

Suwasono, Nur Karimah; Perbedaan Pembelajaran *Teams Game Tournament* Dengan Pembelajaran *Learning Community* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektronika Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan

PERBEDAAN PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* DENGAN PEMBELAJARAN *LEARNING COMMUNITY* TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR ELEKTRONIKA KELAS X PROGRAM KEAHLIAN TEKNIK KOMPUTER DAN JARINGAN

Suwasono, Cahyaning Nur Karimah

Abstrak : Pada program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan khususnya kelas X SMKN 8 Malang terdapat mata pelajaran dasar-dasar elektronika yang kompetensinya harus dipenuhi. Tetapi pada kenyataannya partisipasi sebagai tolak ukur prestasi belajar afektif dan hasil ujian sebagai tolak ukur prestasi belajar kognitif para siswa dalam pembelajaran kurang karena pemikiran awal siswa yang kurang benar yang menganggap hanya akan belajar seputar perangkat lunak saja (*software*). Ditambah lagi dengan kurang aktif dan efektifnya kelompok belajar yang ada karena susunan kelompok yang cenderung homogen yang membuat penerapan materi yang tidak maksimal walaupun sebelumnya telah diterapkan pembelajaran berkelompok oleh guru. Berdasarkan karakteristik dan permasalahan tersebut dirancanglah pembelajaran berkelompok yang aktif dengan cara menerapkan metode kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada perbedaan yang signifikan terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif siswa pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan siswa pembelajaran *Learning Community* pada mata pelajaran Dasar-dasar Elektronika program keahlian TKJ SMKN 8 Malang. Rancangan penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi-experimental*) dengan desain *nonequivalent control group*. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling sehingga terbentuklah sampel kelas X TKJ D sebagai kelas kontrol (pembelajaran *Learning Community*) dan kelas X TKJ C sebagai kelas eksperimen (pembelajaran TGT). Pengumpulan data dengan tes tulis berbentuk tes objektif sebagai prestasi belajar kognitif siswa dan lembar observasi yang didalamnya terdapat rubrik afektif sebagai pengukur prestasi belajar afektif siswa. Pengujian hipotesis digunakan analisis uji beda (*uji t*). Hasil penelitian menunjukkan (1) ada perbedaan yang signifikan dari prestasi belajar kognitif siswa pembelajaran TGT dengan siswa pembelajaran *Learning Community* yaitu dengan nilai sig. $0,016 < 0,05$ dan $t_{hitung}(2,502) > t_{tabel}(2,056)$; dan (2) terdapat perbedaan yang signifikan pula pada prestasi belajar afektif siswa pembelajaran TGT dengan siswa pembelajaran *Learning Community* yaitu dengan nilai sig. $0,034 < 0,05$ dan $t_{hitung}(2,173) > t_{tabel}(2,007)$. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran TGT dengan pembelajaran *Learning Community* terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif siswa kelas X pada mata pelajaran Dasar-dasar Elektronika program keahlian TKJ SMK N 8 Malang.

Kata-kata Kunci: Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT), Pembelajaran *Learning Community*, dasar-dasar elektronika, prestasi belajar.

Pada program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMKN 8 Malang terdapat kompetensi teknik elektronika analog dan digital yang disampaikan pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika. Mata pelajaran tersebut merupakan suatu kompetensi yang harus dipenuhi dan

menjadi prasyarat ketuntasan belajar siswa dalam satu paket yang telah ditetapkan oleh pemerintah dan sekolah. Sesuai dengan Permendik-nas nomor 22 tahun 2006 yang berbunyi bahwa, “sistem paket adalah sistem penyelenggara program pendidikan yang peserta didiknya diwa-

Suwasono adalah Dosen Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang

Cahyaning Nur Karimah adalah Alumni Jurusan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang

jibkan mengikuti seluruh program pembelajaran dan beban belajar yang sudah ditetapkan untuk setiap kelas sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku pada satuan pendidikan". Dengan terpenuhinya sistem paket oleh peserta didik maka salah satu syarat lulus maupun kenaikan kelas telah terpenuhi. Sehingga pengetahuan seputar komponen elektronika beserta fungsi dan kelistrikannya sangatlah diperlukan siswa.

Berdasarkan pengalaman dalam pembelajaran yang dirasakan oleh guru kelas X program keahlian TKJ tahun ajaran 2012/2013 banyak dari siswa yang menyepelkan matapelajaran dasar-dasar elektronika ini dikarenakan pemikiran awal yang salah. Kebanyakan dari siswa yang memilih dan masuk dalam program keahlian TKJ beranggapan bahwa yang akan dipelajari adalah hanya fokus pada perangkat lunak saja (*software*) dan minat siswa untuk mempelajari perangkat lunak lebih tinggi dari pada untuk mempelajari perangkat ke-ras beserta kelistrikannya. Hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh siswa selama pembelajaran satu semester yang lalu. Oleh karena itu prestasi belajar baik afektif maupun kognitif yang diperoleh tidak maksimal, terlihat dari sebagian besar siswa kelas X program keahlian TKJ prestasi belajarnya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk pelaksanaan pembelajaran, sebenarnya guru sudah berupaya untuk melakukan perubahan pembelajaran yaitu dengan menerapkan pembelajaran berkelompok. Namun prestasi belajar siswa masih kurang maksimal dikarenakan pada salah satu aturan pembelajaran berkelompok belum diterapkan sepenuhnya yaitu berkelompok secara heterogen. Akibatnya pemerataan penguasaan materi dalam pembelajaran tidak berjalan sempurna. Setelah mengetahui dampak pembelajaran kelompok yang tidak heterogen tersebut diharapkan pembentukan kelom-

pok belajarnya bersifat heterogen. Karena jika suatu kelompok diisi oleh siswa yang berkemampuan tidak sama (tinggi, sedang dan rendah) atau heterogen, maka dalam kelompok ini akan terjadi saling belajar membelajarkan satu sama lain, dengan begitu proses belajar mengajar jauh lebih efektif dan dapat menghasilkan prestasi belajar yang maksimal. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat para penganut Peaget yang berkesimpulan bahwa

... interaksi diantara siswa dalam tugas-tugas pembelajaran akan terjadi dengan sendirinya untuk mengembangkan pencapaian prestasi belajar sehingga para siswa akan saling belajar satu sama lain karena dalam diskusi mereka mengenai konten materi, konflik kognitif timbul, alasan yang kurang pas juga akan keluar dan pemahaman dengan kualitas yang lebih tinggi akan muncul. (slavin, 2005:38)

Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan atau menaikkan prestasi belajar siswa, perlu dilakukan tinjauan ulang pada perencanaan maupun proses pembelajaran. Diputuskan untuk memodifikasi model pembelajaran yang diterapkan dengan mengubah cara belajar kelompok yang semula biasa dan cenderung homogen menjadi heterogen agar aktifitas kelompok lebih hidup. Untuk itu pembelajaran kooperatif jenis *Team Games Tournament* (TGT) menjadi alternatif yang cocok untuk pembelajaran berkelompok yang akan diterapkan.

Dari uraian diatas penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul Perbedaan Pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan Pembelajaran *Learning Community* terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Elektro-nika Kelas X Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMK N 8 Malang.

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu: (1) Bagaimana prestasi belajar kognitif pada matapelajaran dasar-dasar elektronika melalui penerapan pembelajaran *Learning Community* bagi siswa kelas X program keahlian TKJ di SMKN 8 Malang?; (2) Bagaimana prestasi belajar afektif pada matapelajaran dasar-dasar elektronika melalui penerapan pembelajaran *Learning Community* bagi siswa kelas X program keahlian TKJ di SMKN 8 Malang?; (3) Bagaimana prestasi belajar kognitif pada matapelajaran dasar-dasar elektronika melalui penerapan pembelajaran *Teams Game Tournament* bagi siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 8 Malang?; (4) Bagaimana prestasi belajar afektif pada matapelajaran dasar-dasar elektronika melalui penerapan pembelajaran *Teams Game Tournament* bagi siswa kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 8 Malang?; (5) Apakah ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar kognitif siswa yang menerapkan pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan pembelajaran *Learning Community* pada matapelajaran dasar-dasar elektronika kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 8 Malang?; dan (6) Apakah ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar afektif siswa yang menerapkan pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan pembelajaran *Learning Community* pada matapelajaran dasar-dasar elektronika kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 8 Malang?

Hipotesis penelitian ada dua yaitu: (1) Ho: tidak ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar kognitif siswa yang menerapkan pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan pembelajaran *Learning Community* pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 8 Malang; dan (2) Ho: tidak

ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar afektif siswa yang menerapkan pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan pembelajaran *Learning Community* pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 8 Malang.

Pengertian Prestasi

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. WJS. Poerwadarminta berpendapat, bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai. Sedangkan menurut Mas'ud Khasan A. Q. prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Sedangkan Nasrudin Harahap dkk memberikan batasan bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Tetapi secara umum prestasi dapat diartikan sebagai suatu hasil dari suatu kegiatan (Djamarah, 2012:20).

Pengertian Belajar

Belajar menurut B.F. Skinner dalam Sa-gala (2009:14) adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Jadi belajar adalah suatu perubahan dalam kemungkinan atau peluang terjadinya respon.

Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar dari beberapa pendapat ahli dapat diartikan bahwa hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa

setelah mengikuti proses belajar mengajar tanpa adanya suatu paksaan dalam artian menyenangkan hati yang dilaksanakan pada waktu tertentu yang berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan. Sehingga prestasi belajar kognitif merupakan hasil belajar taraf kemampuan siswa pada ranah kognitif. Sedangkan prestasi belajar afektif merupakan hasil belajar taraf kemampuan siswa pada ranah afektif.

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut Joyce adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita kedalam desain pembelajaran untuk membantu siswa sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Trianto, 2007:5). Sehingga model pembelajaran dapat disebut juga sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Learning Community

Learning Community merupakan komunitas belajar yang terjadi didalam kelas melalui terbentuknya kelompok belajar yang beranggotakan siswa berkemampuan heterogen. Dalam learning community ini hasil belajar ditekankan pada hasil belajar kelompok yang didalamnya telah terjadi komunikasi dua arah antar anggota sehingga tiap anggota mempunyai kewajiban untuk dapat membelajarkan dan mau dibelajarkan.

Teams Game Tournament

Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) adalah salah satu metode kooperatif yang mengandalkan kerjasama anggota tim yang berjumlah empat sampai lima siswa (heterogen) dengan melalui tiap prosedurnya. Prosedur tersebut terdiri atas pembentukan kelompok, penyajian materi sesi *game* kemudian sesi *tournament* pembelajaran dan rekognisi tim.

METODE

Penelitian ini merupakan bentuk dari penelitian *Quasi Eksperimental Research* (eksperimen semu) dengan desain *Non-equivalent Control Group Design* karena kelas sudah terbentuk sebelumnya jadi tidak mungkin untuk melakukan pengacakan. Yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah prestasi belajarnya yang dilihat dari aspek kognitif siswa dan aspek afektif siswa. Pada penelitian ini diambil dua kelompok subjek yang menggunakan materi pelajaran yang sama tetapi diberi perlakuan yang berbeda, kedua kelompok subjek tersebut terdiri dari satu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan, sedangkan untuk kelompok kedua sebagai kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Penelitian ini diawali dengan mengambil data tentang kondisi awal siswa yang dapat diperoleh melalui *pretest* pada kedua sampel yang telah ditentukan. Selanjutnya diberilah perlakuan yang berbeda antara kedua sampel yaitu antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perlakuan tersebut adalah penerapan pembelajaran TGT pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika untuk Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) pelaksanaannya pada kelas eksperimen dan pembelajaran berbasis kontekstual pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika untuk TKJ pada kelas kontrol. Pada akhir pembelajaran dilakukan pengukuran prestasi belajar dari hasil

posttest. Pengukurannya meliputi dua ranah yaitu ranah kognitif dengan tes pilihan ganda dan ranah afektif dengan lembar observasi afektif. Langkah terakhir adalah menganalisis data sesuai hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh.

Populasi pada rancangan penelitian ini adalah seluruh kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan SMKN 8 Malang tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri dari enam kelas dan berjumlah 145 siswa. Tiap-tiap kelas terdapat 25 hingga 28 siswa.

Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* karena pengambilan anggota sampel berdasarkan pertimbangan guru. Para siswa dalam kelas yang terpilih secara otomatis menjadi sampel penelitian (Isrofana, 2011). Sampel penelitiannya adalah siswa kelas X D program keahlian TKJ sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X C program keahlian TKJ sebagai kelas kontrolnya.

Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajarannya. Pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran *Learning Community* pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika. Sedangkan pada kelas eksperimen diterapkan pembelajaran *Team Games Tournament* pada mata pelajaran dasar-dasar elektronika. Variabel Terikat dalam penelitian kali ini adalah prestasi belajar kognitif dan prestasi belajar afektif siswa. Variabel Kontrol, pada penelitian kali ini variabel kontrolnya merupakan matapelajaran, alokasi waktu, tempat, guru dan lingkungan dimana variabel tersebut dikendalikan.

Instrumen penelitian terdiri dari instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Instrumen perlakuan terdiri dari silabus, RPP, *handout*, kisi-kisi soal beserta soal dan kunci jawaban. Instrumen pengukuran terdiri dari soal tes dan lembar observasi.

Sebelum dijadikan instrumen penelitian, soal tes terlebih dahulu diuji cobakan kepada sejumlah responden yang telah menempuh mata pelajaran dasar-dasar elektronika program keahlian TKJ untuk mengetahui apakah instrumen tersebut sudah memenuhi persyaratan atau belum. Teknik uji coba instrumen terdiri dari validitas isi, validitas butir soal, reliabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal.

Teknik pengumpulan data terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan akhir. Tahap persiapan terdiri dari kegiatan mengurus surat ijin, observasi sekolah, menentukan sampel, menyusun perangkat pembelajaran, menyusun instrumen penelitian dan memvalidasi isi instrumen. Tahap pelaksanaan terdiri dari pelaksanaan pre-test, penerapan pembelajaran *Learning Community* pada kelas kontrol dan penerapan Pembelajaran *Team Games Tournament* pada kelas eksperimen. Tahap akhir terdiri dari pengumpulan data nilai siswa, penganalisisan dan penyusunan hasil penelitian.

Teknik analisis data yang dilakukan terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan dua rata-rata dan uji hipotesis. Uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas untuk mengetahui apakah data sudah homogen atau tidak. Uji kesamaan dua rata-rata untuk membuktikan kemampuan awal kedua sampel sama. Dan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen.

HASIL

Instrumen yang digunakan berupa soal *pretest posttest*, rubrik afektif dan *handout* diujikan kemudian hasil uji dianalisis sehingga terdeskripsi bahwa instrumen-instrumen tersebut valid atau tidak. Pengujian instrumen terdiri dari pengujian

validasi isi untuk soal *pretest posttest*, rubrik afektif dan *handout*. Dan validitas butir soal untuk soal *pretest posttest* saja

Validasi isi dilakukan untuk menguji kevalidan isi instrumen pengukuran yang terdiri dari soal *pretest posttest*, rubrik afektif dan *handout*. Yang menjadi validator tiga instrumen tersebut adalah dosen pembimbing I yaitu bapak Drs. Suwasono, M.T., dosen pembimbing II yaitu bapak Drs. FX Budi Raharjo, M.Pd., dan guru mata pelajaran Dasar-dasar Elektronika kelas TKJ SMKN 8 Malang yaitu bapak Achmad Safi'i, S.Pd. Hasil validasi isi instrumen dapat dilihat pada Tabel 1 sampai dengan Tabel 3.

Tabel 1. Hasil Validasi Isi Instrumen Oleh Bapak Drs. Suwasono, M.T.

Instrumen yang divalidasi	Persentase (%)
Soal uji coba	87,5%
Rubrik penilaian afektif	95%
<i>Handout</i>	91,67%

Tabel 2. Hasil Validasi Isi Instrumen Oleh Bapak Drs. FX Budi Raharjo, M.Pd.

Instrumen yang divalidasi	Persentase (%)
Soal uji coba	88,33%
Rubrik penilaian afektif	95%
<i>Handout</i>	91,67%

Tabel 3. Hasil Validasi Isi Instrumen Oleh Bapak Achmad Safi'i S.Pd.

Instrumen yang divalidasi	Persentase (%)
Soal uji coba	98%
Rubrik penilaian afektif	95%
<i>Handout</i>	91,67%

Validitas butir digunakan untuk menguji tiap butir soal apakah soal tersebut layak digunakan dan dapat menjadi instrumen yang menggambarkan kemampuan/kondisi siswa atau tidak. Soal yang akan divaliditasikan (diujicobakan) adalah soal calon *pre-test posttest* yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda yang telah divalidasi isi oleh para ahli. Soal diuji cobakan pada siswa kelas XI program keahlian TKJ yang berjumlah 51 siswa. Hasil validasi didapat 21 soal valid dan 4 soal tidak valid.

Uji reliabilitas berhubungan dengan tingkat keajegkan instrumen soal. Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas didapat bahwa besar r_{hitung} adalah 0,778. Menurut skala reliabilitas yang telah dibuat oleh arikunto dapat disimpulkan bahwa tingkat reliabilitas soal tinggi.

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan untuk melihat persebaran soal yang bersifat mudah, sedang dan sukar. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Ms. Excel persebaran tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut: (1) 5 butir soal dikategori-kategori mudah dengan presentase 24%; (2) 11 butir soal dikategori-kategori sedang dengan presentase 52%; dan (3) 5 butir soal dikategori-kategori sukar dengan presentase 24%.

Uji daya beda soal dilakukan untuk melihat kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang kurang pandai. Berdasarkan hasil perhitungan Ms. Excel hasil daya beda adalah sebagai berikut: (1) terdapat 1 butir soal dikategori-kategori jelek dengan presentase 5%; (2) terdapat 12 butir-butir soal dikategori-kategori cukup dengan presentase 57%; dan (3) terdapat 8 butir soal dikategori-kategori baik dengan besar presentase 38%.

Data kemampuan kognitif awal terdiri atas uji prasyarat analisis dan uji kesamaan rata-rata. Data yang diambil atau dianalisis berupa data *pretest* siswa. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Kedua uji tersebut digunakan untuk menentukan uji kesamaan rata-rata kognitif atau pengujian hipotesis keadaan rata-rata kognitif awal siswa.

Uji normalitas data kemampuan kognitif awal siswa menghasilkan signifikansi sebesar 0,168 untuk kelas eksperimen dan 0,200 untuk kelas kontrol. Hasil signifikansi kedua kelas $> 0,05$ sehingga data kemampuan kognitif awal siswa terdistribusi normal.

Uji homogenitas data kemampuan kognitif awal siswa menghasilkan signifi-

kansi sebesar 0,389 yang nilainya lebih besar dari 0,05 dan menghasilkan F_{hitung} sebesar 0,755 yang nilainya lebih kecil dari F_{tabel} (4,026). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas homogen.

Uji kesamaan dua rata-rata kemampuan kognitif awal siswa menghasilkan signifikansi sebesar 0,094 yang nilainya lebih besar dari 0,05 dan menghasilkan t_{hitung} sebesar -1,705 yang nilainya lebih kecil dari t_{tabel} (2,007). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan kognitif awal siswa kedua kelas.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan prestasi belajar kognitif dan afektif siswa pada kelas pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan kelas pembelajaran *Learning Community*. Dalam pengujian ini digunakan *Independent Sample t-test*. Hasil uji hipotesis prestasi belajar kognitif dan prestasi belajar afektif ditunjukkan pada Tabel 4 dan Tabel 5

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Prestasi Belajar Kognitif Siswa

Variabel	Prestasi Belajar
t_{hitung}	2,502
t_{tabel}	2,056
Signifikansi	0,016

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis Prestasi Belajar Afektif Siswa

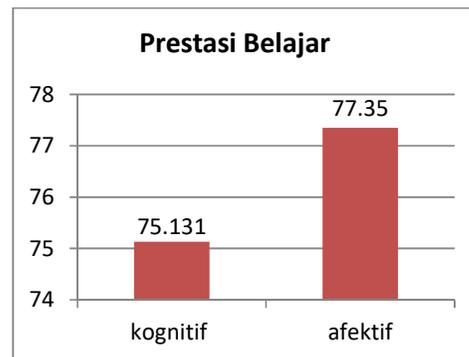
Variabel	Prestasi Belajar
t_{hitung}	2,173
t_{tabel}	2,007
Signifikansi	0,034

Dari Tabel 4 dan Tabel 5 diketahui bahwa nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} dan nilai signifikansi $<$ 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

PEMBAHASAN

Prestasi belajar kognitif kelas pembelajaran *Learning Community* didapat dari hasil posttest siswa yang memiliki rincian

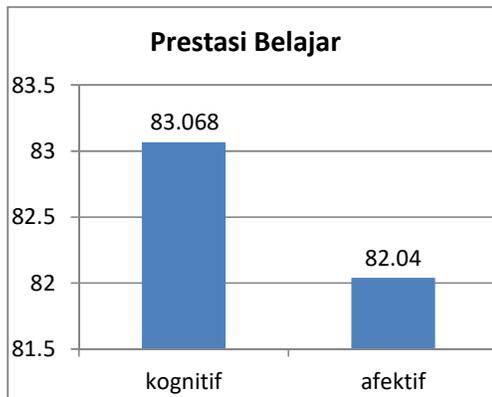
sebagai berikut: (1) nilai tertinggi adalah 95,24; (2) nilai terendah adalah 47,62; dan (3) memiliki rata-rata sebesar 75,131 dengan standar deviasi 13,693. Sedangkan untuk prestasi belajar afektif didapat dari lembar observasi selama berlangsungnya pembelajaran. Rincian nilai prestasi belajar afektif dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) nilai tertinggi adalah 93,33; (2) nilai terendah adalah 58,33; dan (3) memiliki rata-rata sebesar 77,35 dengan standar deviasi sebesar 8,130. Deskripsi mengenai prestasi belajar kognitif dan prestasi belajar afektif pembelajaran *Learning Community* dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Prestasi Belajar Pembelajaran Learning Community

Prestasi belajar kognitif kelas pembelajaran *Teams Game Tournament* didapat dari hasil posttest siswa yang memiliki rincian sebagai berikut: (1) nilai tertinggi adalah 100; (2) nilai terendah adalah 61,9; dan (3) memiliki rata-rata sebesar 83,068 dengan standar deviasi 9,182. Sedangkan untuk prestasi belajar afektif didapat dari lembar observasi selama berlangsungnya pembelajaran. Rincian nilai prestasi belajar afektif dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) nilai tertinggi adalah 93,33; (2) nilai terendah adalah 63,33; dan (3) memiliki rata-rata sebesar 82,04 dengan standar deviasi sebesar 7,725. Deskripsi mengenai prestasi belajar kognitif dan prestasi belajar afektif pada pembelajaran

Teams Game Tournament dapat dilihat pada Gambar 2.



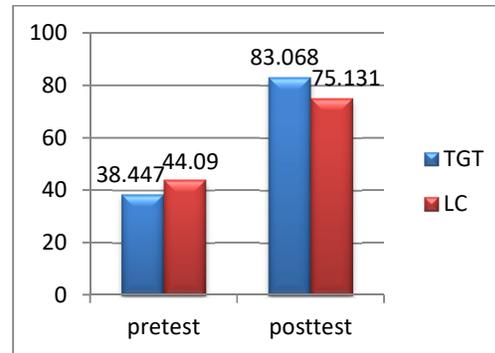
Gambar 2. Prestasi Belajar Pembelajaran Teams Game Tournament

Deskripsi nilai pretest kelas kontrol sebagai prestasi belajar kognitif awal siswa dapat dipaparkan sebagai berikut: (1) nilai tertinggi adalah 76,19; (2) nilai terendah adalah 23,81; dan (3) nilai rata-rata adalah 44,090. Sedangkan untuk deskripsi nilai pretest kelas eksperimen sebagai prestasi belajar kognitif awal siswa dapat dipaparkan sebagai berikut: (1) nilai tertinggi adalah 66,67; (2) nilai terendah adalah 23,81; dan (3) nilai rata-rata adalah 38,447.

Ditinjau dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dijelaskan sebelumnya sebagai penilaian pada ranah kognitif terjadi peningkatan prestasi belajar kognitif siswa dari kedua kelas yang menggunakan pembelajaran *Teams Game Tournament* dan pembelajaran *Learning Community*.

Berdasarkan hasil uji hipotesis prestasi belajar kognitif menunjukkan bahwa besar t_{hitung} adalah 2,502 dengan nilai signifikansi 0,016. Sedangkan besar t_{tabel} adalah 2,056 yang didapat dari $df=n-1$ karena data prestasi belajar kognitif tidak homogen. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar kognitif siswa yang menerapkan pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan pembelajaran *Learn-*

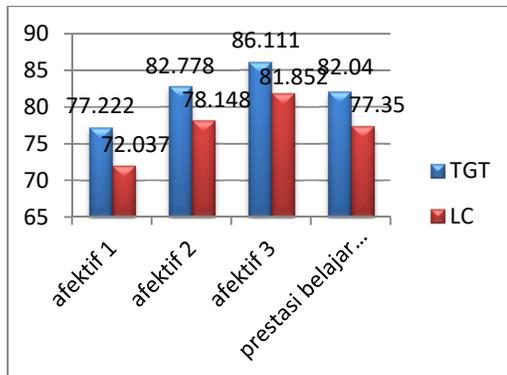
ing Community pada matapelajaran dasar-dasar elektronika kelas X program keahlian Teknik Kom-puter dan Jaringan di SMKN 8 Malang. Grafik perbedaan prestasi belajar siswa pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan siswa pembelajaran *Learning Community* (LC) dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Perbedaan Peningkatan Prestasi Belajar Kognitif

Berdasarkan hasil uji hipotesis prestasi belajar afektif menunjukkan besar t_{hitung} adalah 2,173 dengan nilai signifikansi 0,034. Sedangkan besar t_{tabel} adalah 2,007 yang didapat dari $df=n_1+n_2-2$ karena data prestasi belajar afektif homogen. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan signifikansi $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar afektif siswa yang menerapkan pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan pembelajaran *Learning Community* pada matapelajaran dasar-dasar elektronika kelas X program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 8 Malang.

Terjadi peningkatan prestasi belajar afektif ditinjau dari penilaian afektif di tiap pertemuan, melalui lembar observasi dan rubrik yang telah divalidasi. Grafik peningkatan nilai afektif di tiap pertemuan dan perbedaan prestasi belajar afektif siswa pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dengan siswa pembelajaran *Learning Community* (LC) dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Nilai Afektif Tiap Pertemuan dan Perbedaan Prestasi Belajar Afektif Kedua Kelas

Pada kelas pembelajaran *Teams Game Tournament* siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran kelompok karena diakhir materi diadakan turnamen pembelajaran dan tiga kelompok terbaik akan mendapat sertifikat. Dengan begitu fungsi kelompok pada pembelajaran ini lebih terlihat dimana setiap anggota kelompok dituntut memahami materi yang telah disampaikan karena adanya turnamen belajar. Anggota kelompok yang terdiri dari siswa berkemampuan beda (heterogen) kondisi ini membantu berjalannya fungsi kerja kelompok. Siswa yang sudah faham akan materi dapat mengajari siswa yang belum paham dalam satu kelompoknya. Dari berfungsinya kelompok tersebut membantu guru dalam proses mentransfer ilmu atau memahamkan siswa.

Pada kelas pembelajaran *Learning Community* siswa biasa saja dalam berkelompok karena dalam pembelajaran ini tidak terdapat turnamen pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat untuk lebih memahami materi. Sehingga fungsi kelompok dalam pembelajaran ini tidak maksimal dimana seharusnya siswa yang berkemampuan lebih tinggi dapat memahami materi kemudian mengajari siswa lain dalam satu kelompok yang lebih rendah kemampuannya. Dari fungsi kelompok tersebut proses pentransferan dan

pemahaman akan materi dari guru pun agak terhambat atau tak berjalan lancar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) rata-rata prestasi belajar siswa pembelajaran *Learning Community* yaitu 75,131 dengan standar deviasi sebesar 13,683. Rata-rata prestasi belajar siswa pembelajaran *Learning Community* tersebut telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 75; (2) rata-rata prestasi belajar siswa pembelajaran *Teams Game Tournament* yaitu 83,068 dengan standar deviasi sebesar 9,182. Rata-rata prestasi belajar siswa pembelajaran *Teams Game Tournament* tersebut telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 75; (3) terdapat perbedaan prestasi belajar kognitif yang signifikan antara pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan pembelajaran *Learning Community* pada siswa kelas X program keahlian TKJ SMKN 8 Malang mata pelajaran dasar-dasar elektronika. Kesimpulan tersebut didapat dari data t_{hitung} sebesar 2,502 lebih besar dari t_{tabel} yang besarnya 2,056. Dan atau nilai signifikansi yang hanya mencapai 0,016 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar kognitif siswa pembelajaran *Teams Game Tournament* lebih baik dari pada prestasi belajar kognitif siswa pembelajaran *Learning Community*, ini dikarenakan penerapan pembelajaran telah sesuai dengan langkah-langkah pada RPP, yang didalam pembelajaran *Teams Game Tournament* terdapat turnamen pembelajaran. Adanya turnamen pembelajaran di dalam kelas membuat kompetisi antar siswa muncul (hidup) sehingga siswa lebih bersemangat untuk dapat menguasai materi yang telah diajarkan (didapatkan); dan (4) terdapat perbedaan prestasi belajar

afektif yang signifikan antara pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan pembelajaran *Learning Community* pada siswa kelas X program keahlian Teknik Kompu-ter dan Jaringan di SMKN 8 Malang mata pelajaran dasar-dasar elektronika. Kesimpulan tersebut didapat dari data t_{hitung} se-besar 2,173 lebih besar dari t_{tabel} yang besarnya 2,007. Dan atau nilai signifikansi yang hanya mencapai 0,034 lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak. Sehingga dapat di-simpulkan bahwa prestasi belajar afektif siswa pembelajaran *Teams Game Tournament* lebih baik dari pada prestasi belajar afektif siswa pembelajaran *Learning Community*, ini dikarenakan penerapan pembelajaran telah sesuai dengan langkah-langkah pada RPP, yang didalam pembelajaran *Teams Game Tournament* terdapat turnamen pembelajaran. Adanya turnamen dalam proses pembelajaran membuat aktifitas berkelompok menjadi lebih aktif, dimana siswa lebih berani mengungkapkan pendapat, melatih berbicara dalam kelompok belajar, menghargai pendapat teman dan disiplin akan tata tertib yang telah dibuat.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Isrofana, Hajjar Ariyani. 2011. *Pengaruh Implementasi Paket IPA Terpadu Berbasis Konstruktivisme dengan Tema Pemanasan Global terhadap Kompetensi IPA Siswa Kelas IX SMP Negeri 7 Malang Semester II Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Negeri Malang.
- Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah* (online), (<http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2009/04/permendiknas-no-22-tahun-2006.pdf>), diakses 9 April 2014.
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran: untuk Membantu Mencegah Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: ALFABETA.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: theory, research and practice*. Bandung: Nusa media.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.