

Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Dhcp Server

Sriwidya Palada¹, Arip Mulyanto², Manda Rohandi³, Ahmad Azhar Kadim⁴

^{1,2,3,4}Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo

Email : sriwidya_s1pti2018@mahasiswa.ung.ac.id, arip.mulyanto@ung.ac.id,
manda.rohandi@gmail.com

Abstract

During the learning process of network system administration, especially DHCP Server material, students are less active in the teaching and learning process, mostly because students do not understand the material so that students are afraid to ask questions or give opinions. The purpose of this research is to apply the team games tournament learning model to increase activity. students in the subject of Network System Administration in class XI TKJ.B. The research method used is PTK (Classroom Action Research). This research was carried out at SMK Negeri 1 Suwawa with research subjects in class XI TKJ.B. The research results of increasing student activity can be seen from each cycle that was carried out, cycle 1 obtained a percentage of 53.7% and cycle 2 obtained a percentage of 85.5%. From the results of this study it can be concluded that the Team Games tournament learning model can increase student activity in the Network Systems Administration subject at SMK Negeri 1 Suwawa, especially class XI TKJ.B.

Keywords: Student Activeness; Team Games Tournament Learning Model; Network System Administration

Abstrak

Pada saat proses pembelajaran administrasi sistem jaringan khususnya materi DHCP Server siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar, sebagian besar disebabkan siswa kurang mengerti tentang materi sehingga membuat siswa takut untuk bertanya ataupun memberikan pendapat. Tujuan penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran team games tournament untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di kelas XI TKJ.B. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini di laksanakan di SMK Negeri 1 Suwawa dengan subjek penelitian kelas XI TKJ.B. Hasil penelitian meningkatnya keaktifan siswa dapat dilihat dari tiap siklus yang dilaksanakan, siklus 1 memperoleh presentase sebesar 53,7% dan siklus 2 memperoleh presentase sebesar 85,5%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Games tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMK Negeri 1 Suwawa khususnya kelas XI TKJ.B.

Kata kunci:Keaktifan Siswa; Model Pembelajaran Team Games Tournament ; Administrasi Sistem Jaringan.

@ 2024 Information Technology Education FT UNG

PENDAHULUAN

Administrasi Sistem Jaringan merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk kelas XI (Sebelas) Jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) di SMK Negeri 1 Suwawa yang saat ini sudah memulai menerapkan kurikulum 2013. Adapun tujuan dari mata pelajaran ini khususnya pada materi DHCP Server adalah peserta didik dapat memahami cara mengkonfigurasi DHCP Server.

Pada pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan di kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Suwawa khususnya pada materi DHCP Server siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga dapat menimbulkan beberapa masalah seperti siswa takut bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, siswa takut mengeluarkan pendapat karena tidak menguasai materi.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, peneliti memberikan solusi berupa menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan khususnya materi DHCP Server.

Tujuan dari penelitian ini mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan khususnya materi DHCP Server .

Model pembelajaran adalah suatu rangkaian atau tutorial yang digunakan sebagai pegangan atau pedoman seorang guru untuk mengajar. Dan dengan adanya model pembelajaran guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih fleksibel dan inovatif. Slavin (2008), mengungkapkan “pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* merupakan “Turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis dan pemberian skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Menurut Kurniasih (2012), *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Menurut Kusumandari (2011), *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda.

Menurut Solihah (2016), model pembelajaran *Teams Game Tournament* adalah strategi pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi, dan siswa bekerja serta saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi pelajaran dengan bimbingan guru, dan di akhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran.

Menurut Shoimin (2013), ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut.

1. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membant siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (*Teams*)

Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi Bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3. Permainan (*Games*)

Game terdiri dari dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. *Game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengannomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen (*Turnament*)

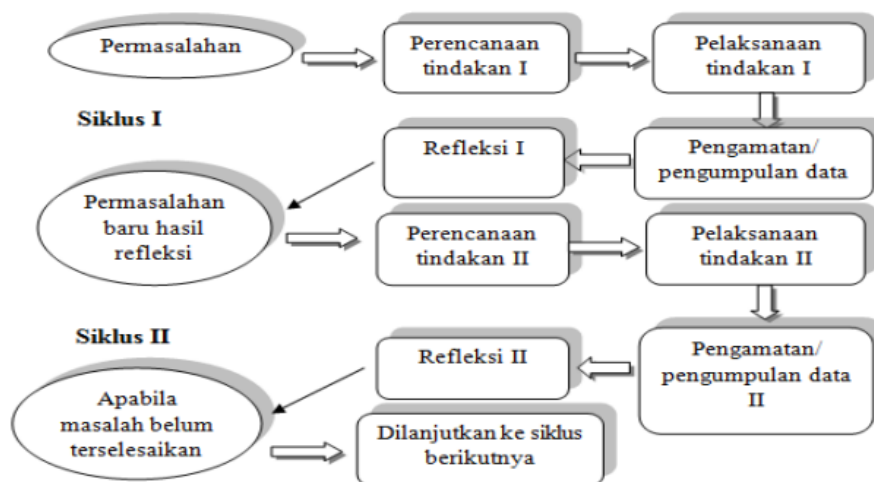
Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (*Teams Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kreteria.

METODE

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan beberapa siklus. Alasan menggunakan metode penelitian ini karena permasalahan yang akan dipecahkan terjadi saat proses belajar mengajar. Adapun langkah-langkah penelitian yang akan dilaksanakan pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alir Tahapan Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah teknik tes yang berupa hasil belajar siswa dan observasi keaktifan belajar siswa. Instrumen penelitian tes hasil belajar yang digunakan yaitu soal pilihan ganda menggunakan 10 soal pilihan ganda, dan untuk observasi keaktifan belajar siswa adalah instrumen lembar observasi yang terdiri dari 10 aspek yang dibuat sesuai dengan indikator keaktifan belajar siswa. Penelitian dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI TKJ B. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif atau data yang diukur secara langsung yang berupa informasi dalam bentuk bilangan atau angka. Data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari nilai dan observasi.

Analisis data yang diteliti dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar siswa sesudah tindakan. Data dihitung dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Data hasil belajar diperoleh dari tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus I dan II, digunakan untuk mengetahui perkembangan nilai siswa dari sebelum dan setelah menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Perhitungan hasil belajar siswa dapat dihitung dengan langkah - langkah sebagai berikut :
 - a. Menghitung jumlah skor pada soal pilihan ganda dengan ketentuan sebagai berikut :

a) Skor 1 untuk jawaban benar

b) Skor 0 untuk jawaban salah

- b. Menghitung nilai tiap siswa dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah skor Jawaban yang benar}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100 \quad (1)$$

- c. Menghitung nilai rata - rata keseluruhan siswa dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah skor keseluruhan siswa}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \quad (2)$$

- d. Menghitung presentase siswa yang mencapai KKM dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai kkm}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \quad (3)$$

2. Melakukan perhitungan nilai keaktifan siswa dengan menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \quad (4)$$

Dalam menilai aktivitas siswa dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai dengan 4. Dengan demikian jika dalam penelitian ini ada 10 aspek yang harus diamati, maka skor maksimum 20 dan skor minimum 2. Apabila dalam penelitian aktivitas siswa dibagi menjadi 4 kategori maka penentuan kriteria dapat dilakukan sebagai berikut :

Skor terendah = $1 \times 2 = 2$

Skor tertinggi = $2 \times 10 = 20$

Jarak = $20 - 2 = 18$

$$\text{Interval} = 18 : 4 = 4,5$$

$$\text{Persentase terendah} = (2 : 20) \times 100\% = 10\%$$

$$\text{Persentase tertinggi} = (20 : 20) \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Jarak} = 100\% - 10\% = 90\%$$

$$\text{Interval} = 90\% : 4 = 22,50\%$$

Tabel 1 Klasifikasi keaktifan

No	Skor	Presentase	Kriteria
1	5 - 8,74	25 – 43,74%	Kurang Aktif
2	8,75 - 12,49	43,75 – 62,49%	Cukup Aktif
3	12,50 -16,24	62,50 – 81,24%	Aktif
4	16,25 - 20	81,25 – 100%	Sangat Aktif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi kondisi awal

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal kelas XI TKJ.B di SMK Negeri 1 Suwawa. Observasi tersebut dilakukan dengan mengamati proses belajar mengajar di dalam kelas. Hasil observasi awal peneliti menemukan (1) proses belajar mengajar bersifat satu arah dimana guru sebagai pemateri tunggal dan siswa sebagai penerima materi, (2) siswa bergantian keluar kelas, (3) siswa yang duduk di bagian belakang tidak memperhatikan guru saat proses belajar mengajar, (4) ada beberapa siswa yang mengantuk dan bahkan tidur saat jam pelajaran berlangsung, (5) keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran sangat rendah terbukti dengan jumlah siswa yang bertanya kurang dari 3 orang, untuk hasil observasi awal dapat dilihat di tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi awal

No	Kategori	Jumlah siswa	Persentase
1	Kurang aktif	15	50%
2	Cukup aktif	10	33,3%
3	Aktif	5	16,7%
4	Sangat Aktif	0	0%
Jumlah		30	100%

Pelaksanaan siklus 1

Observasi dilakukan bersamaan dengan proses pelaksanaan siklus . observasi dilakukan guru mata pelajaran yang mendampingi saat proses belajar mengajar. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disiapkan sebelumnya. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Hasil observasi keaktifan siswa dapat dilihat di tabel 3.

Tabel 3. Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus I

No	Kategori	Jumlah siswa	Persentase
1	Kurang aktif	10	33,3%
2	Cukup aktif	13	43,3%
3	Aktif	7	16,7%
4	Sangat Aktif	0	0%
Jumlah		30	100%

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa kaktifan siswa pada siklus 1 masih dikategorikan cukup aktif dengan jumlah siswa kurang aktif sebanyak 10 siswa, cukup aktif 13 siswa, dan aktif 7 siswa. Hasil perhitungan aktivitas siswa dapat dilihat dilampiran.

Tabel 4. Hasil tes belajar siswa

No	Hasil Belajar	Siklus I
1	Nilai rata-rata	69,36
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai terendah	30
4	Jumlah siswa tuntas	13
5	Jumlah siswa tidak tuntas	17

Dari tabel 4 dapat dilihat hasil tes diperoleh setelah siswa mengerjakan tes Siklus I. Hasil perhitungan nilai tes siswa siklus I dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 121. Nilai rata-rata hasil tes evaluasi siklus I sebesar 69,36, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 30. Siswa yang tuntas sebanyak 13 dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 17.

Pelaksanaan siklus 2

Tabel 5. Hasil Observasi siklus 2

No	Kategori	Jumlah siswa	Persentase
1	Kurang aktif	0	0%
2	Cukup aktif	2	6,66%
3	Aktif	8	26,66%
4	Sangat Aktif	20	66,66%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel 5 dapat disimpulkan bahwa pada siklus 2 hasil observasi aktivitas keaktifan siswa meningkat dengan sangat signifikan, sebagian besar siswa sudah dalam kategori sangat aktif. Yakni siswa cukup aktif berjumlah 2 orang saktif berjumlah 8 orang, dan sangat aktif berjumlah 20 orang.

Hasil tes diperoleh setelah siswa mengerjakan tes Siklus II. Hasil perhitungan nilai tes siswa siklus II dapat dilihat pada lampiran.. Nilai rata-rata hasil tes evaluasi siklus II sebesar 85,17, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Siswa yang tuntas sebanyak 26 dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4. Dapat dilihat di tabel 6.

Tabel 6. Hasil tes belajar siswa

No	Hasil Belajar	Siklus I
1	Nilai rata-rata	85,17
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai terendah	50
4	Jumlah siswa tuntas	26
5	Jumlah siswa tidak tuntas	4

Berdasarkan data yang diperoleh terjadi peningkatan aktivitas keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II. Berikut tabel peningkatan aktivitas keaktifan siswa. Data peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat di tabel 7.

Tabel 7. Peningkatan aktivitas keaktifan siswa

No	Jenis aktivitas	Siklus I (%)	Siklus 2 (%)	Selisih peningkatan (%)
1	Memperhatikan penjelasan guru	53%	80%	27%
2	Mencatat materi	58%	88%	30%
3	Mencari tahu pada teman atau guru tentang hal-hal yang kurang dimengerti	52%	93%	41%
4	Kerjasama dalam kelompok	60%	90%	30%
5	Mengeluarkan pendapat dan bertanya	57%	85%	28%
6	Partisipasi dalam pembuatan laporan dan presentasi Menjawab pertanyaan	50%	83%	33%
7	Respon positif terhadap siswa yang melakukan presentasi, bertanya, memberi tanggapan, dan menyanggah	47%	80%	33%
8	Menjawab pertanyaan	52%	80%	28%
9	Siswa dapat mengikuti dan menerima penggunaan model pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i> ini dengan terbuka dalam mengemukakan pendapat	52%	85%	33%
10	Menyimpulkan dan meringkas materi diakhir pelajaran	57%	87%	30%

Tabel 8. Rata-rata aktivitas keaktifan siswa

Siklus I (%)	Siklus II (%)	Selisih peningkatan (%)
53,7	85,5 %	31,8 %

Perbandingan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus II dapat dilihat pada tabel 9 dibawah ini.

Tabel 9. Perbandingan hasil belajar siswa sebelum siklus, siklus I dan siklus II

No	Hasil tes	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata	69,35	85,17
2	Nilai tertinggi	100	100
3	Nilai terendah	30	50
4	Siswa tuntas	13	27
5	Siswa tidak tuntas	17	3

Pembahasan

Pembelajaran Administrasi sistem jaringan khususnya pada materi DHCP Server dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament di SMK Negeri 1 Suwawa telah dilaksanakan sesuai tahapan pelaksanaannya yaitu penyajian materi, pembagian kelompok, permainan, pertandingan, dan penghargaan. Peningkatan keaktifan siswa dapat ditentukan dari 10 aspek yang terdapat dalam lembar observasi siswa. Rata-rata yang diperoleh dari lembar observasi siswa siklus 1 adalah 53,7 % dan meningkat menjadi 85,5 pada siklus II.

Data hasil observasi pada siklus 1 menunjukkan keaktifan mencatat dan bertanya siswa sangat kurang hanya sebesar 53,7%. Menurut pengamatan peneliti sedikit siswa yang bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru, siswa juga masih sangat kurang aktif dalam kelompok. Sebagian besar siswa hanya diam saat guru menjelaskan ataupun guru mengajukan pertanyaan. Siswa juga sangat tidak bisa melakukan diskusi kelompok, ini dikarenakan siswa belum paham bagaimana proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament.

Pelaksanaan siklus II ini sudah berjalan dengan baik dan lancar karena siswa sudah memahami bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe TGT sehingga siswa mampu melaksanakan pembelajaran TGT dengan baik dan benar, siswa sudah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran baik dalam menjalankan tugas kelompok, diskusi dan presentasi kelompok. Siswa juga sudah mulai berani untuk melakukan tanya jawab saat diskusi dan presentasi kelompok berlangsung dan berani mengutarakan pendapatnya, pada siklus II meningkat menjadi 85,55%.

SIMPULAN

Pada pembelajaran Administrasi Sistem Jaringan di kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Suwawa khususnya pada materi DHCP Server siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sehingga dapat menimbulkan beberapa masalah seperti siswa takut bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, siswa takut mengeluarkan pendapat karena tidak menguasai materi.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, peneliti memberikan solusi berupa menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* pada mata pelajaran sistem komputer khususnya materi DHCP Server. Tujuan dari penelitian ini mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan khususnya materi DHCP Server.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas XI TKJ B SMK Negeri 1 Suwawa diketahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Sistem Jaringan. Kesimpulan ini didasarkan dari peningkatan aktivitas belajar pada siklus I sebesar 53,7% dan meningkat pada siklus II menjadi 85,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahri, dan Aliem. (2012), *Penelitian Tindakan Kelas. Makassar* : Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Gunarto. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Hikmah, M., Anwar, Y., dan Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*,5(1).
- Ibrahim, K.F. (1996). *Teknik Digital*. Jakarta: Andi Offset.
- Nurcahyono, F., Maskyuri, M., dan Utami, B. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dilengkapi Media Logbook Chemistry kartu Destinasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Alkana, Alkena Dan Alkuna Kelas X-6 Sman Kebakkramat Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia*,7(1)
- Shalahudin, Widiya, W .(2021). Penggunaan Metode Team Games Tournament pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Journal of Integrated Elementary Education*,1(2)
- Shoimin, dan Aris.(2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Slavin, dan Robert E. (2008) . *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Wardhani, dan Igak.,dkk.(2007). *Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta*:Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.