

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR

THE IMPLEMENTATION OF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TEACHING METHOD TO IMPROVE THE STUDENTS' ACTIVENESS AND LEARNING OUTCOME

Oleh:

Mijil Ari Setiawandan Lilik Chaerul Yuswono
Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Email: mijil.tjldha@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada kompetensi alat ukur pada program keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 sedayu melalui penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus karena telah mencapai indikator keberhasilan tindakan. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kompetensi Dasar yang dipilih yaitu Memahami penggunaan alat ukur elektrik/elektronik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TKR B SMK Negeri 1 Sedayu Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 32 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi keaktifan belajar siswa dan test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Penghentian siklus berdasarkan indikator keberhasilan penelitian sebesar lebih dari 75% keaktifan positif, kurang dari 20% keaktifan negatif dan 85% mencapai KKM 75,00. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penerapan metode Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada kompetensi memahami penggunaan alat ukur elektrik/elektronik Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas positif sebesar 32% dari siklus I ke siklus II. Aktivitas positif pada siklus I sebesar 47% sedangkan pada siklus II sebesar 79%. Sedangkan aktivitas negatif turun 11% dimana pada siklus I sebesar 12% sedangkan pada siklus II sebesar 1%. Peningkatan rata-rata nilai kelas sebesar 7,5 dimana pada siklus I sebesar 82,5 meningkat menjadi 90,0 dan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 12,5% dimana pada siklus I sebesar 87,5% dan siklus II sebesar 100%.

Kata Kunci: *Team Game Tournament* (TGT), Keaktifan, hasil belajar.

ABSTRACT

This research aims to improve the activeness and learning outcome on Light Vehicle Engineering Mastery Program at SMK Negeri 1 Sedayu Bantul through the implementation of Team Game Tournament (TGT) Teaching Method. This research is an Action Research which is done in two cycles because it has accomplished the action success indicators. Each cycle consists of four steps, namely: planning, implementing, observing, and reflexing. The chosen Basic Competence is Understanding the use of electric/electronic measurement tools. The subject of the research is 32 students of class XI TKR B SMK Negeri 1 Sedayu in the academic year of 2016/2017. The instruments used in the research are students' activeness observation sheets and tests to gain students' learning outcome. The stopping cycle is according to the research success indicators which are more than 75% positive activeness, less than 20% negative activeness, and 85% achieved the minimum requirement score of 75,00. Based on the research, it is concluded that the implementation of Team Game Tournament (TGT) teaching method can improve the students' activeness and learning outcome on the competence of understanding the use of electric/electronic measurement tools. The research shows that there is 32% improvement on positive activity from Cycle I to Cycle II. The positive activity of Cycle I is 47% while in Cycle II is 79%. Meanwhile the negative activity decreases 11% which are in Cycle I is 12% and in Cycle II is 1%. The average increasing of class score is 7,5 namely in Cycle I is 82,5 then increases to 90,0 and the learning outcome increases 12,5% which are in Cycle I is 87,5% and in Cycle II is 100%.

Key words: *Team Game Tournament* (TGT), activeness, learning outcome

PENDAHULUAN

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan pendidikan nasional. Sesuai dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Secara umum pendidikan dapat dibagi menjadi pendidikan umum atau pendidikan untuk hidup (*education for life*), dan pendidikan kejuruan atau pendidikan untuk mencari penghasilan guna kebutuhan kehidupan (*education for earning a living*). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang diharapkan mampu memberikan bekal bagi seseorang untuk dapat memperoleh penghasilan guna memenuhi kebutuhan hidup. Menurut sistem pendidikan Nasional, pendidikan kejuruan ditempatkan sebagai jenis pendidikan yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan untuk dapat bekerja atau melanjutkan kejenjang lebih tinggi atau bekerja mandiri berwirausaha.

Rendahnya mutu pendidikan Indonesia menjadi salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia. Proses pembelajaran di SMK yang tidak efektif dan efisien merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan SMK. Proses pembelajaran SMK yang masih didominasi dengan metode pengajaran verbalistik (ceramah) dan proses pembelajaran masih terpusat pada pengajar atau *teacher centered* mengakibatkan kemampuan berfikir

siswa kurang didorong untuk berkembang. Siswa cenderung hanya menghafal informasi yang disampaikan oleh guru tanpa memahami hubungan informasi tersebut dengan kegiatan nyata yang biasa dialami. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung sulit untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang membutuhkan penalaran dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Strategi pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran disekolah harus tepat dan efektif. Penentuan strategi pembelajaran dilakukan dengan melakukan pemilihan metode pembelajaran. Metode-metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dapat dilakukan secara variatif. Hal ini bertujuan untuk mencegah siswa mengalami kebosanan atau penurunan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan di SMKN 1 Sedayu Bantul, pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) guru hanya menggunakan metode ceramah dengan dibantu media LCD proyektor dan papan tulis untuk menerangkan pelajaran kepada siswa. Meskipun telah menggunakan media LCD akan tetapi proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah. Proses pembelajaran yang berpusat pada guru serta penggunaan metode pembelajaran ceramah ini menyebabkan siswa kurang aktif dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran cenderung rendah. Dalam proses pembelajaran perlu diterapkan metode pembelajaran yang tepat agar siswa mampu menerima seluruh materi yang disampaikan oleh guru. Walaupun tidak ada siswa yang bertanya ketika diberikan kesempatan untuk bertanya, hal tersebut tidak dapat digunakan

sebagai patokan untuk menentukan bahwa siswa sudah memahami keseluruhan materi yang disampaikan oleh guru. Terbukti dari hasil ulangan Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) pada kompetensi memahami penggunaan alat-alat ukur elektrik/elektronik diketahui bahwa dari total 95 siswa siswa kelas X TKR sebanyak 39 siswa memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75,00. Siswa yang belum memenuhi KKM tersebut terdiri dari 8 siswa kelas X TKR A, 10 siswa kelas X TKR B, 11 siswa kelas X TKR C dan 10 siswa kelas X TKR D. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa kurang lebih 41% dari total siswa kelas X TKR tidak tuntas dalam kompetensi dasar tersebut. Ketidak aktifan siswa selama mengikuti pelajaran di kelas atau kecenderungan siswa mengacuhkan apa yang disampaikan oleh guru menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada kompetensi tersebut.

Pemilihan metode belajar yang tepat sehingga dapat menciptakan proses belajar di ruang kelas menyenangkan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi permasalahan-permasalahan tersebut. Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan sehingga pembelajaran lebih variatif dan menarik minat belajar siswa. Pembelajaran Kooperatif menekankan pada permainan dan kerjasama dengan cara membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Dalam pembelajaran Kooperatif siswa dibagi atas beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa. Pembagian kelompok ini dimaksudkan agar setiap siswa dapat berkolaborasi dengan teman, lingkungan, guru

maupun semua pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Dengan demikian diharapkan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai karena setiap siswa menjadi lebih aktif, memiliki motivasi untuk belajar serta memiliki kesiapan dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan uraian diatas, metode pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis terdorong melakukan penelitian di jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK N 1 Sedayu dengan menerapkan metode pembelajaran team game tournament (TGT) pada kompetensi alat ukur. Dengan dasar inilah maka dilakukan penelitian tersebut berjudul: "Penerapan Metode Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Alat Ukur Pada Program Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Sedayu Bantul".

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan; (1) Apakah penerapan metode Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa pada kompetensi memahami penggunaan alat-alat ukur elektrik/elektronik di jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK 1 Sedayu Bantul? (2) Apakah penerapan metode Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi memahami penggunaan alat-alat ukur elektrik/elektronik di jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK 1 Sedayu Bantul? Atas dasar perumusan masalah tersebut yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran Teams Game Tournament (TGT)

dapat meningkatkan keaktifan siswa pada kompetensi memahami penggunaan alat-alat ukur elektrik/elektronik di jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK 1 Sedayu Bantul. (2) untuk mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi memahami penggunaan alat-alat ukur elektrik/elektronik di jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK 1 Sedayu Bantul.

Menurut Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012:2) belajar aktif sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima materi dari pengajar maka akan ada kecenderungan untuk cepat melupakan materi yang telah diberikan. Kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran rendah. Dengan belajar secara aktif siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran baik secara mental maupun fisik sehingga suasana proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan hasil belajar dapat ditingkatkan. Oleh sebab itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari pengajar. Belajar aktif dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian mengingatnya. Dengan belajar aktif peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental.

Menurut Gagne & Briggs (Jamil Suprihatiningrum 2016:37) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar yang dapat diamati melalui (learner's performance).

Sedangkan menurut Tafakur (2015) hasil belajar merupakan kemampuan yang diharapkan pada kompetensi tertentu setelah siswa mengikuti pembelajaran. Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Proses pembelajaran berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif pada diri seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (Djoko Santoso & Umi Rokhayati: 2007). Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan keterampilan untuk berinteraksi.

Menurut Zuldafrial & Muhammad Lahir (2016:61) metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa guna mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu alat yang dipergunakan seorang pendidik untuk mencapai tujuan instruksional. Metode Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran secara baik (Amad Jaedun: 2007). Menurut Jumanta Hamdayana (2016:122) metode TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dikembangkan agar siswa lebih mudah modeah dalam mereview dan menguasai materi pelajaran. Metode pembelajaran TGT mengutamakan

penggunaan turnamen antar tim dengan menggunakan permainan-permainan akademik. Dalam turnamen setiap tim diwakili oleh salah satu anggota tim untuk bertanding dengan perwakilan tim lain. Perwakilan tim dipilih harus memiliki kemampuan akademik setara dengan perwakilan tim lain. Permainan akademik yang digunakan dalam turnamen tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi tiga siswa perwakilan tim yang berbeda. Permainan yang dilakukan berupa pemberian pertanyaan-pertanyaan yang diberikan nomor dan disajikan pada lembar pertanyaan. Teknis permainan yang dilakukan yaitu dengan dilakukan pengambilan kartu bernomor kemudian menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor pada kartu tersebut. Didalam permainan setelah pemegang kartu menjawab pertanyaan, pemain lain diperbolehkan untuk menyampaikan pendapatnya apabila memiliki jawaban yang berbeda dengan pemegang nomor.

Permainan yang dilaksanakan merupakan suatu turnamen yang dapat dilakukan pada saat guru telah selesai menyampaikan materi didalam kelas dan masing-masing tim telah diberikan kesempatan untuk berlatih dengan menggunakan LKS. Pada turnamen pertama guru menetapkan perwakilan masing-masing tim yang harus bermain pada meja permainan. Guru memilih tiga siswa untuk ditempatkan pada meja permainan 1, tiga siswa untuk ditempatkan di meja permainan 2 dan seterusnya. Siswa dapat berpindah meja dengan bergantung pada kinerja mereka pada tournament. Misalnya pemenang pada setiap meja

akan naik ke meja permainan yang lebih tinggi sedangkan siswa dengan sekor kedua tetap dan siswa dengan sekor paling rendah turun ke meja lebih rendah. Dengan cara ini maka pada akhirnya siswa akan berapada pada tempat yang paling sesuai.

Bahan ajar yang digunakan proses pembelajaran TGT sama dengan proses pembelajaran menggunakan metode lainnya. TGT membutuhkan satu set kartu yang diberi nomor 1 sampai 30 untuk tiap tiga siswa didalam kelas yang terbesar. Sedangkan untuk menempatkan siswa kedalam tim-tim heterogen yang terdiri dari empat sampai lima siswa. Setelah siswa dibagi dalam kelompok maka siswa akan mempelajari materi secara kelompok kemudian dilakukan turnamen awal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK)

Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2017 sampai dengan April 2017 semester genap tahun ajaran 2016/2017 menggunakan II siklus. Namun apabila indikator hasil belajar belum tercapai maka akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sedayu yang berlokasi di Kemusuk, Argomulyo, Sedayu, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKR Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Sedayu Bantul tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah 32 siswa. Pengambilan subjek penelitian kelas X tersebut didasarkan pada kompetensi memahami penggunaan alat ukur elektrik/elektronik dan semester tersebut.

Prosedur

Penelitian ini dilakukan secara partisipatif dan kolaboratif. Secara partisipatif karena peneliti terlibat langsung dalam semua tahapan penelitian yang meliputi perumusan masalah, perencanaan, analisis, dan pelaporan penelitian. Dilaksanakan secara kolaboratif karena pada penelitian ini melibatkan kolaborator dalam penelitian tindakan. Kolaborator ini dilakukan oleh guru mata pelajaran yang bertugas sebagai pengamat atau *observer* proses pembelajaran. Sedangkan peneliti sebagai pelaksana proses pembelajaran. Desain pada penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis & McTaggart dalam Suharsimi Arikunto, dkk (2006). Pelaksanaan penelitian berjenis penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan sebanyak 2 siklus pada kompetensi . Siklus 1 akan tentang alat ukur amper meter dan volt meter. Siklus 2 tentang alat ukur multimeter. Namun apabila dalam siklus I dan II belum mencapai target yang diinginkan maka dapat dilaksanakan siklus selanjutnya sampai tercapainya target yang diinginkan.

Desain Penelitian

a. Studi pendahuluan

Studi pendahuluan digunakan untuk

mengetahui kondisi lapangan yang sebenarnya, mengumpulkan informasi mengenai keadaan dalam kelas, mencari permasalahan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kegiatan yang dilakukan ini antara lain observasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan cara melihat keadaan kelas, guru dan siswa serta aktivitas belajar mengajar. Hasil yang didapatkan digunakan untuk pedoman perencanaan I pada siklus I, sehingga tindakan yang akan diterapkan sesuai dengan permasalahan yang timbul saat proses belajar mengajar.

b. Siklus I

1) Perencanaan tindakan I

Tahap awal dalam penelitian, kegiatan yang dilakukan adalah:

- a) Identifikasi dan analisis permasalahan yang dihadapi guru dan siswa selama proses pembelajaran.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari skenario proses pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar dan menyiapkan media pembelajaran yang sesuai.
- c) Menyusun alat perekam data berupa tes sebelum tindakan dan tes prestasi belajar, lembar observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan.
- d) Melaksanakan pembelajaran teori dan praktik sesuai dengan rencana dengan menerapkan metode belajar *Team Game Tournament* (TGT).

2) Tindakan I

Pada tahap ini yang dilaksanakan sesuai dengan yang sudah direncanakan pada tahap perencanaan tindakan I, yaitu:

- a) Melakukan refleksi dan analisis terhadap permasalahan-permasalahan temuan observasi awal. Hasil refleksi dan analisis kemudian digunakan sebagai acuan menyusun perangkat pembelajaran dan alat perekam data.
- b) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari skenario proses pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar serta menyiapkan media pembelajaran yang sesuai.
- c) Menyusun alat perekam data berupa tes sebelum tindakan dan tes prestasi belajar, lembar observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan.
- d) Melaksanakan pembelajaran materi siklus kerja dan identifikasi komponen motor bakar 2 langkah dan 4 langkah.

3) Observasi I

Pada tahap ini seorang *observer* melakukan pengamatan terhadap kegiatan belajar dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) dan mencatat aktivitas yang dilakukan guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar baik teori maupun praktik. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan lembar catatan lapangan. Observer mencatat dan mengamati kegiatan yang berlangsung pada lembar observasi dan catatan lapangan.

4) Refleksi I

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada seluruh kegiatan siklus I selanjutnya dilakukan analisis, pemaknaan, penjelasan dan penyimpulan data. Hasil kesimpulan yang didapatkan berupa tingkat keefektifan rencana pembelajaran yang

dibuat serta daftar permasalahan serta kendala-kendala yang dihadapi di lapangan selama melaksanakan proses belajar mengajar dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT). Hasil ini kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus II

c. Siklus II

1) Perencanaan Tindakan II

Berdasarkan analisis dari refleksi siklus I, maka akan direncanakan tindakan siklus II yang meliputi hal sebagai berikut:

- a) Merevisi format skenario pembelajaran siklus I sesuai hasil refleksi I.
- b) Menyusun skenario proses pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar serta menyiapkan media pembelajaran yang sesuai pada siklus II dengan acuan refleksi siklus I.
- c) Menyusun alat pengukur penguasaan materi berupa tes sebelum tindakan dan tes prestasi belajar setelah tindakan.
- d) Melaksanakan pembelajaran teori dan praktik sesuai dengan rencana dengan menerapkan metode belajar *Team Game Tournament* (TGT), berdasarkan scenario yang telah direvisi dari siklus I.

2) Tindakan II

Langkah pelaksanaan tindakan pada siklus II merupakan perbaikan dari perencanaan yang sudah disusun pada siklus I yaitu dengan melakukan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang direvisi tersebut.

3) Observasi II

Pada tahap ini seorang *observer* melakukan

pengamatan terhadap kegiatan belajar dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) dan mencatat aktivitas yang dilakukan guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar baik teori maupun praktik. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dan lembar catatan lapangan. Observer mencatat dan mengamati kegiatan yang berlangsung pada lembar observasi dan catatan lapangan. Pelaksanaan tindakan II ini sesuai dengan rencana tindakan II yang sudah dibuat berdasarkan revisi dari hasil analisis dan refleksi pada siklus I.

4) Analisis dan Refleksi II

Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan selanjutnya dilakukan analisis, pemaknaan, penjelasan dan penyimpulan data. Analisis terhadap prestasi belajar dilakukan dengan:

- a) Membandingkan hasil tes observasi dengan siklus I dan hasil tes prestasi belajar dengan siklus II.
- b) Membandingkan ketuntasan siswa pada siklus I dan siklus II.

Hasil dari analisis dan refleksi digunakan untuk menentukan kesimpulan dari kegiatan pada siklus II. Refleksi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan II terhadap pemecahan masalah. Refleksi II menggambarkan segala kegiatan penelitian. Refleksi dilakukan untuk melihat data pengamatan apakah tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Hasil analisis dan refleksi pada siklus II berupa tingkat keefektifan rancangan pembelajaran, daftar permasalahan dan kendala yang dihadapi di lapangan dimana akan dijadikan dasar untuk menyusun laporan.

Data, Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan observasi dan tes prestasi. Teknik observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara langsung pada saat pengambilan data aktivitas belajar siswa. Observasi tersebut dilakukan dengan melihat, mengamati sendiri dan mencatat perilaku peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam melakukan pengamatan atau *observing*, peneliti bertugas mengajar menggantikan posisi guru mata pelajaran dan dibantu seorang *observer*, yang bertugas mengamati aktivitas belajar siswa yang berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan lembar aktivitas siswa. Teknik pengambilan data untuk mengetahui peningkatan prestasi dilakukan dengan memberikan soal dan siswa menjawabnya atau tes prestasi. Tes prestasi dilakukan setelah siswa mendapat tindakan kelas atau setiap akhir siklus untuk mengetahui tingkat prestasi siswa setelah tindakan metode belajar *Team Game Tournament* (TGT). Nilai tes prestasi belajar akan menjadi nilai peningkatan prestasi belajar yang diyakini meningkat karena pengaruh penerapan metode belajar *Team Game Tournament* (TGT).

Teknik Analisis Data

Terhadap data aktivitas belajar siswa, dilakukan dengan menghitung jumlah siswa yang melakukan aktivitas sesuai dengan instrument aktivitas belajar pada saat proses belajar mengajar pada siklus I dan II, kemudian membandingkannya antara siklus I dan II. Terhadap data tes prestasi belajar siswa, dilakukan analisis dengan menentukan nilai rata-rata nilai tes, peningkatan

dari tes sebelum tindakan dan tes prestasi belajar setelah tindakan pada siklus I dan II serta jumlah siswa yang tuntas belajar pada siklus I dan II, kemudian membandingkan hasil yang diperoleh pada siklus I dan II.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *team game tournament* (TGT). Kriteria keberhasilan penelitian ini adalah apabila setelah dilakukan penerapan metode TGT dapat meningkatkan aktivitas positif siswa hingga mencapai lebih dari 75% dan menurunkan aktivitas negatif siswa hingga kurang dari 20%. Sedangkan hasil belajar siswa 85% mencapai KKM sebesar 75,0 berdasarkan keputusan WAKA Kurikulum SMK 1 Sedayu. Indikator ini dijadikan sebagai acuan dalam penghentian proses penelitian. Ketika indikator keberhasilan telah tercapai maka proses penelitian untuk menerapkan metode pembelajaran TGT dapat dihentikan dan penelitian dinyatakan berhasil.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi awal kelas X TKR B Paket Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 1 Sedayu. Observasi tersebut merupakan pengamatan bagaimana proses kegiatan berlangsung. Hasil dari observasi tersebut antara lain yaitu (1) Guru mata pelajaran PDTO dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah. (2) Kegiatan belajar bersifat satu arah (*student centered*) dimana guru merupakan penyampai materi tunggal dan murid sebagai penerima materi. (3) Siswa bergantian

keluar kelas. (4) Siswa yang duduk dibagian belakang tidak memperhatikan pelajaran dan hanya mengobrol diluar materi pelajaran. (5) Ada beberapa siswa yang mengatuk atau bahkan tertidur saat pelajaran. (6) Keaktifan siswa selama mengikuti pelajaran sangat rendah terbukti dengan jumlah siswa yang bertanya kurang dari 3 orang.

Dilihat dari kondisi siswa ketika mengikuti proses pembelajaran yang masih bersifat pasif dan cenderung kurang adanya interaksi menyebabkan siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Kebanyakan siswa hanya mencatat ketika diperintah oleh guru. Berdasarkan kondisi tersebut sebenarnya dapat diketahui bahwa siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru sehingga tidak tau apa yang harus ditungkan kedalam buku catatan. Selain itu siswa takut untuk bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru yang disebabkan karena rasa percaya diri siswa yang masih rendah. Kurang tepatnya penggunaan metode pembelajaran dapat menyebabkan kurang aktifnya kegiatan pembelajaran.

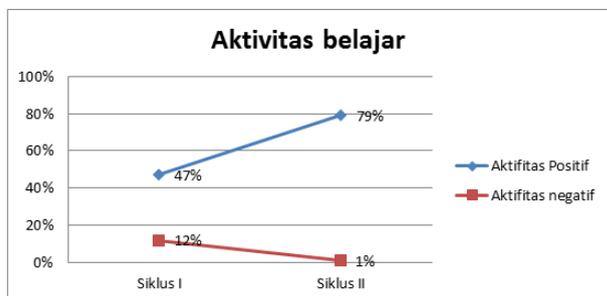
Peneliti dan guru mata pelajaran berinisiatif untuk menggunakan metode lain agar proses pembelajaran didalam kelas menjadi lebih aktif. Metode yang akan diterapkan harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi antara siswa dengan guru maupun antar sesama siswa. Metode pembelajaran yang didalamnya terkandung kegiatan diskusi secara kelompok dan pertandingan antar kelompok sangat tepat untuk menciptakan interaksi antar guru dengan siswa maupun antar sesama siswa. Metode

pembelajaran TGT (*team game tournament*) merupakan metode pembelajaran kooperatif yang didalamnya terkandung kegiatan pembelajaran ceramah oleh guru, diskusi, maupun pertandingan antar kelompok. Metode ini dapat diterapkan agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif sehingga berpengaruh terhadap penerimaan materi pelajaran oleh siswa.

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada kompetensi alat ukur elektrik/elektronik dengan menggunakan metode TGT. Metode TGT merupakan metode pembelajaran dimana didalamnya terdapat empat rangkaian kegiatan yaitu presentasi kelas, diskusi, game dan turnamen dan penghargaan tim. Serangkaian kegiatan pada metode TGT akan meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas maupun hasil belajar diperoleh karena proses pembelajaran berpusat kepada siswa. Guru hanya menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajar dan siswalah yang berusaha secara mandiri untuk memperoleh pengetahuan.

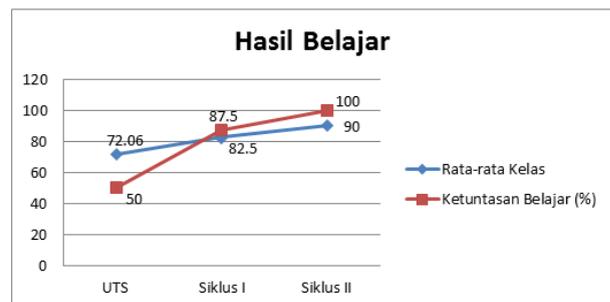
sebesar 32%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada kompetensi alat ukur elektrik/elektronik kelas X TKR B SMK 1 Sedayu dapat menaikkan keaktifan belajar siswa hingga mencapai 79%.

Selain aktifitas belajar, penerapan metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dilihat dari rata-rata kelas dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berikut data hasil belajar siswa kelas X TKRB pada kompetensi alat ukur elektrik dan elektronik menggunakan metode pembelajaran TGT.



Gambar Grafik Aktivitas belajar

Berdasarkan grafik diatas terlihat jelas bahwa terjadi peningkatan aktivitas positif dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktivitas positif siswa sebesar 47% dan naik pada siklus II menjadi 79% atau mengalami kenaikan



Gambar Grafik hasil belajar

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas maupun prosentasi ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan nilai UTS, rata-rata kelas hanya mencapai 72,06 atau belum mencapai nilai KKM sedangkan ketuntasan belajar hanya mencapai 50%. Pada siklus I diketahui bahwa rata-rata kelas telah meningkat hingga mencapai 82,5 sedangkan pada siklus II semakin meningkat hingga mencapai 90. Pada siklus I dan II rata-rata kelas telah mencapai KKM. Peningkatan nilai rata-rata kelas dari UTS ke siklus I sebesar 10,44 sedangkan dari siklus I ke siklus II sebesar 7,5. Selain itu ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari UTS

ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Pada nilai UTS ketuntasan belajar hanya mencapai 50% dan meningkat pada siklus I yaitu mencapai 87,5%. Peningkatan ketuntasan belajar dari UTS ke siklus I sebesar 37,5%. Pada siklus II ketuntasan belajar meningkat hingga mencapai 100%. Peningkatan ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 12,5%. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penggunaan metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TKRB pada kompetensi memahami alat ukur elektrik/elektronik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas X TKR B SMK Negeri 1 Sedayu pada kompetensi memahami alat ukur elektrik/elektronik dapat disimpulkan (1) Penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kompetensi memahami alat ukur elektrik/elektronik. Aktivitas positif pada siklus I sebesar 47% meningkat menjadi 79% pada siklus II atau mengalami kenaikan sebesar 32%. Sedangkan aktivitas negatif mengalami penurunan sebesar 11% dimana pada siklus I aktivitas negatif mencapai 12% sedangkan pada siklus II turun menjadi 1%. (2) Penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi memahami alat ukur elektrik/elektronik. Rata-rata nilai kelas pada siklus I sebesar 82,5 meningkat menjadi 90,0 pada siklus II atau mengalami kenaikan nilai rata-rata sebesar 7,5. Sedangkan ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan sebesar 12,5%

dimana pada siklus I ketuntasan belajar mencapai 87,5% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut : Guru dapat mencoba untuk menerapkan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada kompetensi dasar yang lain yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar siswa pada kompetensi dasar tersebut. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) agar tercipta kondisi belajar yang lebih berpusat pada siswa sehingga akan menumbuhkan aktifitas siswa untuk memperoleh pengetahuan selain dari guru. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat menerapkan metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam melakukan penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran maupun kompetensi-kompetensi yang lainnya untuk meningkatkan keaktifan maupun hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amat Jaedun. 2007. *Penerapan Model Tutor Teman Sejawat Berbasis Internet untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Fisika*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan: UNY.
- Djoko Santoso & Umi Rokhayati. 2007. *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Rangkaian Listrik Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik STAD Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT*

- UNY. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan: UNY.
- Jamil Suprihatiningrum. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jumanta Hamdayana. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tafakur, 2015. *Pengaruh Cooperative Project-Based Learning terhadap motivasi dan hasil belajar praktik “perbaikan motor otomotif”*
- di SMKN 1 Seyagan. Jurnal pendidikan vokasi. UNY.
- Zainal Arifin & Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Zuldafrial & Muhammad Lahir. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.