

Perbangingan Model Pembelajaran Kooperatif STAD dan TGT terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Perangkat Lunak di SMP Negeri 4 Kota Samarinda

Angga Pratama¹, Dewi Rosita², Celine Aloyshima Haris³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Komputer, Universitas Mulawarman

Jl. Muara Pahu, Gn. Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75242

* Email: anggaloabakung@email.com, dewi.rosita@fkip.unmul.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan membandingkan model pembelajaran kooperatif Student Teams Achievement Division (STAD) dan Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada materi perangkat lunak di SMP Negeri 4 Kota Samarinda. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu. Desain penelitian yang digunakan adalah desain posttest-only control. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda sebanyak 313 siswa. Sampel penelitian ini terdiri dari 68 siswa kelas VII, dengan kelas VII 1 sebagai kelas eksperimen I menggunakan model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) dan kelas VII 2 sebagai kelas eksperimen II menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT), masing-masing berjumlah 34 siswa. Teknik pengumpulan data adalah tes hasil belajar (post-test). Hasil penelitian menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa pada materi perangkat lunak dengan model pembelajaran STAD dan TGT pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda Tahun Ajaran 2023/2024. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,030 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen I adalah 80,14, sedangkan kelas eksperimen II adalah 86,02. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen II lebih baik dibandingkan kelas eksperimen I.

Kata Kunci : *Student Teams Achievement Division (STAD), Team Games Tournament (TGT)*

ABSTRACT

This research aims to compare the Student Teams Achievement Division (STAD) and Team Games Tournament (TGT) cooperative learning models on student learning outcomes on software material at SMP Negeri 4 Samarinda City. The type of research used is quasi-experimental. The research design used was a posttest-only control design. The population of this research was all 313 class VII students at SMP Negeri 4 Samarinda. The research sample consisted of 68 class VII students, with class VII 1 as the experimental class I using the Student Teams Achievement Division (STAD) learning model and class VII 2 as the experimental class II using the Team Games Tournament (TGT) learning model, each with a total of 34 students. The data collection technique is a learning outcomes test (post-test). The research results show differences in student learning outcomes in software material with the STAD and TGT learning models in class VII Informatics subjects at SMP Negeri 4 Samarinda for the 2023/2024 academic year. Hypothesis testing shows a significance value (2-tailed) of $0.030 < 0.05$ so that H_0 is rejected. The average post-test score for experimental class I was 80.14, while experimental class II was 86.02. This shows that the learning outcomes of experimental class II are better than experimental class I.

Keywords : *Student Teams Achievement Division (STAD), Team Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan membentuk sikap (Sudarsana, 2021). Pembelajaran yang efektif adalah yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dengan usaha mereka sendiri. Oleh karena itu, sebagai guru, diperlukan kemampuan untuk mengelola kelas dengan cara yang inovatif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Rompegading et al., 2021). Pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru harus berubah menjadi berpusat pada siswa. Guru perlu menciptakan lingkungan yang mendorong interaksi baik antara guru dan siswa. Untuk mencapai ini, guru harus membangkitkan dan mengembangkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, karena tingkat keterlibatan siswa menentukan keberhasilan pembelajaran (Wulandari & Kunci, 2022).

Keberadaan guru yang kompeten sangat penting, dan penerapan strategi pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi hasil belajar. Strategi pembelajaran yang efektif memfasilitasi proses belajar untuk mencapai hasil maksimal. Tanpa strategi yang tepat, pembelajaran tidak akan berjalan efektif dan efisien. Guru harus mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai agar proses belajar berlangsung baik. Pengetahuan luas tentang berbagai strategi pembelajaran memungkinkan guru menentukan yang paling tepat. Jika guru berhasil menerapkan strategi yang sesuai, aktivitas belajar mengajar akan berjalan lancar, dan siswa akan lebih cepat memahami materi. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan (Wulandari & Kunci, 2022).

Strategi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) untuk menghadapi perubahan besar dalam Revolusi Industri 4.0 adalah menjadikan mata pelajaran Informatika sebagai ilmu yang wajib dikuasai oleh pelajar tingkat dasar dan menengah. Mata pelajaran Informatika membahas materi tentang perangkat keras komputer, sistem operasi dan perangkat lunak, bekerja dengan data, mengenal dan menggunakan pemrograman visual, dan terakhir menerapkan konsep berpikir komputasional. Mata pelajaran Informatika tidak hanya membahas berbagai perangkat komputer, tetapi juga mendorong siswa untuk memecahkan masalah dan berpikir secara kritis. Dengan demikian, agar siswa dapat menguasai mata pelajaran informatika dengan baik juga di perlukan adanya guru yang kompeten dan model pembelajaran yang mendukung.

Terdapat model pembelajaran yang mendukung siswa untuk menguasai mata pelajaran informatika dengan baik, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif Student Teams Achievement Division (STAD) dan Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif Student Teams Achievement Division (STAD) adalah metode di mana siswa belajar secara berkelompok dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam. Tujuannya adalah untuk menguasai materi dengan menyelesaikan tugas kelompok, di mana setiap anggota kelompok bekerja sama secara kolaboratif dan membantu satu sama lain dalam memahami materi serta menguasai materi pembelajaran (Wulandari & Kunci, 2022). Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) adalah sebuah model pembelajaran kooperatif di mana siswa terlibat dalam kompetisi menggunakan kuis-kuis atau turnamen akademik, di mana mereka berlomba sebagai perwakilan dari tim mereka dengan anggota tim lain yang memiliki kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka (Nurrahmah, 2021). Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran Informatika di SMP Negeri 4 Samarinda masih menggunakan model pembelajaran tipe ceramah yang berpusat kepada guru. Penggunaan model pembelajaran yang berpusat pada guru ini menyebabkan rendahnya motivasi

untuk siswa belajar karena siswa merasa jenuh dengan model pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi. Rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini adalah metode kuantitatif berbentuk eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda sebanyak 313 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 68 siswa yang terdiri dari kelas VII-1 sebanyak 34 siswa dan kelas VII-2 sebanyak 34 siswa. Teknik Pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan Independent T-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perbandingan Hasil Nilai Awal Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Tabel di bawah ini menampilkan informasi yang berasal dari nilai tes awal siswa di kelas eksperimen I (STAD) dan kelas eksperimen II (TGT):

Tabel 1. Perbandingan Nilai Awal

Klasifikasi	Kelas Ekperimen I (STAD)	Kelas Eksperimen II (TGT)
Jumlah Siswa (N)	34	34
Nilai rata-rata (<i>Mean</i>)	62,50	61,76
Nilai tengah (<i>Median</i>)	60	60
Nilai Minimum	45	45
Nilai Maximum	80	85
Standart Deviasi	11,563	11,001

Sumber : Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 1 di atas, terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai awal yang tidak signifikan pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Nilai rata-rata yang diperoleh di kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran (STAD) adalah 62,50 dengan standar deviasi 11,563. Sementara itu, nilai rata-rata yang diperoleh di kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran (TGT) adalah 61,76 dengan standar deviasi 11,001.

Perbandingan Hasil Nilai Akhir (*Posttest*) Kelas Eksperimen I dan Kelas Eksperimen II

Tabel di bawah ini menampilkan informasi yang berasal dari nilai akhir siswa (*posttest*) di kelas eksperimen I (STAD) dan kelas eksperimen II (TGT):

Tabel 2. Perbandingan Nilai Akhir *Posttest*

Klasifikasi	Kelas Ekperimen I (STAD)	Kelas Eksperimen II (TGT)
Jumlah Siswa (N)	34	34
Nilai rata-rata (<i>Mean</i>)	80,14	86,02
Nilai tengah (<i>Median</i>)	80	85
Nilai Minimum	60	60
Nilai Maximum	100	100
Standart Deviasi	10,623	11,199

Sumber : Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 2 di atas, terlihat bahwa terdapat perbedaan nilai akhir *posttest* yang signifikan pada kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Nilai rata-rata yang diperoleh di kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran STAD adalah 80,14 dengan standar deviasi 10,623. Sementara itu, nilai rata-rata yang diperoleh di kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran TGT adalah 86,02 dengan standar deviasi 11,199.

Hasil Uji Statistik

Hasil Uji Normalitas

Tabel di bawah ini menampilkan informasi yang berasal dari nilai hasil uji normalitas kelas eksperimen I (STAD) dan kelas eksperimen II (TGT):

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Eksperimen_I	,147	34	,061
Eksperimen_II	,141	34	,083

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 3 di atas, menunjukkan bahwa hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov data nilai akhir *posttest* antara kelas eksperimen I dengan kelas eksperimen II sama-sama diperoleh nilai sig > 0,05 yaitu pada kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran STAD diperoleh 0,061 > 0,05 dan pada kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran TGT diperoleh 0,083 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Tabel di bawah ini menampilkan informasi yang berasal dari nilai hasil uji homogenitas kelas eksperimen I (STAD) dan kelas eksperimen II (TGT):

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Nilai Posttest	Based on Mean	,171	1	66	,681
	Based on Median	,140	1	66	,710
	Based on Median and with adjusted df	,140	1	65,909	,710
	Based on trimmed mean	,189	1	66	,666

Sumber : Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 3 di atas, menunjukkan hasil uji homogenitas nilai akhir posttest diperoleh nilai sig > 0,05 yaitu 0,681 > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variansi kedua data berasal dari populasi dengan variansi yang homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel di bawah ini menampilkan informasi yang berasal dari nilai hasil uji hipotesis kelas eksperimen I (STAD) dan kelas eksperimen II (TGT):

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai Post-test	Equal variances assumed	,171	,681	-2,222	66	,030	-5,882	2,647	-11,168	-,597
	Equal variances not assumed			-2,222	65,817	,030	-5,882	2,647	-11,168	-,597

Sumber : Data Penelitian 2024

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan hasil uji hipotesis nilai akhir posttest diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0,030 dengan taraf signifikansi pengujian yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa 0,030 < 0,05 maka H0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa materi perangkat lunak dengan menggunakan model pembelajaran STAD dan TGT pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda Tahun Ajaran 2023/2024. Di mana rata-rata hasil belajar post-test siswa kelas eksperimen II yang menggunakan model pembelajaran

TGT lebih tinggi daripada kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran STAD, yaitu 86,02 lebih besar dari 80,14. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik dibandingkan menggunakan model pembelajaran STAD.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terbukti lebih baik dibandingkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena pendekatan TGT menggabungkan pembelajaran berbasis kelompok dengan elemen permainan yang kompetitif, yang lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), siswa tidak hanya belajar melalui diskusi kelompok tetapi juga berpartisipasi dalam turnamen yang relevan dengan materi pelajaran, yang menambah unsur menyenangkan dan kompetitif. Ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dan bekerja sama untuk memenangkan turnamen, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Aprilia & Adawiyah (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD), di buktikan dengan perhitungan posttest pada model pembelajaran STAD memperoleh rata-rata sebesar 76,93 sedangkan, model pembelajaran TGT adalah sebesar 80.

Selama proses pembelajaran di kelas eksperimen II, guru memulai dengan penjelasan mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), diikuti dengan tanya jawab terkait materi perangkat lunak. Guru kemudian memberikan penugasan dalam bentuk games tournament, di mana siswa berkompetisi dalam kelompok. Kompetisi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga mendorong siswa untuk bekerja keras dan saling membantu dalam kelompok mereka. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi, yang menambah motivasi siswa untuk berprestasi.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa selama kegiatan inti, guru mampu memfasilitasi diskusi dengan baik dan memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk berpartisipasi. Guru juga memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif, yang membantu meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi siswa. Selain itu, guru menyiapkan permainan yang relevan dan mengadakan turnamen antar kelompok, yang tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi tetapi juga membangun kerjasama tim.

Di sisi lain, proses pembelajaran di kelas eksperimen I yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dimulai dengan guru memberikan penjelasan mengenai model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan materi perangkat lunak. Selanjutnya, guru melakukan tanya jawab untuk menguji pemahaman awal siswa terkait materi yang akan dipelajari. Setelah itu, guru memberikan penugasan yang harus diselesaikan secara berkelompok. Kelompok yang berhasil memperoleh nilai tertinggi akan diberikan penghargaan. Pada akhir sesi, siswa mengerjakan post-test secara individu untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

Hasil pengamatan terhadap model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) menunjukkan bahwa model ini berjalan dengan efektif dan sebagian besar kegiatan yang direncanakan telah terlaksana dengan baik. Pada kegiatan awal, guru berhasil mengondisikan suasana kelas, menyapa peserta didik, dan menyampaikan informasi tentang materi serta teknik pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan baik. Selama kegiatan inti, guru

mampu memfasilitasi diskusi dengan baik, memberikan kesempatan kepada semua peserta didik untuk berpartisipasi, dan memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif. Peserta didik juga mampu memahami materi dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Namun, durasi waktu untuk pembentukan kelompok perlu diperhatikan agar lebih efisien. Pada kegiatan penutup, guru berhasil menyimpulkan kegiatan, memberikan motivasi, dan menutup pembelajaran dengan doa. Beberapa aspek yang perlu diperbaiki adalah penertiban siswa saat kegiatan awal dan percepatan durasi waktu dalam pembentukan kelompok.

Berdasarkan analisis hasil uji hipotesis, diperoleh bahwa hasil nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,030 < 0,05$ maka H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa materi perangkat lunak dengan menggunakan model pembelajaran STAD dan TGT pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda Tahun Ajaran 2023/2024. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi & Rohayati (2019) menunjukkan hasil nilai signifikansi (2-tailed) adalah 0,557 sehingga dapat diartikan $\text{sig} > 0,05$ atau dikatakan H_0 ditolak.

KESIMPULAN

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi perangkat lunak dengan menggunakan model pembelajaran STAD dan TGT pada mata pelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda Tahun Ajaran 2023/2024. Hal ini dibuktikan pada hasil uji hipotesis diperoleh bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,030 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Perbedaan hasil belajar juga ditunjukkan oleh nilai rata-rata post-test kelas eksperimen I yaitu 80,14 sedangkan pada kelas eksperimen II yaitu 86,02. Dari nilai rata-rata post-test terlihat bahwa hasil belajar kelas eksperimen II lebih baik dibandingkan kelas eksperimen I.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R., & Adawiah, R. (2024). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan TGT kelas VII SMP Negeri 1 Kotabaru. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 12(1), 84-96.
- Mahmud. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia.
- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam*, 2, 14–23.
- Nurani, S. E., Afghohani, A., & Exacta, A. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial Dan Agama*, 6.
- Nurrahmah, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Materi Qurban Dan Aqiqah Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Tgt tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya, Dan Terapan*, 1, 1–10.

- Rompegading, A. B., Safitri, M., & Irfandi, R. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Student Teams Achievement Division. *Bioedusains:Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 4(2), 205–211. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v4i2.2245>
- Sholicha, M., Indrawati, V., Pangesthi, L., & Bahar, A. (2021). Jurnal Tata Boga Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Tata Boga*, 10(2), 234–245.
- Sudarsana, G. K. (2021). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal Of Educational Development*, 2(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781885>.
- Wahyudi & Rohayati, S. (2019). Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (StudentTeam Achievment Division) dan TGT (Team Games Turnament) Pada Materi Utang Lancar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(1), 21-27.
- Wulandari, I., & Kunci, K. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda*. 4(1),