THE EFFECT OF THE TGT COOPERATIVE LEARNING MODEL ASSISTED BY LUDO GAME ON LEARNING ACHIEVEMENT AT SMK MUHAMMADIYAH PEKANBARU

Uhti Wahidah¹ Suarman², Sri Kartikowati³

Uhti.wahidah@student.unri.ac.id¹), suarman@lecturer.unri.ac.id²), tiko22@ymail.com³),
No. HP: 08238172890

*Economic Education Study Program
Departement of Social Sciences
Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau*

Abstrack: *This research aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by ludo game on learning achievement. This research was implemented at SMK Muhammadiyah 2th Pekanbaru. This study is Pre-Experimental Design by using One-Group Pretest-Posttest Design. The population is all of students of 11th grade AK 1 with total number of students are 32, all taken as sample. Then the data was analyzed used N-G and paired t Test. The average of N-Gain achievement are known to be in the "Medium" category and there are only 12 students who still get the "Low". While for the achievement of the paired t-test (group statistics) the pretest average was 76.19 with the standard deviation of 9.297 and the posttest of 88.44 with the standard deviation of 8.370. The correlation value between the TGT cooperative learning model assisted by ludo game on learning achievement that was a weak correlation and sig. 0,829. with a significant 0,005. Then the paired t test (Paired Samples Test) known sig. (2-tailed), obtained paired t test value of 0,000. It means that there were differences in learning achievement between pretest ang posttest. Because $0,000 < 0,05$ (95% trusted). The average difference at pretest and posttest was 12,250. T is the value of t count, which was equal to 5.439, compared with t table in DF 30, it means the hypothesis was accepted and there were differences in learning achievement of pretest and posttest. Therefor it can be concluded that the TGT cooperative learning model assisted by the ludo game effect on learning achievement. Thus, the TGT Cooperative learning model assisted by ludo game can be used as a learning model to be able to increase student learning achievement.*

Key Words: *Teams Games Tournament Model, Learning Achievement*

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT BERBANTUAN PERMAINAN LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMK MUHAMMADIYAH 2 PEKANBARU

Uhti Wahidah¹, Suarman², Sri Kartikowati³

Uhti.wahidah@student.unri.ac.id¹), suarman@lecturer.unri.ac.id²), tiko22@ymail.com³),
No. HP: 08238172890

Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo terhadap hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi adalah seluruh siswa kelas XI Ak 1 dengan jumlah 32 orang siswa, semuanya diambil sebagai sampel. Data diperoleh melalui tes, observasi, angket dan dokumentasi, selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan *N-Gain* dan Uji t berpasangan. Hasil rata-rata *N-Gain* diketahui ada pada kategori “Sedang” bahkan ada 12 siswa yang masih memperoleh *N-Gain* kategori “Rendah”. Sedangkan untuk hasil Uji t Berpasangan rata-rata *Pretest* sebesar 76,19 dengan Standar Deviasi 9,279 dan *Posttest* sebesar 88,44 dengan Standar Deviasi 8,370. Nilai korelasi antara model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo dengan hasil belajar adalah korelasi lemah yaitu sebesar 0,040 dan sig 0,829. Dengan signifikansi sebesar 0,005. Kemudian uji t Berpasangan diketahui Sig. (2-tailed), diperoleh nilai uji *T Paired* sebesar 0,000. Artinya adalah ada perbedaan hasil belajar antara pretest dengan posttest. Karena $0,000 < 0,05$ (95 % kepercayaan). Selisih rata-rata pada *pretest* dan *posttest* sebesar 12.250. Nilai t hitung sebesar 5.439, dibandingkan dengan t tabel pada DF 30. Maka besar t hitung $>$ t tabel, artinya hipotesis diterima dan adanya perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan permainan ludo ini dapat dijadikan sebagai model pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mewujudkan tujuan nasional bangsa Indonesia sebagaimana telah diamanatkan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Kualitas sumber daya manusia suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan proses pendidikannya. Keberhasilan proses pendidikan tidak dapat dilepaskan dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kokom Komalasari (2013) memandang pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai oleh hasil belajar siswa yang tinggi serta adanya perubahan tingkah laku siswa setelah menerima materi. Abdurrahman (2012) menyatakan, “Hasil belajar sebagai kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Menurut Asep Djihad dan Abdul Haris (2012), “Hasil belajar sebagai kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Sedangkan menurut Benjamin S. Bloom dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2012), “ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.”

Data hasil ulangan siswa yang diperoleh dari guru mata pelajaran Akuntansi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Ulangan Semester Ganjil 2018/2019 Mata Pelajaran Akuntansi di Kelas XI Akuntansi 1

No	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 75	Tercapai	15	46,9
2	≤ 75	Tidak Tercapai	17	53,1
Jumlah			32	100

Sumber: SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru

Data pada Tabel 1 terlihat bahwa terdapat 53,1% siswa yang tidak mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Akuntansi dinilai masih relatif rendah. Selain itu proses pembelajaran cenderung siswa kurang aktif. Dari 32 siswa hanya 10 siswa yang aktif menjawab dan bertanya kepada guru, sisanya ada yang berbicara dengan temannya dan ada yang diam saja, ada pula siswa tidak mencatat materi yang dijelaskan guru.

Berdasarkan hasil penelitian Slavin (2010) penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan social, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) karena dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar sehingga berdampak terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan berdampak meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Permainan Ludo pada penelitian ini dinamakan Ludo Akuntansi untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Akuntansi. Penerapan pembelajaran dari model *Teams*

Games Tournament (TGT) yaitu siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dan melakukan diskusi saat permainan Ludo Akuntansi dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS), siswa mengumpulkan poin dengan menjawab pertanyaan dari Kartu Soal dengan benar. Langkah-langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Permainan Ludo yaitu penyajian materi, belajar kelompok, dan *tournament*. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang efektif antara satu siswa dengan siswa yang lain serta saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan kognitif. Dari uraian diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantuan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru semester Genap 2018/2019. Penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi adalah seluruh siswa kelas XI Ak 1 dengan jumlah 32 orang siswa, semuanya diambil sebagai sampel. Data adalah data primer, terdiri dari data hasil belajar siswa dan catatan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model TGT. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes, observasi, angket dan dokumentasi. Analisis data penelitian ini berupa *N-Gain* dan Uji t berpasangan. Uji *N-Gain score* diperoleh dari perhitungan selisih skor maksimal dengan skor *pretest*. Sedangkan Uji t berpasangan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* yang berarti bahwa Model TGT berbantuan digunakan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan rata-rata untuk dua sampel bebas yang berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tingkat Aktivitas Belajar Guru dan Siswa dalam Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo

Aktivitas guru dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan permainan ludo ini diterapkan oleh peneliti, sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah guru mata pelajaran Praktikum Akuntansi. Hasil observasi dari penilaian observer terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan permainan ludo yang diterapkan oleh peneliti dinyatakan pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2 Hasil Observasi Penggunaan Model TGT berbantuan Permainan Ludo

NO	Aspek yang diamati	Keterangan
1	Menyampaikan tujuan dan model pembelajaran TGT	Sangat Baik
2	Menyajikan materi pelajaran	Baik
3	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	Baik
4	Membagikan LKPD	Sangat Baik
5	Membimbing siswa membuat kesimpulan pembelajaran	Baik
6	Menjelaskan aturan model TGT berbantuan permainan Ludo	Sangat Baik
7	Mengadakan turnamen permainan Ludo	Sangat Baik
8	Mengawasi jalannya permainan	Baik
9	Menghitung total skor yang diperoleh masing masing kelompok	Sangat Baik
10	Memberikan penghargaan kelompok	Sangat Baik

Data pada Tabel 2 terlihat bahwa secara umum penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo telah dilaksanakan dengan sangat baik. Menurut observer, peneliti telah menerapkan model pembelajaran TGT sesuai dengan langkah-langkah TGT berbantuan permainan ludo. Namun demikian masih ada beberapa aspek yang masih perlu ditingkatkan. Dari 10 aspek yang diamati, 6 aspek sudah dilaksanakan dengan sangat baik dan hanya 4 aspek lagi yang belum maksimal yaitu menyajikan materi, mengorganisasikan siswa dalam kelompok, membimbing siswa membuat kesimpulan pembelajaran, dan mengawasi jalannya permainan. Untuk meningkatkan ke empat aspek yang belum maksimal tersebut, maka guru perlu menguasai materi yang akan diajarkan, memberikan arahan yang jelas dan terstruktur, memberikan gambaran umum dan inti materi pelajaran, serta menempatkan diri di posisi yang dapat memantau seluruh kelas dan menegaskan peraturan ketertiban permainan yang telah ditetapkan.

Aktivitas belajar siswa juga diamati oleh observer yaitu guru mata pelajaran Praktikum Akuntansi. Hasil observasi dari penilaian observer terhadap aktivitas belajar siswa dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan permainan ludo yang telah diterapkan dinyatakan pada Tabel 3 berikut ini :

Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Penggunaan Model Pembelajaran TGT berbantuan Permainan Ludo

No	Aspek Yang Diamati	Keterangan
1	Mendengarkan penyampaian tujuan dan model pembelajaran TGT	Sangat Baik
2	Menyimak dengan seksama penjelasan materi pelajaran	Baik
3	Membaca buku/sumber yang relevan	Tidak Baik
4	Membentuk kelompok sesuai ketentuan	Baik
5	Mendiskusikan LKPD	Baik
6	Mengajukan pertanyaan	Baik
7	Menyimpulkan materi pelajaran	Baik
8	Mendengarkan aturan Model TGT berbantuan permainan Ludo	Sangat Baik
9	Aktif bermain permainan Ludo (turnamen)	Sangat Baik
10	Menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal.	Baik

Data pada Tabel 3 dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki rata-rata aktivitas belajar yang “Baik”. Hal ini menggambarkan bahwa lebih dari 5 orang siswa melakukan aktivitas belajar dengan terlibat aktif saat permainan ludo diterapkan. Dan hanya pada waktu kegiatan membaca buku atau sumber yang relevan rata-rata aktivitas belajar siswa “Tidak Baik”. Hal ini dikarenakan oleh faktor kebiasaan siswa yang lebih senang mendengar penjelasan guru daripada membaca buku atau mencari sumber yang relevan. Sehingga guru sebaiknya memberikan sumber-sumber relevan dengan tampilan yang lebih menarik. Namun demikian, hal yang menarik dari aktivitas belajar siswa adalah pada waktu mereka melaksanakan permainan Ludo atau *tournament* itu sendiri. Hampir semua siswa terlibat secara aktif sehingga dari hasil permainan tersebut sebagian siswa mampu menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal.

Tingkat Respon Siswa terhadap Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo

Respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan permainan ludo ini berupa angket yang dibagikan kepada siswa di kelas eksperimen setelah proses pembelajaran dilaksanakan, bertujuan untuk mengetahui respon, ketertarikan serta kemudahan memahami pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Tingkat respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan permainan ludo yang telah diterapkan dapat dilihat pada Tabel 4 berikut ini :

Tabel 4 Respon Siswa terhadap Penggunaan Model Pembelajaran TGT berbantuan Permainan Ludo

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tertarik	60 – 72	13	40,6
2	Tertarik	46 – 59	17	53,1
3	Tidak Tertarik	32 – 45	2	6,3
4	Sangat Tidak Tertarik	18 – 31	0	0
Total			32	100

Data pada Tabel 4 terlihat bahwa sebagian besar responden memiliki respon “Tertarik” mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan permainan Ludo. Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan permainan akademik dapat memberi pengalaman belajar dan dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa aktif mengikuti pembelajaran. Dan bahkan 13 orang memiliki respon “Sangat Tertarik” terhadap penggunaan Model Pembelajaran ini. Pembelajaran dengan model TGT sangat disukai oleh siswa karena disajikan dalam bentuk permainan dan mudah diterapkan sehingga belajar tidak lagi membosankan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa tertarik pada penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan permainan Ludo. Hal ini berarti aktivitas belajar siswa akan lebih aktif untuk mengikuti pelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Deskripsi Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Dari tes evaluasi hasil belajar yang diberikan berupa soal *pretest* dan *posttest* serta hasil diskusi kelompok, setelah di analisis dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini:

Tabel 5 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Hasil Belajar	Nilai		Ketuntasan		Persentase		Rata-rata Kelas
		Tertinggi	Terendah	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	
1	Pretest	100	60	14	18	43,75	56,25	76,19
2	Posttest	100	70	28	4	87,5	12,5	88,44

Data pada Tabel 5 terlihat bahwa sebagian besar siswa tidak tuntas/tidak mencapai KKM dan hanya 14 siswa yang tuntas dalam pembelajaran dengan rata-rata *pretest* kelas 76,19. Sedangkan pada saat *posttest* sebagian besar siswa tuntas/mencapai KKM dan hanya ada 4 siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata *posttest* kelas 88,44. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar

a) *N-Gain score*

Uji *N-Gain score* diperoleh dari perhitungan selisih skor maksimal dengan skor *pretest*. Perhitungan ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* setelah penerapan Model TGT berbantuan permainan ludo. Hasil nilai *Pretest*, *Posttest* dan *N-Gain* dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6 Hasil Perbandingan Nilai *Pretest*, *Posttest* dan *N-Gain*

No	Interpretasi	Nilai <i>Pretest</i> & <i>Posttest</i>	Besarnya <i>N-Gain</i>	Jumlah siswa		
				<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
1	Tinggi	60-74	$g > 0,7$	17	3	6
2	Sedang	75-84	$0,3 < g \leq 0,7$	9	3	14
3	Rendah	85-100	$g \leq 0,3$	6	26	12
Rata - rata			0,4	32	32	32

Data pada Tabel 6 terlihat bahwa rata-rata *N-Gain* sebesar 0,4 kategori “Sedang” dan hanya ada 12 siswa yang masih memperoleh *N-Gain* kategori “Rendah”. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi 1 di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru dalam kategori “Sedang”.

Uji t Berpasangan (*Paired-sampel t test*)

Uji t berpasangan merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama namun mengalami perlakuan yang berbeda. Adapun hasil SPSS 21 uji t berpasangan adalah :

Tabel 7 Hasil Uji t Berpasangan (*Group Statistics*)

Paired Sample Statistic					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	76.19	32	9.279	1.640
	Posttest	88.44	32	8.370	1.480

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui bahwa rata-rata (*mean*) *Pretest* sebesar 76,19 dengan Standar Deviasi 9,279 dan *Posttest* sebesar 88,44 dengan Standar Deviasi 8,370.

Tabel 8 Hasil Uji t Berpasangan (*Correlations*)

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	32	-.040	.829

Berdasarkan Tabel 8 dapat diketahui hasil analisis uji *T Paired* yaitu nilai korelasi antara model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo dengan hasil belajar adalah korelasi lemah yaitu sebesar 0,040 dan sig 0,829. Dengan signifikansi sebesar 0,005.

Tabel 9 Hasil uji t Berpasangan (*Paired Samples Test*)

Paired Samples Test							T	Df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-12.250	12.741	2.252	-16.843	-7.657	-5.439	31	.000

Berdasarkan Tabel 9 dapat diketahui Sig. (2-tailed), diperoleh nilai uji *T Paired* sebesar 0,000. Artinya adalah ada perbedaan hasil belajar antara pretest dengan posttest. Karena $0,000 < 0,05$ (95 % kepercayaan). Selisih rata-rata, pada *pretest* dan *posttest* sebesar 12.250. T adalah nilai t hitung, yaitu sebesar 5.439, dibandingkan dengan t tabel pada DF 30. Maka besar t hitung > t tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

hipotesis diterima dan hasil uji t diketahui adanya perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Hal ini berarti bahwa Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pembahasan

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI AK 1 SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru semester genap Tahun Ajaran 2018/2019 pada bulan April 2019 s/d selesai. Hasil observasi saat melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru, didapat data hasil ulangan siswa pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi dinilai masih rendah, dapat dilihat dari hasil ulangan siswa kelas XI Akuntansi 1 yang belum mencapai KKM lebih dari 50% siswa serta proses pembelajaran siswa cenderung kurang aktif. Dari 32 siswa hanya ada 10 siswa yang aktif menjawab dan bertanya kepada guru, sisanya ada yang berbicara dengan temannya dan ada yang diam saja. Selain itu sebanyak 16 siswa tidak mencatat materi yang dijelaskan guru.

Slavin (2010) menyatakan penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar dan sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi, dan menghargai pendapat orang lain. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) karena dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar sehingga berdampak terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan berdampak meningkatkan hasil belajar siswa.

Selaras dengan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran tgt terhadap hasil belajar siswa yang dilakukan oleh Helvy Aprianty (2017), hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penerapan model TGT terhadap aktivitas, hasil belajar dan respon siswa. Slavin (2010) juga menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena adanya penggunaan model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT membuat siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan, dan juga dapat membuat siswa termotivasi belajar dengan lebih giat dan pada akhirnya akan membuat konsentrasi siswa menjadi meningkat, selain itu juga dapat meningkatkan kecepatan menyerap suatu materi pelajaran serta pematangan terhadap pemahaman sejumlah materi pelajaran, sehingga tujuan akhir dari hasil belajar tercapai secara optimal. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa semakin meningkat. Penelitian lainnya mengenai hasil belajar siswa menggunakan model TGT juga pernah dilakukan oleh Lady Rahmalina (2017), hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan *question card* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan pada penelitian terdahulu, maka penelitian ini memiliki kesamaan dalam meneliti pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap hasil belajar siswa. Namun demikian, terdapat perbedaan antara penelitian ini

dengan penelitian terdahulu yaitu media pembelajaran pada penelitian ini adalah permainan Ludo.

Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan yakni penelitian dimulai dengan pertemuan pertama menjelaskan materi Jurnal Khusus dengan metode ceramah seperti biasa lalu memberikan soal *pre-test* pada siswa, Pertemuan kedua memberi penjelasan materi mengenai Jurnal khusus pada Perusahaan Dagang, setelah itu peneliti memberikan perlakuan dengan model pembelajaran TGT berbantuan permainan ludo dan memberikan lembar observasi aktivitas guru dan siswa kepada guru mata pelajaran Praktikum Akuntansi sebagai observer, pertemuan ketiga melanjutkan permainan pada pertemuan yang lalu, pertemuan keempat peneliti memberikan soal *posttest* dan lembar angket untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran TGT berbantuan permainan ludo tersebut. *Pre-test* dilakukan sebelum diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT dan *Post-test* dilakukan setelah diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan permainan ludo. Hasil data yang didapat dari *N-Gain* dan uji *t* berpasangan adalah Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif TGT terhadap hasil belajar di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo telah dilaksanakan dengan sangat baik oleh guru dan sebagian besar siswa memiliki rata-rata aktivitas belajar baik.
2. Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan permainan Ludo memperoleh respon yang positif dari siswa untuk mengikuti pembelajaran secara lebih aktif yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo membuat hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi 1 di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru meningkat dalam kategori “Sedang” dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,4 dan dari hasil analisis uji *T Paired*, nilai korelasi antara model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo dengan hasil belajar yaitu berhubungan positif yaitu sebesar 0,829.
4. Model Pembelajaran Kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar.

Rekomendasi

Berdasarkan pada kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian seperti yang dikemukakan diatas, berikut ini beberapa rekomendasi yang diajukan peneliti:

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan fokus pada penjelasan materi dan aturan pembelajaran yang dilaksanakan, serta mampu berkonsentrasi saat siswa lain sedang membaca soal dan menyampaikan hasil jawaban, siswa juga harus aktif dalam permainan tersebut agar permainan dapat berjalan lancar.

2. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan mampu membuat pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang beragam dan dinilai cocok untuk materi pelajaran.

3. Kepada Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan Permainan Ludo diharapkan bisa mengembangkan permainan Ludo ataupun permainan lain yang lebih menarik siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Asep Jihad dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Helvy Aprianty. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Tata Nama Senyawa Di MAS Darul Ihsan Aceh Besar. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Banda Aceh.

Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.

Lady Rahmalina. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Dengan Bantuan *Question Card* terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Persamaan Kuadrat Kelas X Di SMA Negeri 6 Kediri. *Artikel Skripsi*. FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

R, Slavin. 2010. *Cooperatif Learning*. Bandung : Teori Riset dan Pratik Nusa Media.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Universitas Riau. 2013. *Buku Panduan Tugas Akhir Mahasiswa S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*. Pekanbaru: UNRI Press.