

PENINGKATAN KREATIVITAS DAN KEDISIPLINAN BELAJAR DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) PADA MATA PELAJARAN TEKNIK LISTRIK SISWA KELAS X ELEKTRONIKA SMKN 2 PENGASIH KULON PROGO

INCREASING CREATIVITY AND DISCIPLINE LEARN WITH COOPERATIVE LEARNING TYPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) SUBJECTS OF ELECTRICAL ENGINEERING STUDENT CLASS X ELECTRONICS SMKN 2 PENGASIH KULON PROGO

NAMA : HAVI CAHYANTO

NIM : 12502244012

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan kreativitas dan disiplin belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan metode kooperatif *teams games tournament* (TGT), (2) meningkatkan kreativitas dan disiplin belajar siswa dengan metode pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus tindakan dan masing-masing siklus terdapat dua kali pertemuan. Jumlah populasi pada penelitian ini sebanyak 32 siswa. Hasil penelitian ditunjukkan dengan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa pada tiap siklus. siklus I pertemuan I memperoleh 54,16% pertemuan II memperoleh 62,5%. Pada siklus II pertemuan I 71,52% dan pertemuan II memperoleh 78,82%. Peningkatan yang terjadi pada disiplin belajar siswa yaitu pada siklus I pertemuan I memperoleh 57,81% pertemuan II memperoleh 64,68%. Pada siklus II pertemuan I 72,5% dan pertemuan II memperoleh 79,06%.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), penelitian tindakan kelas, Teknik listrik.

Abstract

This research aims to: (1) enhance the creativity and discipline students can study after study with the given method of cooperative teams games tournament (TGT), (2) enhancement of creativity and discipline students with learning methods its teams games tournament (TGT). The methods used in this research is the research action class (PTK) consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research was conducted two cycles of action and each cycle there are two times. The number of population in this study as many as 32 students. Results of the study indicated the presence of increased creativity learning of students in each cycle. cycle I meetings I gained 54.16% 62.5% gain II meetings. Cycle II meeting I 71.52% and II obtain 78.82%. The increase happens to discipline students in cycle I meetings I gained 57.81% 64.68% gain II meetings. Cycle II meeting I 72.5% and II obtain 79.06%.

Key words: Teams Games Tournament (TGT), research action class, electrical engineering.

Pendahuluan

Berdasarkan pengamatan dan observasi yang telah dilakukan di SMK N 2 Pengasih Kulon Progo, metode pembelajaran yang digunakan guru masih kurang bervariasi dilihat dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan. Guru masih merasa belum ada respon siswa yang menjadikan respon siswa masih rendah.

Dalam pelaksanaan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) mahasiswa mengamati dari kurangnya kreativitas dan disiplin belajar siswa tersebut bisa diakibatkan oleh beberapa faktor, diantaranya siswa kurang disiplin dalam pengerjaan tugas sekolah maupun tugas yang dikerjakan di rumah. Siswa-siswa sangat jarang mendapatkan kesempatan untuk berlatih membuat soal-soal atau permasalahan. Selain guru kurang memberikan dorongan kepada siswa untuk mencoba sesuatu yang lain, tanpa ada rasa takut untuk berbuat kesalahan.

Untuk memaksimalkan kreativitas seseorang, dapat dicapai melalui beberapa tindakan nyata. Ibarat pisau yang semula tumpul ingin ditajamkan maka pisau itu harus terus diasah. Menurut Nursisto (1999: 91)

Mengasah ketajaman daya kreasi dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain aktif berapresiasi, gemar merenung, responsive terhadap kejadian sekeliling, sering berinisiatif, mendinamiskan otak, banyak membaca dan menulis. Menurut Torrance (dalam Munandar,1988) aspek-aspek kreativitas meliputi, Kelancaran berpikir, keluwesan, elaborasi, dan Orisinalitas.

Dari segi kedisiplinan belajar, disiplin merupakan bentuk pengendalian diri terhadap bentuk aturan secara tertulis maupun tidak tertulis yang telah ditetapkan dan dilaksanakan oleh siswa sebagai bentuk sadar akan tugas dan tanggung jawab sebagai pelajar, baik disiplin di sekolah maupun di rumah.

Menurut Arikunto (2005:270) kedisiplinan siswa dapat dilihat dalam 3 aspek yaitu: Disiplin Siswa Di Lingkungan Keluarga, Disiplin Siswa Di Lingkungan Sekolah, Disiplin Siswa Di Lingkungan Pergaulan. Dari beberapa aspek disiplin ini peneliti hanya mengambil dari segi aspek disiplin dalam lingkungan sekolah yang meliputi, Sikap siswa dikelas, Kehadiran siswa, dan Melaksanakan tata tertib di sekolah.

Pemilihan strategi pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) menjadi bagian yang penting dalam upaya menciptakan pembelajaran yang aktif serta meningkatkan kreativitas dan disiplin dalam belajar. Model TGT pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins (Slavin, 2005: 13). Metode ini memiliki banyak kesamaan dengan STAD, tetapi TGT menambahkan dimensi kegembiraan dengan mengganti kuis pada STAD menjadi permainan atau *tournament*.

Menurut Huda (2011: 117) dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen, dan karena mereka berkompetisi dengan kelompok yang memiliki kemampuan setara, membuat TGT terasa lebih *fair* dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya. Oleh karenanya setiap pertemuan pembelajaran perlu dirancang sebuah siklus pembelajaran yang menarik dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Penciptaan strategi pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) diharapkan dapat terus-menerus menjaga ketertarikan siswa

pada setiap proses pembelajaran. Guru perlu mengkombinasikan berbagai metode dan memvariasinya dari satu pertemuan ke pertemuan lain sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton.

Metode penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam istilah bahasa Inggrisnya adalah *Classroom Action Research*. Penelitian ini dilakukan secara partisipatif dan kolaboratif. Desain dari penelitian yang akan digunakan adalah desain yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988) di dalamnya terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*) dan refleksi (*reflection*).

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMKN 2 Pengasih Kulon Progo kelas X yang beralamat di Jl. Krt. Kertodiningrat, Margosari, Pengasih, Kabupaten Kulon Progo. Tahun ajaran 2016/2017. Penelitian dilakukan kurang lebih 4 minggu dari tanggal 6 Maret – 17 april 2017.

Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Negeri Pengasih tahun pelajaran 2016/2017, dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa.

Jenis Tindakan

1. Pra Siklus
2. Siklus I dan siklus II yang terdiri dari :
 - a. Tahap Perencanaan
 - b. Tahap Tindakan
 - c. Tahap Observasi/Pengamatan
 - d. Tahap Refleksi

Teknik dan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah : (1) lembar observasi pengamatan pelaksanaan Model Pembelajaran *Teams Gaems Tournament* untuk mengetahui pelaksanaan tindakan dan untuk memperkuat hasil penelitian. (2) observasi kreativitas dan kedisiplinan Belajar siswa untuk melihat peningkatan kreativitas dan kedisiplinan Belajar siswa. (3) Dokumentasi untuk mendokumentasikan proses berlangsungnya proses kegiatan didalam kelas dengan dilengkapi RPP dll.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni observasi dan dokumentasi.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

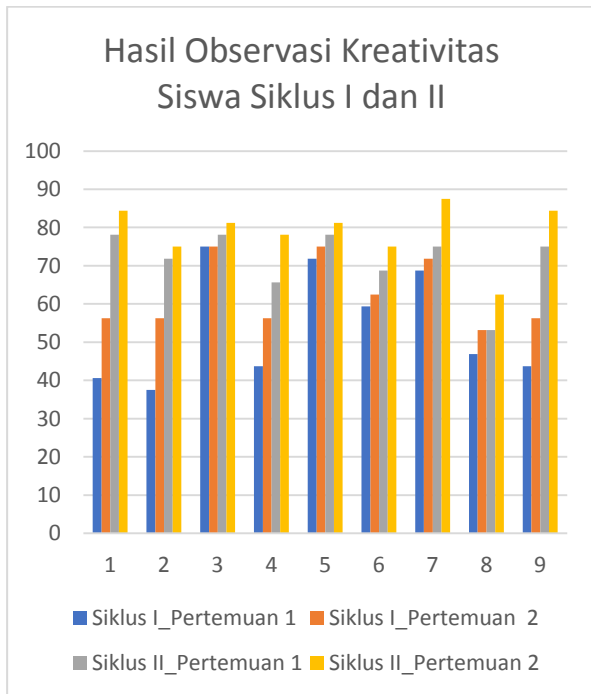
Dari pembahasan pembelajaran dengan metode *teams games tournament* dapat meningkatkan kreativitas dan kedisiplinan belajar siswa. Pada pengamatan kreativitas siswa lebih aktif dalam menanggapi jawaban teman yang belum benar serta siswa aktif bertanya saat mengalami kesulitan. Pada pengamatan kedisiplinan belajar siswa dapat terlihat siswa lebih disiplin dalam masuk kelas tepat waktu.

Hal ini dapat dilihat dalam tabel dibawah bahwa tingkat kreativitas dan kedisiplinan meningkat daripada siklus yang pertama.

Tabel 1. Presentase hasil kreativitas belajar siswa

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	bertanya pada guru tentang materi yang belum paham	56,25	75
2	memberi argument mengenai materi kepada guru	56,25	75
3	turut mencari tahu informasi mengenai materi pada sumber belajar lain	75	78,125
4	aktif bertanya saat mengalami kesulitan	56,25	78,125
5	menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar	75	65,625
6	bisa mengerjakan tugas tanpa mencontek teman	62.5	75

7	mampu mengerjakan soal dengan jawaban yang bervariasi	71,875	75
8	bisa pemecahan masalah pada soal yang dihadapi dengan cara yang baru	53,125	71.875
9	menanggapi jawaban teman yang belum benar	56,25	90,625



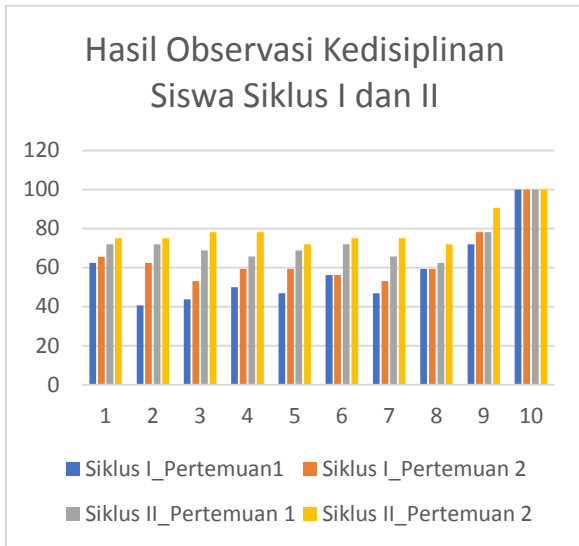
Gambar 1. Grafik Peningkatan Kreativitas belajar

Berdasarkan data yang diperoleh dari Penerapan metode *teams games tournament* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. pada siklus I pertemuan I memperoleh 54,16% pertemuan II memperoleh 62,5%. Pada siklus II pertemuan I 71,52% dan pertemuan II memperoleh 78,82%.

Tabel 2. Presentase Kedisiplinan Belajar

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	memperhatikan penjelasan guru dengan sungguh sungguh	65,625	75
2	mampu mengingat materi yang diberikan pada pembelajaran sebelumnya	62,5	75
3	tidak membuat gaduh saat pelajaran berlangsung	53,125	78,125
4	mencatat materi yang diberikan oleh guru	59,375	78,125
5	bertanggung jawab dengan tugas kelompok yang diberikan oleh guru	59,375	65,625
6	mengumpulkan tugas tepat waktu	56,25	75
7	memperhatikan arahan yang disampaikan oleh guru sebelum game tournamen	53,12	75
8	mampu menjawab soal yang diberikan guru saat pelaksanaan game tournamen	59,375	71.875
9	Masuk kelas tepat waktu	78,125	90,625

10	Rajin masuk kelas	100	100
----	-------------------	-----	-----



Gambar 2. Grafik peningkatan kedisiplinan belajar

Berdasarkan data yang diperoleh dari Penerapan metode *teams games tournament* dapat meningkatkan kedisiplinan belajar siswa. pada siklus I pertemuan I memperoleh 57,81% pertemuan II memperoleh 64,68%. Pada siklus II pertemuan I 72,5% dan pertemuan II memperoleh 79,06%.

Dari pembahasan pembelajaran dengan metode *teams games tournament* dapat meningkatkan kreativitas dan kedisiplinan belajar siswa. Dalam penelitian dengan metode ini telah dibuktikan dengan penelitian yang sama yaitu dengan penelitian Aris Ciredas yaitu Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran

Matematika Melalui Strategi *Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT)* dan Marharjono dengan judul tesis Upaya Peningkatan Motivasi, Kedisiplinan, Dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan model metode kooperatif tipe TGT (*Teams games tournament*) pada mata pelajaran teknik listrik dapat meningkatkan kreativitas siswa di kelas X SMKN 2 Pengasih Kulon Progo yaitu pada siklus I pertemuan I memperoleh 54,16% pertemuan II memperoleh 62,5%. Pada siklus II pertemuan I 71,52% dan pertemuan II memperoleh 78,82%.
2. Pembelajaran dengan model metode kooperatif tipe TGT (*Teams games tournament*) pada mata pelajaran teknik listrik dapat meningkatkan kedisiplinan belajar siswa di kelas X SMKN 2 Pengasih Kulon Progo yaitu pada siklus I pertemuan I memperoleh

57,81% pertemuan II memperoleh 64,68%. Pada siklus II pertemuan I 72,5% dan pertemuan II memperoleh 79,06%.

Saran

Siswa dapat menggunakan model pembelajaran *Teams games tournament* dalam pembelajaran sehingga siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Teams games tournament* dengan lebih optimal dan menyajikan permasalahan – permasalahan yang lebih variatif, selain itu perneliti berikutnya disarankan untuk meneliti kemampuan penalaran adaptif dengan indikator yang belum diteliti dalam penelitian ini.

Daftar pustaka

Arikunto . (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kemmis, S dan R. Mc Tagart. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University

Munandar, S.C. Utami, 1988, *Kreativitas Sepanjang Masa*, Jakarta: Muliasari,

Nursisto, 1999. *Penuntun Mengarang*. Yogyakarta: Adi Cita.

Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice* (N. Yusron. Terjemahan). London: Allymand Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005.

Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Menyetujui,

Penguji Utama



Dr. Umi Rochayati M.T
NIP. 19630528 198710 2 001

Yogyakarta,

Dosen Pembimbing



Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D
NIP. 196402051987031001