

## **EFEKTIVITAS METODE KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP PEMBELAJARAN TEKNIK ELEKTRONIKA PADA KOMPETENSI KEAHLIAN MEKATRONIKA SMKN 2 SUKOHARJO**

### ***EFFECTIVENESS OF THE COOPERATIVE METHODTYPE TGT ON TEACHING LEARNING IN ELECTRONIC SKILLS AT MECHATRONICS MAJOR***

Oleh: Angger Cahyo Nugroho (09518244023), Pendidikan Teknik Mekatronika, Fakultas Teknik UNY, angger.cahyo.nugroho@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Hasil belajar metode konvensional pada pembelajaran Teknik Elektronika, (2) Hasil belajar metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Teknik Elektronika, (3) Perbedaan hasil belajar antara metode konvensional dan TGT pada pembelajaran Teknik Elektronika, (4) Metode TGT lebih efektif dibandingkan hasil metode konvensional pada pembelajaran Teknik Elektronika. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimental* menggunakan desain penelitian *non-equivalent control group desain*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Hasil belajar siswa menggunakan metode konvensional pada ranah kognitif (83,07), psikomotor (82,36), dan afektif (79,05); (2) Hasil belajar siswa menggunakan metode TGT pada ranah kognitif (92,8), psikomotor (87,07), dan afektif (88,15); (3) Perbedaan penggunaan metode TGT dibandingkan dengan metode konvensional dapat ditunjukkan dari nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu ranah kognitif ( $6,706 > 2,00$ ), psikomotor ( $8,763 > 2,00$ ), dan afektif ( $11,67 > 2,00$ ); (4) Metode TGT lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang dapat ditunjukkan dengan rerata nilai skor *gain* kelompok eksperimen dari ranah kognitif (0,88), psikomotor (0,36), dan afektif (0,54), Serta rerata nilai skor *gain* kelompok kontrol dari ranah kognitif (0,68), psikomotor (0,04), dan afektif (0,14).

Kata kunci: Efektivitas Pembelajaran, Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games*

#### **Abstract**

*This study aims to determine: (1) The results of study the conventional method in teaching learning process of Electronic Engineering, (2) The results of Teams Games Tournament (TGT) methods in teaching learning process of Electronic Engineering, (3) The difference between the conventional method and learning TGT of learning outcomes Electronic Engineering, (4) TGT method is more effective than conventional methods in teaching learning process of Electronics Engineering. The results of this study indicate that: (1) The results of student learning using conventional methods in the cognitive (83,07), psychomotor (82,36), and affective (79,05); (2) The results of student learning using TGT in the cognitive (92,8), psychomotor (87,07), and affective (88,15); (3) Different uses TGT method compared to the conventional method can be shown from  $t_{count}$  greater than  $t_{table}$  namely cognitive ( $6,706 > 2,00$ ), psychomotor ( $8,763 > 2,00$ ), and affective ( $11,67 > 2,00$ ); (4) TGT method is more effective than the conventional method which can be shown by the mean value of the gain scores of the experimental group cognitive (0,88), psychomotor (0,36), and affective (0,54), As well as the mean value of the gain scores of the control group cognitive (0,68), psychomotor (0,04), and affective (0,14).*

**Keywords:** *Effectiveness of Teaching & Learning, Cooperative Learning, Teams Games Tournament (TGT)*

## PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah adalah salah satu bagian yang sangat penting dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia. Dengan adanya pendidikan diharapkan peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 (UU 20/2003) pasal 3 menyebutkan: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab". Berdasarkan undang-undang tersebut perlu adanya sekolah yang mampu meningkatkan potensi yang dimiliki manusia agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Peraturan Pemerintah No. 17 tahun 2010 Bab I pasal 1 ayat 15 menyebutkan "Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs". Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) bertujuan menyiapkan peserta didik untuk langsung terjun di dunia kerja dan mempunyai kemampuan bersaing ke jenjang perguruan tinggi. Tujuan tersebut akan tercapai apabila SMK berupaya membuka kompetensi keahlian yang disesuaikan dengan kebutuhan industri salah satunya adalah kompetensi keahlian mekatronika.

Menurut Depdiknas Subdit Pembelajaran, "Mekatronika merupakan integrasi dan sinergi antara bidang teknologi mekanik, teknologi sistem kendali, teknologi elektronika, dan

pengolahan informasi sehingga termasuk dalam kategori Bidang Keahlian Antar Bidang". Dengan demikian perlu adanya suatu pembelajaran yang berkualitas baik dalam pembelajaran praktik maupun pembelajaran teori. Didalam pembelajaran banyak hal yang mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran seperti kurikulum, pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, metode guru mengajar, materi pembelajaran, dan lain-lain. Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu berperan sebagai fasilitator dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Akan tetapi, tidak sedikit guru yang masih memilih menerangkan materi dengan ceramah. Proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dapat disebut dengan proses pembelajaran yang konvensional karena hanya terjadi proses pembelajaran searah yaitu dari guru ke siswa. Metode konvensional mempunyai kelebihan yaitu materi belajar yang disampaikan akan cepat selesai. Akan tetapi, jika metode ini diterapkan secara terus-menerus akan membuat siswa merasa bosan dan cenderung menyibukkan dirinya sendiri. Proses pembelajaran yang monoton dan tidak menarik akan mengakibatkan siswa tidak dapat memahami pelajaran dengan baik dan maksimal. Penguasaan awal materi sangat penting bagi siswa, agar materi pembelajaran yang disampaikan dari guru dapat diterima dengan baik. Akan tetapi, penguasaan materi antara siswa yang satu dengan yang lainnya belum tentu sama dan hal tersebut akan menimbulkan hambatan dalam belajar bagi siswa yang kurang baik dalam penguasaan materi. Maka guru dituntut bisa memberikan kesan yang menarik kepada siswa saat proses pembelajaran agar siswa mampu menangkap dan menguasai materi awal yang diberikan oleh guru.

Mata pelajaran Teknik Elektronika adalah salah satu mata pelajaran produktif yang dipelajari siswa pada kompetensi

keahlian Mekatronika. Pelajaran ini merupakan pondasi awal apabila seorang siswa ingin belajar mekatronika. Sehingga siswa perlu memahami dan memiliki teori yang kuat tentang mata pelajaran teknik elektronika. Pada mata pelajaran teknik elektronika, siswa mempelajari dasar elektronika seperti diode, resistor, dan transistor yang memiliki berbagai macam jenis dan fungsi serta bagaimana pengaplikasiannya dalam suatu rangkaian elektronika. Ketuntasan belajar seorang siswa diukur apabila siswa tersebut memenuhi batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Hal tersebut bertujuan agar pemahaman siswa tentang materi pembelajaran memiliki dasar teori yang kuat. Penggunaan suatu metode pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajarsiswa. Maka seorang guru harus memiliki metode agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien sehingga nantinya hasil belajar yang ia peroleh mampu memenuhi batas KKM yang telah ditetapkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMKN 2 Sukoharjo pada kompetensi keahlian mekatronika kelas X terdapat permasalahan yang muncul pada pembelajaran Teknik Elektronika. Permasalahan tersebut antara lain: (1) proses pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang aktif dalam berinteraksi dengan guru, (2) pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa cenderung bosan dan menyibukkan dirinya sendiri, (3) metode ceramah masih digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, (4) materi yang disampaikan sulit diterima. Penggunaan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran masih dilakukan oleh guru. Hal tersebut terjadi karena metode ini mudah penggunaannya dan penyampaian materi pembelajaran dengan jumlah banyak cocok menggunakan metode ini. Guru bertugas menerangkan atau membaca materi pelajaran. Sedangkan siswa diminta mendengarkan dan mencermati dengan

seksama materi yang dibacakan oleh guru. Proses pembelajaran dengan metode ceramah cenderung bersifat monoton. Karena siswa hanya mempergunakan satu indra mereka yaitu telinga untuk mendengarkan materi yang disampaikan guru. Sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif dan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Interaksi dengan guru juga menjadi kurang maksimal. Pembelajaran yang monoton dan berlangsung terus menerus akan mengakibatkan siswa menjadi bosan dan berdampak hilangnya konsentrasi dan fokus dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru. Dampak yang lain adalah siswa cenderung menyibukkan diri sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangku, coret-corek meja, bermain kertas atau bahkan ada yang tertidur saat kegiatan pembelajaran. Siswa yang sudah bosan dan tertidur saat proses pembelajaran mengakibatkan materi apapun yang disampaikan oleh guru akan sulit diterima oleh siswa. Apalagi tingkat pemahaman antara siswa yang satu dengan yang lain berbeda, sehingga materi tersebut akan sulit dipahami juga oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah: (1) Proses pembelajaran yang monoton membuat siswa menjadi kurang aktif dalam berinteraksi dengan guru; (2) Pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa cenderung bosan dan menyibukkan dirinya sendiri; (3) Metode ceramah masih digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar; dan (4) Materi yang disampaikan sulit diterima.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Mengetahui hasil belajar metode konvensional pada pembelajaran Teknik Elektronika di SMKN 2 Sukoharjo; (2) Mengetahui hasil belajar metode kooperatif tipe TGT pada pembelajaran Teknik Elektronika di SMKN 2 Sukoharjo; (3) Mengetahui perbedaan antara metode konvensional dan

kooperatif tipe TGT pada pembelajaran Teknik Elektronika di SMKN 2 Sukoharjo ditinjau dari hasil belajar; dan (4) Mengetahui metode kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan hasil metode konvensional pada pembelajaran Teknik Elektronika di SMKN 2 Sukoharjo ditinjau dari hasil belajar.

Menurut Direktorat Pembinaan SMK, Sekolah Menengah Kejuruan mempunyai visi, misi dan tujuan. Visi SMK adalah terwujudnya SMK bertaraf internasional, menghasilkan tamatan yang memiliki jati diri bangsa, mampu mengembangkan keunggulan lokal dan bersaing di pasar global. Misi SMK adalah (1) meningkatkan *profesionalisme* dan *good governance* SMK sebagai pusat pembudayaan kompetensi, (2) meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan (Standar Nasional Pendidikan), (3) membangun dan memberdayakan SMK bertaraf internasional sehingga menghasilkan lulusan yang memiliki jati diri bangsa dan keunggulan kompetitif di pasar nasional dan global, (4) memberdayakan SMK untuk mengembangkan potensi lokal menjadi keunggulan komparatif, (5) memberdayakan SMK untuk mengembangkan kerjasama dengan industri, PPPG, LPMP, dan berbagai lembaga terkait, (5) meningkatkan perluasan dan pemerataan akses pendidikan kejuruan yang bermutu. Tujuan SMK adalah (1) mewujudkan lembaga pendidikan kejuruan yang akuntabel sebagai pusat pembudayaan kompetensi berstandar nasional, (2) mendidik sumber daya manusia yang mempunyai etos kerja dan kompetensi berstandar internasional, (3) memberikan berbagai layanan pendidikan kejuruan yang permeabel dan fleksibel secara terintegrasi antara jalur dan jenjang pendidikan, (4) memperluas layanan dan pemerataan mutu pendidikan kejuruan, (5) mengangkat keunggulan lokal sebagai modal daya saing bangsa.

Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang

melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju dan bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional (Salim, 2002: 33). Efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan partisipasi aktif dari anggota. Dengan demikian efektivitas suatu pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah metode yang digunakan guru saat pembelajaran.

Dalam pemilihan metode apa yang tepat, guru harus melihat situasi dan kondisi siswa serta materi yang diajarkan. Guru akan lebih mudah menentukan metode yang paling sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi apabila memiliki pemahaman terhadap sifat masing-masing metode tersebut. Pemilihan metode pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: anak didik, tujuan pembelajaran, situasi pembelajaran, fasilitas belajar, dan guru. Faktor tersebut menjadi landasan guru dalam pemilihan metode apa yang tepat sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Metode Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru (Slavin, 2005: 15). Eggen dan Kauchak, menjelaskan pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Trianto, 2010: 58). Sedangkan metode pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran yang menuntut siswa untuk saling bekerjasama dalam suatu kelompok kecil dan berbagi materi pelajaran yang mereka ketahui.

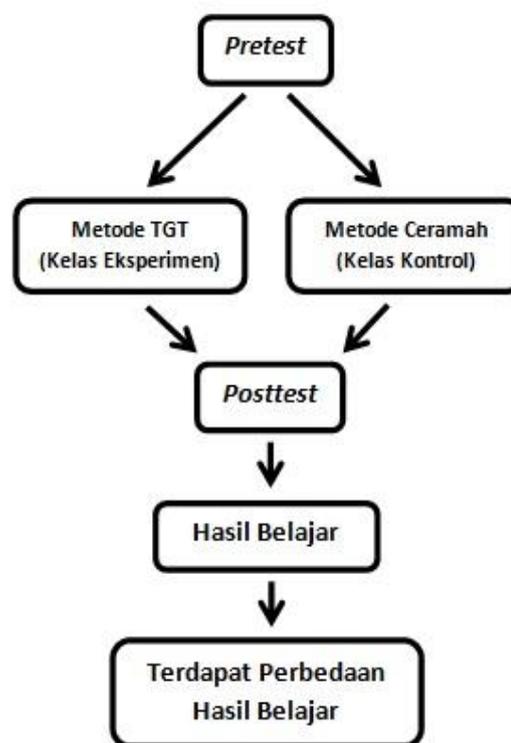
TGT merupakan pembelajaran kooperatif dengan cara mengelompokkan siswa dalam kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 siswa. Penggunaan turnamen

akademik, kuis-kuis, dan sistem skor adalah ciri dari metode ini. Siswa akan berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2005: 163). Komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: (1) Penyajian Kelas (*Class Presentation*), pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas; (2) Kelompok (*Teams*), setiap kelompok terdiri 4-5 siswa dari berbagai latar belakang seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik; (3) Permainan (*Games*), pertanyaan disusun berdasarkan materi yang relevan; (4) Kompetisi atau Turnamen (*Tournament*), masing-masing siswa pada setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menjadi wakil dari kelompok; (5) Setelah turnamen pertama selesai, siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka saat terakhir turnamen; dan (6) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*), dilakukan dengan pemberian hadiah atau sertifikat kepada kelompok yang skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2002: 22). Ketercapaian hasil belajar ada 3 ranah yaitu: (1) Kognitif yang komponennya meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) Afektif yang komponennya meliputi memperhatikan, merespon, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi; dan (3) Psikomotor yang komponennya meliputi kemampuan imitasi, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi (Haryati, 2007: 23).

Mata pelajaran teknik elektronika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kompetensi keahlian mekatronika. Teknik elektronika merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam kompetensi kejuruan. Pada proses pembelajaran teknik elektronika, siswa kurang berperan aktif dalam mengikuti

pelajaran yang dikarenakan cara penyampaian materi atau metode pembelajaran yang digunakan guru adalah dengan metode ceramah. Proses pembelajaran menggunakan metode ceramah ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Komunikasi hanya terjadi satu arah, yaitu berpusat pada guru dan tidak ada interaksi timbal balik antara siswa dengan guru. Hal tersebut menjadikan siswa malas berfikir, tidak mandiri, dan hanya menunggu informasi dari guru. Kondisi seperti ini jelas mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka diperlukan suatu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatifnya adalah pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

Penggunaan metode TGT diharapkan memberi nuansa menyenangkan bagi siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan. Interaksi akan terjadi dua arah yaitu antara guru dengan siswa yang mempengaruhi suasana belajar menjadi lebih kondusif. Keunggulan dari metode

pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknik elektronika dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimental* dengan menggunakan desain penelitian *non-equivalent control group desain*. Percobaan dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan berupa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak mendapatkan perlakuan dan masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X pada kompetensi keahlian Mekatronika SMK Negeri 2 Sukoharjo pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 yang menempuh mata pelajaran Teknik Elektronika dengan jumlah 71 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes dan metode observasi. Teknik analisis data untuk menjawab hipotesis menggunakan uji-t. Sebelum pengujian hipotesis data diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu data penelitian dari kelas eksperimen (kelas X TMA) dan data penelitian dari kelas kontrol (kelas X TMB) yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa.

Hasil *posttest* kelas eksperimen untuk aspek kognitif diperoleh rata-rata sebesar 92,8 dengan skor tertinggi mencapai 100 dan skor terendah 77,78. Sedangkan untuk aspek psikomotor diperoleh rata-rata sebesar 87,07 dengan skor tertinggi mencapai 90,63 dan skor terendah 83,33. Serta untuk aspek afektif diperoleh rata-rata sebesar 88,15 dengan

skor tertinggi mencapai 91,67 dan skor terendah 80.

Hasil *posttest* kelas kontrol untuk aspek kognitif diperoleh rata-rata sebesar 83,07 dengan skor tertinggi mencapai 100 dan skor terendah 74,07. Sedangkan untuk aspek psikomotor diperoleh rata-rata sebesar 82,35 dengan skor tertinggi mencapai 86,46 dan skor terendah 79,17. Serta untuk aspek afektif diperoleh rata-rata sebesar 79,05 dengan skor tertinggi mencapai 85 dan skor terendah 75.

Uji hipotesis bertujuan untuk membuktikan bahwa hipotesis penelitian benar atau tidak. Pengujian pada aspek kognitif menghasilkan  $t_{hitung}$  sebesar 6,706, nilai  $t_{tabel}$  untuk df sebesar 70 adalah 2,00. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  mempunyai nilai lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pengujian pada aspek psikomotor menghasilkan  $t_{hitung}$  sebesar 8,763, nilai  $t_{tabel}$  untuk df sebesar 70 adalah 2,00. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  mempunyai nilai lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar psikomotor siswa antara kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pengujian pada aspek afektif menghasilkan  $t_{hitung}$  sebesar 11,67, nilai  $t_{tabel}$  untuk df sebesar 70 adalah 2,00. Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  mempunyai nilai lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar afektif siswa antara kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Efektivitas penggunaan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dilihat dari rerata skor *gain*.

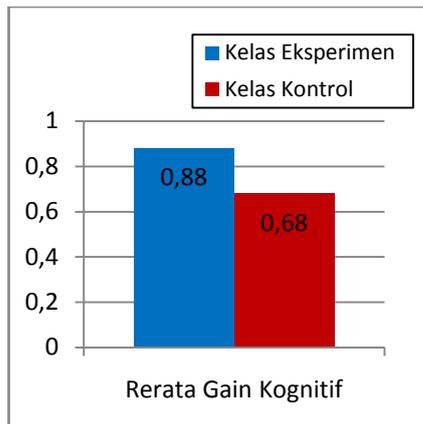
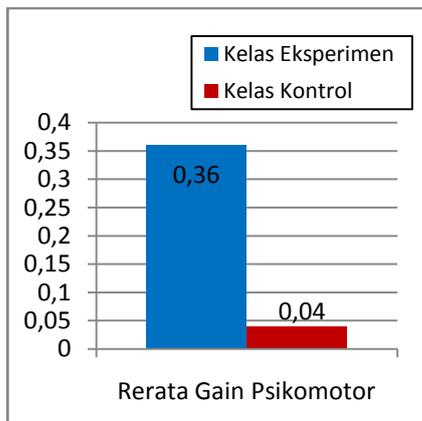
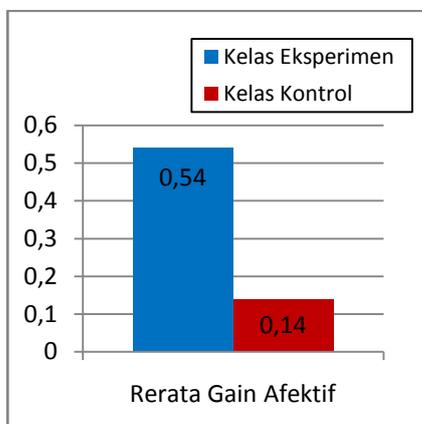
Gambar 2. Rerata *Gain* KognitifGambar 3. Rerata *Gain* PsikomotorGambar 4. Rerata *Gain* Afektif

Diagram batang pada gambar 2, 3, dan 4 menunjukkan bahwa metode *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan metode konvensional dilihat dari rerata ketiga aspek hasil belajar. Aspek kognitif menunjukkan rerata 0,88 (tinggi) lebih tinggi dibandingkan 0,68 (sedang). Sedangkan aspek psikomotor menunjukkan rerata 0,36 (sedang) lebih tinggi dibandingkan 0,04 (rendah). Serta aspek afektif menunjukkan rerata 0,54

(sedang) lebih tinggi dibandingkan 0,14 (rendah).

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah: (1) Hasil belajar siswa yang mengikuti proses pembelajaran Teknik Elektronika dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada ranah kognitif menunjukkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,07 dengan skor maksimal 100 dan kualifikasi siswa yang berkompoten sebesar 77%. Pada ranah psikomotor, hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 82,36. Sedangkan pada ranah afektif, hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 79,05; (2) Hasil belajar siswa yang mengikuti proses pembelajaran Teknik Elektronika dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada ranah kognitif menunjukkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 92,8 dengan skor maksimal 100 dan kualifikasi siswa yang berkompoten sebesar 100%. Pada ranah psikomotor, hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 87,07. Sedangkan pada ranah afektif, hasil belajar siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar 88,15; (3) Perbedaan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang dapat ditunjukkan dari nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dari ketiga ranah yaitu ranah kognitif ( $6,706 > 2,00$ ), ranah psikomotor ( $8,763 > 2,00$ ), dan ranah afektif ( $11,67 > 2,00$ ); dan (4) Pembelajaran Teknik Elektronika dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang dapat ditunjukkan dari perolehan rerata skor *gain* kognitif, psikomotor, dan afektif kelompok eksperimen secara berturut-turut sebesar 0,88; 0,36; 0,54 lebih tinggi dibandingkan rerata skor *gain* kognitif, psikomotor, dan afektif kelompok kontrol sebesar 0,68; 0,04; 0,14.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). *Spektrum Program Keahlian: Mekatronika*. Dalam <http://id.scribd.com/mobile/doc/134837119>. Diakses pada 20 Februari 2014 pukul 14.21.
- Direktorat Pembinaan SMK. (2013). *Visi Misi dan Tujuan SMK*. Diakses dari <http://www.ditpsmk.net/post/read/visi-misi-dan-tujuan.html> pada 21 April 2014 pukul 14.11.
- Kemendiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Dalam <http://kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf>. Diakses pada 20 Februari 2014 pukul 14.34. (2010). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan*. Dalam <http://luk.staff.ugm.ac.id/atur/PP17-2010Lengkap.pdf>. Diakses pada 20 Februari 2014 pukul 14.40.
- Mimin Haryati. (2007). *Model dan Teknik Penilaian pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nana Sudjana. (2002). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Peter Salim. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning: theory, reserch and practice*(*Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*). Penerjemah: Lita. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.