

Differences in Student Learning Activities and Outcomes through the Application of the Team Games Tournament Model Assisted by Audio-Visual Media in Housekeeping Subjects

Perbedaan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran *Housekeeping*

**Luh Putu Tri Karismawati¹, Ni Made Erpia Ordani
Astuti^{2*}, I Putu Pranatha Sentosa³**

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Dhyana Pura,
Bali, Indonesia

(*) Corresponding Author: erpiaastuti@undhirabali.ac.id

Article info

Keywords:

activity, learning outcomes, TGT (team games tournament), audiovisual media.

Abstract

This study draws inspiration from the low activity and learning outcomes observed in the housekeeping subjects of students in class X Hotel 4. This study aims to determine differences in activity and learning outcomes in housekeeping subjects using the TGT model assisted by audio-visual media. This study employs a quantitative research method, utilizing a single group pretest-posttest design. The sampling technique used was purposive sampling. Respondents in this study were X Hotel 4 class students at SMK Pratama Widya Mandala Badung, totaling 45 students. The study's results show a significant difference in the activity pretest, with an average score of 35.76, and the posttest, with an average score of 43.20. These measurements' descriptive results indicate a 7.44-point increase in scores. In the pretest, the learning outcomes achieved an average of 72.41, while in the posttest, they obtained an average of 85.12. These measurements' descriptive results indicate a 9.71 score increase. The paired sample t-test results comparing pretest-posttest activity showed a significance of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there are differences in learning activities through the application of the TGT model assisted by audiovisual media. Learning outcomes showed a significance of $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that there are differences in learning outcomes through the application of the TGT model assisted by audiovisual media. Teachers are expected to be able to master the TGT (Team Games Tournament) model well so that the learning process can run according to plan. Students are expected to be more active, motivated, and diligent in participating in learning both theory and practice, so as to increase student activity and learning outcomes.

Kata kunci:

Aktivitas, hasil belajar, TGT (Team Games Tournament), media audio visual.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas X Perhotelan 4 pada mata pelajaran *housekeeping*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan aktivitas, dan hasil belajar melalui penerapan model TGT berbantuan media audio visual pada mata pelajaran *housekeeping*. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan penelitian yaitu *one group pretest-posttest design*.

Teknik *sampling* yang digunakan *purposive sampling*. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Perhotelan 4 di SMK Pratama Widya Mandala Badung yang berjumlah 45 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah terjadi perbedaan pada *pretest* aktivitas diperoleh rerata sebesar 35.76, sedangkan pada *posttest* diperoleh rerata sebesar 43.20. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 7.44. Pada *pretest* hasil belajar diperoleh rerata sebesar 72.41, sedangkan pada *posttest* diperoleh rerata sebesar 85.12. Dari hasil pengukuran tersebut secara deskriptif terdapat peningkatan skor sebesar 9.71. Hasil uji *paired sample t-test* yang membandingkan antara *pretest-posttest* aktivitas menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas belajar melalui penerapan model *TGT* berbantuan media audio visual. Pada hasil belajar menunjukkan signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar melalui penerapan model *TGT* berbantuan media audio visual. Guru diharapkan mampu menguasai model *TGT* (*Team Games Tournament*) dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana. Siswa diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan tekun dalam mengikuti pembelajaran baik teori maupun praktik, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses dan suasana pembelajaran yang selaras dengan sistem pendidikan nasional. Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, peserta didik harus aktif mengembangkan keterampilan keagamaan dan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia serta kemampuan memperoleh keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat dan bangsa. Pendidikan adalah kebutuhan mendasar yang harus terpenuhi dan berlangsung seumur hidup. Manusia sejati adalah mereka yang memiliki pengetahuan, sikap, dan kebiasaan yang mulia, serta terlibat dalam proses pendidikan itu sendiri. Melalui pendidikan manusia mampu menghadapi tantangan dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan berkualitas (Rahmadenti & Afrila, 2022)

Pendidikan dapat dicapai melalui proses pembelajaran, belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada diri setiap individu melalui pemahaman internal dan pengaruh eksternal melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga menyebabkan perubahan perilaku (Syachtiyani, 2021). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperoleh pengalaman, memperdalam pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan baik secara individu maupun kelompok (Geminastiti, 2020)

Terdapat banyak faktor yang dapat menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran dilakukan salah satu faktor yang berperan penting adalah guru atau pendidik. Guru dalam proses pembelajaran dimulai dengan menyusun sebuah rencana pembelajaran yang nantinya akan dijadikan acuan untuk setiap pertemuan pembelajaran. Peranan guru dalam pembelajaran sangat penting, dalam meningkatkan mutu pembelajaran guru diharapkan untuk lebih peka terhadap kebutuhan siswa, dan diusahakan dalam proses pembelajaran siswalah yang lebih berperan aktif hal ini akan memberikan tanggung jawab yang lebih kepada siswa dan akan menjauhkannya dari rasa jenuh selama proses pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pada pendidikan kejuruan mencakup

pembelajaran teori dan praktik, pembelajaran teori diberikan sebagai penguatan pengetahuan dasar siswa sebelum melaksanakan praktik kerja. Dalam era kurikulum merdeka, penerapan model pembelajaran kooperatif menjadi sangat penting karena memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan dan pengetahuannya secara mandiri dan aktif. Model pembelajaran kooperatif, mengutamakan kerjasama dalam pemecahan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model dalam pembelajaran kooperatif adalah *TGT* (Hasanah & Himami, 2021).

Pada hasil observasi mata pelajaran *housekeeping* di kelas X Perhotelan 4 SMK Pratama Widya Mandala Badung diketahui bahwa siswa kesusahan dalam menyerap informasi yang disajikan, hal ini dibuktikan dengan evaluasi yang dilakukan oleh guru bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) yang ditetapkan sekolah dengan nilai dibawah 75 yang mana jumlah siswa yang tuntas sebanyak 13 orang dan jumlah siswa yang tidak tuntas 32 orang yang datanya dapat dilihat pada lampiran 10. Melihat permasalahan diatas terlihat bahwa aktivitas belajar dan hasil belajar siswa masih rendah. Jika dicermati kembali, aktivitas belajar dan hasil belajar merupakan dua unsur yang saling berhubungan, sebab dituntut adanya aktivitas belajar supaya tercapainya hasil belajar yang maksimal. Adanya permasalahan tersebut dibatasi oleh indikator yaitu pada aktivitas belajar dibatasi oleh teori (Gilbert et al., 2022) yang menjelaskan bahwa aktivitas siswa sebagai aktivitas atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Adapun aktivitas yang dimaksudkan yaitu: aktivitas fisik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Pada variabel hasil belajar dalam penelitian ini menggunakan teori klasifikasi taksonomi bloom (Mahmudi et al., 2022) dengan tiga indikator antara lain yaitu ranah kognitif yaitu ranah yang memuat aktivitas mental (otak), ranah afektif yaitu ranah yang memuat tentang sikap dan nilai, dan ranah psikomotorik yaitu ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill), dan model *TGT* yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori dengan sintaks antara lain *class presentation, teams, games, tournament, team recognize*, (penghargaan kelompok) (Nirwasita et al., 2022). Permasalahan yang ditemui dalam aktivitas belajar siswa yaitu: aktivitas fisik seperti siswa kurang menyimak dan mendengarkan dengan sungguh-sungguh ketika guru menjelaskan, siswa sering tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak mendengarkan dengan serius, siswa sering tidak memperhatikan media yang digunakan guru serta siswa tidak mengikuti petunjuk guru dengan cermat. Aktivitas mental yaitu siswa tidak mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar, siswa kurang berdiskusi dengan teman sekelas, siswa kesulitan merangkum materi pembelajaran dan gagal menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Pada aktivitas emosional antara lain siswa tidak memiliki semangat dalam belajar, siswa merasa tertekan saat belajar, dan siswa merasa sedih saat belajar sedangkan permasalahan yang ditemui dalam hasil belajar yaitu rendahnya nilai ulangan harian siswa, contohnya rendahnya kemampuan belajar, rendahnya daya adaptasi berpikir dan berperilaku siswa, serta kurangnya konsentrasi di kelas (Gilbert et al., 2022).

Melihat keadaan di atas terlihat bahwa aktivitas dan hasil belajar merupakan hal yang saling berkaitan dalam proses pembelajaran. Dimulai dengan penerapan model *TGT* yang mana siswa akan diberikan suatu permasalahan yang harus diselesaikan atau dapat dipecahkan secara berkelompok. Dengan meningkatnya aktivitas belajar, maka hasil belajar pun meningkat sebaliknya jika aktivitas dalam kegiatan pembelajaran rendah maka hasil belajar siswa juga rendah. Melihat permasalahan siswa kelas X Perhotelan 4 SMK Pratama Widya Mandala Badung, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang

berjudul “Perbedaan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *TGT* Berbantuan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran *Housekeeping*”.

Banyak penelitian tentang penerapan model *TGT*, tetapi belum ada yang meneliti penerapan model *TGT* berbantuan media audio visual di SMK Pratama Widya Mandala Badung pada mata pelajaran *housekeeping*. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Roidah Muharrika,2018) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Dengan Permainan Ludo Akuntansi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X AK SMK Negeri 1 Sinjai”. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear sederhana, analisis koefisien determinasi, dan uji-t. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas X AK di SMK Negeri 1 Sinjai.

Penelitian berikutnya oleh (Sanip, 2023) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK” juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK. Penelitian ketiga oleh (I K Adi Suandika,2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berdampak pada keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pekerjaan dasar otomotif di kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar, dengan analisis statistik menggunakan MANOVA menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 76,81 dan pada kelompok kontrol sebesar 63,47. Kelebihan penelitian ini adalah dilakukan pembatasan masalah pada model pembelajaran konvensional menjadi model pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam proses pembelajaran yaitu model *TGT* yang digunakan dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa, membangkitkan aktivitas belajar siswa, melibatkan siswa secara aktif dan memperhatikan kemampuan siswa. Penerapan model *TGT* berbantuan media audio visual dapat mendorong siswa untuk aktif dalam perencanaan, pengorganisasian, dan evaluasi pembelajaran mereka sendiri sehingga dapat merangsang peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar sehingga aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran sehingga adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. (Sugiyono,2021) menyatakan, bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan. Adapun jenis penelitiannya adalah *pre- experimental design*, desain penelitian *pre-experimental* merupakan penelitian yang tidak memiliki variabel kontrol, sehingga memungkinkan munculnya variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *independent*.

Tabel 1 Skema *One Group Pretest- Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Sumber: (Sugiyono, 2021)

Keterangan:

O1 : *Pretest* pada kelas eksperimen

X : Perlakuan

O2 : *Posttest* pada kelas eksperimen

Penelitian ini dilakukan di SMK Pratama Widya Mandala Badung yang berlokasi di Jalan Raya Dawas, Desa Tibubeneng, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung, yang dilaksanakan di kelas X Perhotelan 4 pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model eksperimen yang mencakup tiga prosedur yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Tahap persiapan merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian dengan melakukan observasi dan meminta izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian.

Pada tahap pelaksanaan peneliti melakukan test awal (*pretest*) kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan tindakan/treatment, selanjutnya diberikan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media audio visual, setelah diberikan tindakan peneliti melakukan *posttest* agar mengetahui kemampuan siswa setelah dilakukan tindakan. Pada tahap akhir peneliti melakukan pengolahan dan menganalisis data hasil penelitian dan menyusun hasil penelitian. subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas X Perhotelan 4 di SMK Pratama Widya Mandala Badung yang berjumlah 45 orang. objek penelitian ini adalah aktivitas, hasil belajar siswa, dan model TGT berbantuan media audio visual pada mata pelajaran *housekeeping*.

Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Menurut (Sugiyono, 2018) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu kuesioner, tes, observasi, dan dokumentasi.

Teknik analisis data menggunakan teknik analisis Uji prasyarat analisis dan Uji statistik inferensial. Uji prasyarat analisis dalam penelitian ini yaitu uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Pilihan menggunakan Shapiro Wilk dikarenakan jumlah sampel yang diteliti berjumlah kecil, kurang dari 50. Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_1 (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

D = Koefisien *shapiro-wilk test*
 X_{n-i+1} = Angka ke n-i+1 pada data
 X_i = Angka ke i pada data

Jika hasil uji *shapiro-wilk test* menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0.05 maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika hasil uji *shapiro-wilk test* menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Uji statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda atau Uji T berpasangan (*Paired Sampel T-Test*). Pengujian ini untuk membuktikan apakah sampel penelitian sebelum dan setelah diberikan tindakan memiliki rata-rata yang berbeda secara signifikan ataupun tidak. Berikut ini rumus uji *Paired Sample T-Test*: Rumus uji t berpasangan (*paired sampel t-test*), yakni sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}} \right)}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung
 $\bar{D}$ = Rata Rata pengukuran sampel 1 dan 2

SD = Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2
N = Jumlah sampel

Pengujian dilakukan dengan menggunakan significant 0.05 ($\alpha=5\%$) antar variabel independen dengan variabel dependen. Dasar pengambilan putusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji ini adalah sebagai berikut.

- 1) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima atau H_1 ditolak (perbedaan kinerja tidak signifikan).
- 2) Jika nilai signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak atau H_1 diterima (perbedaan kinerja signifikan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan keseluruhan data hasil *pretest* dan *posttest* mengenai variabel aktivitas dan hasil belajar peserta didik dibahas dan disajikan sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Penelitian Indikator Aktivitas Belajar Siswa

No	Indikator	Pretest			Posttest			Peningkatan	
		Rata-rata	Rata-rata (%)	Kategori	Rata-rata	Rata-rata (%)	Kategori	Peningkatan rata-rata	Peningkatan rata-rata (%)
1	Siswa menyimak atau mendengarkan secara sungguh-sungguh	3,09	62%	Cukup Aktif	4,36	87%	Aktif	1,27	25%
2	Siswa mengamati media yang digunakan	3,2	64%	Cukup Aktif	4,36	89%	Aktif	1,16	25%
3	Siswa memperhatikan saat diberikan instruksi	3,07	61%	Cukup Aktif	4,24	85%	Aktif	1,17	24%
4	Siswa menjawab pertanyaan dengan tepat	3,31	66%	Cukup Aktif	4,36	87%	Aktif	1,05	21%
5	Siswa berdiskusi dengan teman satu tim	3,29	66%	Cukup Aktif	4,71	94%	Aktif	1,42	28%
6	Siswa menyimpulkan materi pada akhir pembelajaran	3,73	75%	Aktif	4,09	82%	Aktif	0,36	7%
7	Siswa mengerjakan tugas atau latihan yang diberikan	3,91	78%	Aktif	4,09	82%	Aktif	0,18	4%
8	Siswa semangat dalam kegiatan belajar	3,96	79%	Aktif	4,51	90%	Aktif	0,55	11%
9	Siswa merasa gembira ketika mengikuti pembelajaran	4,11	82%	Aktif	4,22	84%	Aktif	0,11	2%
10	Siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran	4,09	82%	Aktif	4,16	83%	Aktif	0,07	1%

Rata- rata	35,76	72%	Cukup Aktif	43,29	86%	Aktif	7,53	14%
------------	-------	-----	----------------	-------	-----	-------	------	-----

(Sumber: Data penelitian 2024)

Berdasarkan tabel 2 di atas, terlihat adanya perbedaan rata-rata dan persentase rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* aktivitas siswa per indikator di kelas X Perhotelan 4 sebagai kelas eksperimen. Pada *pretest*, nilai rata-rata keseluruhan indikator aktivitas belajar adalah 35,76 dengan persentase rata-rata 72%, yang masuk dalam kategori cukup aktif. Setelah penerapan model TGT berbantuan media audio visual, hasil *posttest* menunjukkan perbedaan, dengan nilai rata-rata 43,29 dan persentase rata-rata 86%, yang termasuk dalam kategori aktif per indikator di kelas. Berikut ini data aktivitas belajar peserta didik yang tersaji pada tabel 3 di bawah ini:

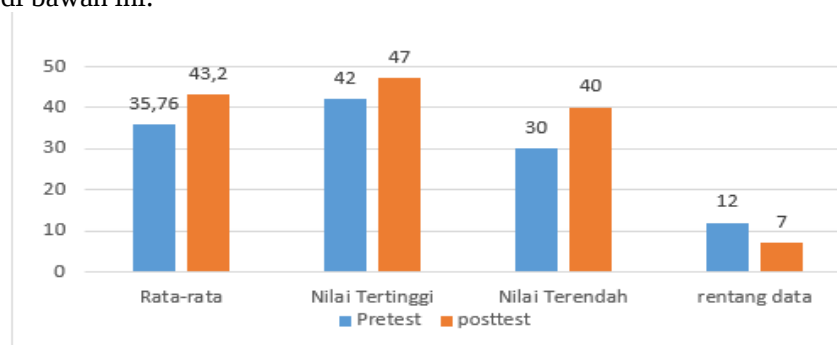
Tabel 3 Hasil Penelitian Aktivitas Belajar

No.	Keterangan	Aktivitas	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Rata-rata	35,76	43,20
2.	Nilai Tertinggi	42	47
3.	Nilai Terendah	30	40
4.	Rentang Data	12	7

(Sumber: Data penelitian 2024)

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya perbedaan hasil penelitian pada *pretest* dan *posttest* aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah diterapkan model TGT. Pada *pretest*, nilai rata-rata adalah 35,76 dengan nilai tertinggi 42 dan nilai terendah 30. Semua nilai mengalami peningkatan pada *posttest*, dengan nilai rata-rata 43,20, nilai tertinggi 47, dan nilai terendah 40. Rentang data aktivitas belajar siswa juga menunjukkan peningkatan, dari 12 pada *pretest* menjadi 7 pada *posttest*.

Berikut ini perbandingan *pretest* dan *posttest* aktivitas siswa yang tersaji pada gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa X P4

Berikut ini hasil penelitian tiga indikator hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* siswa yang ditunjukkan pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4 Hasil Penelitian Indikator Hasil Belajar Peserta Didik X P4

No	Indikator	Pretest			Post test			Peningkatan	
		Rata-rata	Rata-rata (%)	Kategori	Rata-rata	Rata-rata (%)	Kategori	Peningkatan Rata-rata	Peningkatan Rata-rata (%)
1	Ranah Kognitif	70,82	71%	Baik	89,68	90%	Sangat baik	18,86	19%
2.	Ranah Afektif	74,15	74%	Baik	82,68	83%	Sangat baik	8,53	9%
3.	Ranah Psikomotorik	72,27	72%	Baik	83,01	83%	Sangat baik	10,74	11%
	Rata-rata	72,41	72%	Baik	85,12	85%	Sangat baik	12,71	13%

(Sumber: Data hasil penelitian, 2024)

Berdasarkan pada tabel 4 di atas, menunjukkan terdapat perbedaan hasil penelitian *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar siswa, dengan hasil pada *pretest* hasil belajar memperoleh rata-rata sebesar 72,41 dan pada *posttest* hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model TGT yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,12. Data hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* siswa mengalami peningkatan sebesar 12,71. Pada tabel di atas juga menunjukkan terdapat perbedaan nilai persentase dari hasil penelitian *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa, dengan nilai *pretest* hasil belajar memperoleh persentase sebesar 72% dengan kategori baik dan juga pada *posttest* hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya model TGT dengan perolehan nilai persentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik dengan jumlah peningkatan 13%. Berikut ini data hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada tabel 5 di bawah ini:

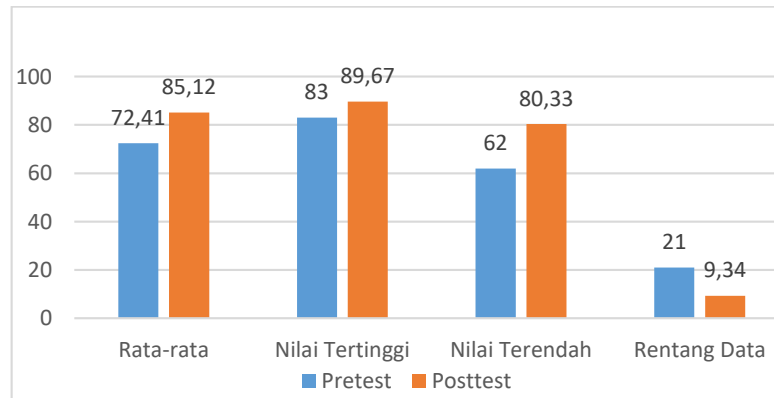
Tabel 5 Hasil Penelitian Hasil belajar siswa XP4

No.	Keterangan	Hasil Belajar	
		Pretest	Posttest
1.	Rata-rata	72,41	85,12
2.	Nilai Tertinggi	83,00	89,67
3.	Nilai Terendah	62,00	80,33
4.	Rentang Data	21,00	9,34

(Sumber: Data hasil penelitian, 2024)

Berdasarkan tabel 5 di atas, menunjukkan terdapat perbedaan hasil penelitian *pretest* dan *posttest* pada hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah diterapkannya model TGT. Pada *pretest* menunjukkan nilai rata-rata dengan hasil 72.41, nilai tertinggi adalah 83, dan nilai terendah adalah 62, sedangkan pada *posttest* semua nilai mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata menunjukkan hasil 85.12, nilai tertinggi adalah 89.67, dan nilai terendah adalah 80.33. Rentang data dari hasil belajar siswa pada penelitian ini juga menunjukkan peningkatan yaitu dari *pretest* sebesar 21 menjadi 9.34 pada *posttest*.

Berikut ini perbandingan hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* siswa yang ditunjukkan pada gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2 Perbandingan Hasil Belajar Siswa X P4

2) Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas *shapiro-wilk test* adalah salah satu metode pengujian normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Dalam penelitian ini, uji normalitas *shapiro-wilk test* digunakan karena jumlah sampel yang diteliti berjumlah 45 orang. Jika hasil uji *shapiro-wilk* menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 6 di atas menunjukkan bahwa pada penelitian ini telah memenuhi salah satu uji asumsi klasik yang dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari data aktivitas dan hasil belajar sebagai berikut:

- Pretest* dan *Posttest* aktivitas memiliki nilai signifikansi yaitu $0.103 > 0.05$ dan $0.185 > 0.05$ jadi data tersebut berdistribusi normal.
- Pretest* dan *Posttest* hasil belajar memiliki nilai signifikansi yaitu $0.188 > 0.05$ dan $0.966 > 0.05$ jadi data tersebut berdistribusi normal.

3) Pengujian Hipotesis

Uji statistik inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda atau uji t berpasangan (*paired sample t-test*), yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar. Pada penelitian ini, jika nilai signifikansi $p > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan dalam aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan model Uji Normalitas Data pada mata pelajaran *housekeeping*. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan dalam aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan model TGT pada mata pelajaran *housekeeping*. Berikut ini hasil Uji T berpasangan (*Paired Sample T-Test*) dari data aktivitas belajar dan hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* siswa:

- Hasil uji t berpasangan (*paired sample t-test*) yang membandingkan *pretest* dan *posttest* aktivitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dengan demikian maka H_0 ditolak; H_a diterima.
- Hasil uji t berpasangan (*paired sample t-test*) yang membandingkan *pretest* dan *posttest* hasil belajar menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$ dengan demikian H_0 ditolak; H_a diterima.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data *pretest* dan *posttest* aktivitas dan hasil belajar siswa dan dicapai nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT pada mata pelajaran *housekeeping* memberikan perbedaan pada aktivitas dan hasil belajar.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan setelah penerapan model TGT pada mata pelajaran *housekeeping* di kelas X Perhotelan 4 SMK Pratama Widya Mandala Badung. Dalam hal ini siswa mendapatkan pengalaman belajar antara lain: 1) siswa menyimak 2) siswa mengamati media yang digunakan 3) siswa memperhatikan instruksi yang diberikan 4) siswa aktif menjawab pertanyaan dan aktif berdiskusi 5) menyimpulkan materi 6) siswa merasa gembira saat proses belajar. Aktivitas belajar dalam penelitian ini memiliki 3 indikator utama yaitu: 1) Aktivitas fisik 2) Aktivitas mental 3) Aktivitas emosional

Hasil pengukuran pada aktivitas belajar sebelum penerapan model TGT yang terdiri dari tiga indikator memperoleh hasil pada indikator aktivitas fisik persentasenya adalah 62%; pada indikator aktivitas mental persentasenya adalah 71%; dan untuk indikator aktivitas emosional persentasenya adalah 81%. Di antara ketiga indikator ini, persentase terendah terdapat pada indikator aktivitas fisik.

Hasil belajar dalam penelitian ini memiliki 3 indikator yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Pada hasil pengukuran hasil belajar sebelum menggunakan model TGT memperoleh hasil pada aspek pengetahuan (*kognitif*) menunjukkan persentase sebesar 71%, aspek keterampilan (*psikomotorik*) menunjukkan persentase sebesar 74%, dan aspek sikap (*afektif*) menunjukkan persentase sebesar 72%. Di antara ketiga aspek hasil belajar tersebut, persentase terendah adalah pada aspek pengetahuan siswa.

Secara umum hasil aktivitas belajar siswa setelah penerapan model TGT hasil *posttest* aktivitas belajar mengalami peningkatan yang terdiri dari tiga indikator, untuk hasil *posttest* aktivitas pada indikator aktivitas fisik pada butir 1-3 menunjukkan persentase sebesar 87%, pada indikator aktivitas mental pada butir 4-7 menunjukkan persentase sebesar 86%, pada indikator aktivitas emosional pada butir 8-10 menunjukkan persentase 86% dari tiga indikator diperoleh rata-rata total persentase sebesar 86% dengan kategori sangat baik. Peningkatan juga terjadi pada nilai *posttest* data hasil belajar, yaitu pada aspek pengetahuan siswa (*kognitif*) menunjukkan persentase sebesar 90%, pada aspek keterampilan (*psikomotorik*) menunjukkan persentase sebesar 83%, serta pada aspek sikap persentase sebesar 83%, sehingga seluruh peserta didik sudah mencapai nilai di atas KBM (Ketuntasan Belajar Minimal). Berdasarkan data di atas, telah terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas X Perhotelan 4 setelah diterapkannya model TGT. Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian lain, Roidah Muharrika (2018) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap aktivitas belajar siswa kelas X AK di SMK Negeri 1 Sinjai. Sanip dan Syamsuri (2023) juga menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK. Penelitian I K Adi Suandika (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berdampak pada keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pekerjaan dasar otomotif di kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar, dengan analisis statistik menggunakan MANOVA menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 76,81 dan pada kelompok kontrol sebesar 63,47. Aris Setyawan (2021) meneliti minat belajar siswa TKR di SMK Nasional Berbah

Sleman pada mata pelajaran sistem pengapian dan efektivitas serta pengaruh penggunaan alat audio visual dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil serta pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan aktivitas melalui penerapan model TGT berbantuan media audio visual pada mata pelajaran *housekeeping*. Terdapat juga perbedaan hasil belajar siswa melalui penerapan model TGT pada mata *housekeeping* di kelas X Perhotelan 4 SMK Pratama Widya Mandala Badung.

DAFTAR PUSTAKA

- Geminastiti, K. (2020). Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi dengan Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 67–71.
- Gilbert, M., Sentosa, I. P. P., & Erpia, N. M. (2022). Learning Model STAD In Improving Student Activity And Learning Outcomes In Food Science Lesson Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga , Universitas Dhyana Pura , Bali ,. 1(2), 107–118.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/Irsyaduna.V1i1.236>
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Nirwasita, J., Seprina, R., Indah, M., & Jambi, M. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) Berbasis Fotografi Bukti Peninggalan Sejarah Pada Tingkat SMA. 3(2), 73–82. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.7110810>
- Rahmadenti, T. A., & Afrila, D. (2022). Pengaruh Perhatian Dan Motivasi Orang Tua Terhadap Sikap Belajar Siswa Di Kelas Xi Perhotelan Smk Negeri 4 Kota Jambi. *Journals Of Economic Education*, 1(April), 125–140.
- Roidah, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Permainan Ludo Akuntansi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Ak Smk Negeri 1 Sinjai. X.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78. <https://doi.org/10.23887/Jptm.V8i2.27599>
- Sanip, Syamsuri. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar. 4(2).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta,CV.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101. <https://doi.org/10.37478/Jpm.V2i1.878>



Jurnal Ekonomika, Bisnis, dan Humaniora (JAKADARA)

Vol. 3, No.3 Desember 2024

Available online at <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jakadara/index>

Research Article

e-ISSN: 2963-0924