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *Konvensional*.

Penelitian diawali dengan pembelajaran *pretest* pada kedua kelas sampel yaitu kelas XBb 1 dan XAk 1 dengan materi yang diujikan sama yaitu mata pelajaran Kewirausahaan Kopetensi dasar membuat keputusan, setelah pemberian *pretest* selanjutnya pelaksanaan pembelajaran pada kelas XBb 1 sebagai kelas Eksperimen dan

XAk 1 sebagai kelas kontrol, pelaksanaan pembelajaran ini terdiri atas 4 kali pertemuan dengan alokasi waktu 45 menit. Dalam kegiatan pembelajaran kedua kelas diberi perlakuan berbeda, yaitu kelas eksperimen dengan metode *Teams Games Tournamen (TGT)* berbantu media *Macromedia Flash*, dan kelas kontrol dengan metode pembelajaran *Konvensional*. Selama proses pembelajaran di kelas motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran juga diamati oleh observer. Motivasi Belajar Pada Kelas Kontrol belajar siswa sebesar 65% dengan kriteria baik, sedangkan Eksperimen sekolah 73% dengan kriteria baik, lebih baik dari motivasi belajar yang ada di kelas kontrol.

Setelah kedua kelompok mendapatkan perlakuan yang berbeda yaitu kelas XBb 1 sebagai kelas Eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)* berbantu media *Macromedia Flash* dan kelas XAk 1 sebagai kelas kontrol dengan metode pembelajaran *Konvensional* kemudian kedua kelas diberi tes akhir (*Posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas Kontrol, pemberian *posttest* ini berupa soal dan bobot yang sama dengan alokasi waktu 45 menit. Berdasarkan hasil belajar yang dilaksanakan diperoleh nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang memiliki perbedaan yang signifikan. Berdasarkan tabel 4.5 diperoleh hasil belajar pada kelas Eksperimen nilai tertinggi pada *pretest* sebesar 61, dan nilai terendah 11 dengan nilai rata-rata 36,46. Sedangkan pada *posttest* dengan nilai tertinggi 94, nilai terendah 58 dengan nilai rata-rata 75,89

Berdasarkan hasil *Pretest-Posttest* pada hasil penelitian, hasil belajar kelompok Eksperimen mengalami peningkatan hasil belajarnya. Hal ini juga sesuai penelitian mengenai metode *Teams Games Tournamen* yang telah penelitian yang telah dilakukan Winarno dan Sukarmin (2012) dengan hasil

penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berdasarkan ketuntasannya meningkat sebesar 84,38% setelah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi Unsur, Senyawa, Campuran di MTs N Surabaya II.

Selain itu, senada dengan Winarno, dalam penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2010) hasilnya menunjukkan bahwa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT siswa sangat pasif, namun setelah diterapkan model pembelajaran TGT tampak peningkatan aktivitas belajar siswa baik pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Sebelum diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT aktivitas siswa rendah rata-rata klasikal hanya mencapai 53,65. Namun setelah dilaksanakan tindakan kelas siklus I, rata-rata klasikal naik menjadi 79,70, siklus II rata-rata klasikal 84,19 dan siklus III 87,64 yang berarti terdapat peningkatan sebesar 37,7%

Dikuatkan oleh pendapat Tyasning (2012) dengan hasil penelitiannya yaitu model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan aktivitas belajar materi minyak bumi yakni pada siklus I persentase rata-rata indikator keaktifan siswa 67,06% yang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,65%. Selain itu, model pembelajaran TGT dilengkapi LKS dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dalam pelaksanaan tes kognitif siklus I yang hanya mencapai 41,67% dan meningkat menjadi 83,33% pada siklus II.

Sementara dalam penelitian lain dijelaskan tentang efektivitas pemakaian media sebagai alat bantu dalam penggunaan model pembelajaran yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan seperti yang diungkapkan oleh Nursofi (2011) melakukan penelitian dimana diperoleh hasil dari penelitiannya bahwa terjadi perbedaan hasil belajar teknik pelapisan dan korosi yang ditunjukkan dengan t test dua pihak yang menghasilkan t hitung \geq t tabel yaitu 2,74.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Widiyanti, dkk (2011) dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia

Flash Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas V SD" diperoleh hasil dengan menggunakan gambar animasi pada macromedia flash terbukti kemampuan membaca cepat siswa meningkat dari 76 kpm pada pretest menjadi 102 kpm dan memberikan respon yang sangat baik

Untuk menjawab uji hipotesis 1 untuk mengetahui apakah ada perbedaan metode pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* berbantu media *Macromedia flash* dan metode konvensional dengan menggunakan alat SPSS uji *Independent Sample T-Test* diperoleh sig(2tailed) sebesar $0.000 < 0,05$ maka H_0 ditolak artinya ada perbedaan hasil belajar antara dua antara kelas Eksperimen (XBb 1) dan Kelas Kontrol (XAk 1)

Kemudian untuk menjawab hipotesis 2 untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)* berbantu media *Macromedia flash* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat Paired Sample Test diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) adalah 36,46 dan rata-rata hasil belajar sesudah diberikan perlakuan (*Posttest*) 75,89 kedua rata-rata tersebut cukup berbeda jauh dan terjadi peningkatan antara rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Jadi dapat disimpulkan metode pembelajaran *Teams Games Tournames (TGT)* berbantu media *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Kewirausahaan kelas X di SMK Widya Praja Ungaran.

SIMPULAN

Perbedaan efektifitas pembelajaran terlihat pada analisis dengan menggunakan Uji *Independent Sample T-test* diketahui nilai Sig (2tailed) = $0,000 > 0,005$ maka H_0 ditolak, artinya ada terdapat perbedaan rata-rata yang terjadi antar pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournamen (TGT)* dan pembelajaran dengan metode *Konvensional*. Dimana kelas pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournamen (TGT)* lebih efektif dibanding dengan pembelajaran kelas

Konvensional. Dalam mata pelajaran Kewirausahaan yang di ajarkan dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)* dan dengan metode pembelajaran *Konvensional*.

Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari Rata – rata hasil belajar mata pelajaran Kewirausahaan pada pokok bahasan membuat keputusan dengan menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)* lebih tinggi 77.07 dan metode pembelajaran *Konvensional* yaitu 70.04. jadi dapat disimpulkan metode pembelajaran *Teams Games Tournamens (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Kewirausahaan pada kelas X di SMK Widya Praja Ungaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, Fitri KD. 2010. Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi. UM. Skripsi
- Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas V SD. Jurnal FKIP UNS
- Widigdo, Basyirun dan Winarno. 2012. Keefektifan Penggunaan Media Animasi Macromedia Flash pada Materi Kompresor. Unnes. Skripsi
- Mulyasa. 2009. Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara
- Nursofi dan Aris Budiyo. 2011. Penrapan Media Pembelajaran Berbasis macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Pelapisan Dan Korosi. UM. Skripsi
- Susilowati, Dian. 2014. Studi Komparasi Hasil Belajar Akuntansi Dengan Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Metode Ceramah Bervariasi Pada Kompetensi Dasar Jurnal Khusus Siswa Kelas Xii Ips Sma Muhammadiyah 01 Pati.Unnes .Skripsi
- Tyasning, Diah. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournaments) Dilengkapi Lks Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi Pada Siswa Kelas X-4 Sma Batik 1 Surakarta. UNS. Skripsi
- Widyanti, Eni, Suhartono dan Ngatman. 2011. Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash Dalam Peningkatan