

# **PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN KEDISIPLINAN BELAJAR KKPI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT SISWA KELAS XI MULTIMEDIA 3 SMKN 2 SEWON**

## ***ENHANCEMENT STUDENTS' ACTIVITY AND DISCIPLINE LEARNING OF KKPI WITH COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE TGT AT CLASS XI MULTIMEDIA 3 SMKN 2 SEWON***

Oleh: Lila Wijayanti Saputri, Universitas Negeri Yogyakarta, lyllaputri@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan kedisiplinan dan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di kelas XI MM 3 di SMK Negeri 2 Sewon. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan desain Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MM 3 Semester ganjil tahun akademik 2015/2016. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) diawali dengan penyajian materi, belajar di tim, permainan/turnamen, dan rekognisi tim. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi keaktifan dan kedisiplinan, catatan harian, dan dokumentasi. Metode untuk analisis data yaitu dengan metode analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran KKPI dapat meningkatkan keaktifan dan kedisiplinan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa sebesar 62,05% pada siklus I, 70,62% pada siklus II, dan 81,76% pada siklus III. Kedisiplinan belajar siswa sebesar 55,68% pada siklus I, 75,22% pada siklus II, dan 82,27% pada siklus III.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif tipe TGT, Keaktifan Belajar, Kedisiplinan Belajar, KKPI.

### **Abstract**

*The aim of this research was to know about the application of cooperative learning model type TGT in enhance students' activity and discipline learning of KKPI subject at class XI Multimedia 3 SMK N 2 Sewon. This research was classroom action research. This research used Kemmiss and Mc. Taggart model that consisting of four stages: plan, act, observe and reflect. The subjects of this research were students of class XI Multimedia 3 first semester in academic year 2015/2016. This research was conducted in three cycles. Cooperative learning model type Teams-Games-Tournaments (TGT) began from teaching, learning in a team, games/tournaments, and team recognition. Data gathering techniques were using sheet of student's activity and discipline, notes, and documentation. The method that used in data analysis was descriptive qualitative analysis method. The results of this research showed that the application of TGT cooperative learning model can enhance students' activity and discipline. Students' activity amounted to 62,05% in the first cycle, 70,62% in the second cycle, and 81,76% in the third cycle. Students' discipline amounted to 55,68% in the first cycle, 75,22% in the second cycle, and 82,27 % in the third cycle.*

*Keywords: Cooperative learning model type TGT, Learning Activity , Learning Discipline, KKPI.*

## **PENDAHULUAN**

Di kelas XI Multimedia 3 SMKN 2 Sewon pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) guru telah memilih metode pembelajaran demonstrasi sehingga siswa aktif dalam kegiatan praktek (Kegiatan motorik). Dengan metode pembelajaran ini, kegiatan lain seperti menulis, mendengarkan, berbicara, dan emosi siswa belajar KKPI tidak sesuai dengan indikator yang diharapkan. Siswa hanya mengerjakan praktek dengan meniru apa yang guru demonstrasikan lewat LCD. Guru telah memberikan kesempatan untuk bertanya apabila siswa kurang paham, hanya beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan. Siswa yang mengerjakan praktek dengan cara meniru, tidak membuat siswa paham dengan apa yang dikerjakannya. Hal ini dapat dilihat ketika siswa diberi tugas dengan model pengerjaan sama, siswa banyak yang tidak dapat mengerjakan. Siswa juga belum bisa fokus mengikuti pelajaran, ketika guru bertanya tentang materi yang baru saja dijelaskan, siswa tidak dapat memberikan jawaban yang benar.

Guru telah berusaha membuat siswa aktif dan disiplin ketika proses pembelajaran di kelas. Pemilihan metode pembelajaran demonstrasi masih memberikan kesempatan siswa untuk mengerjakan hal-hal yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran, akibatnya siswa kurang fokus dengan proses pembelajaran yang berlangsung. Minat siswa untuk belajar KKPI berkurang sehingga tidak ada motivasi dari dalam diri siswa untuk aktif

dan disiplin. Kondisi siswa berdampak pada hasil belajar dan akan menjadi kebiasaan siswa ketika berada di dalam dunia industri. Dari data nilai *pre-test* menunjukkan bahwa siswa kelas XI Multimedia 3 masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM pada mata pelajaran KKPI adalah 75. Dari 24 siswa, 13 siswa telah memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 75. Banyak cara yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan keaktifan dan kedisiplinan belajar siswa, seperti pemilihan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, penggunaan modul, peraturan kelas, dan sebagainya. Salah satu cara yang paling efektif bagi guru yaitu pemilihan model pembelajaran. Diantara strategi pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif agar siswa lebih aktif dan disiplin adalah strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan terjadi peningkatan keaktifan dan kedisiplinan belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimana meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI Multimedia 3 SMK Negeri 2 Sewon pada mata pelajaran KKPI dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan (2) Bagaimana meningkatkan kedisiplinan belajar siswa kelas XI Multimedia 3 SMK Negeri 2 Sewon pada mata pelajaran

KKPI dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT?

Menurut Walter dalam Kuswana (2013:157), pendidikan kejuruan adalah program pendidikan yang mempersiapkan individu untuk memasuki dunia kerja yang bersifat formal maupun non formal. Menurut Sudira (2012:24), pendidikan kejuruan merupakan proses bagi siswa dalam memperoleh dalam pembentukan keterampilan (*hands-on*) dan *learning by doing*, selain itu pendidikan juga harus memperhatikan pembentukan kemampuan berpikir (*minds-on*) dan pembentukan karakter siswa (*hearts-on*) (Sudira, 2014:12). Walaupun pembelajaran kejuruan menekankan pada *hands-on* namun aspek *minds-on* dan *hearts-on* juga merupakan aspek yang penting dalam pembelajaran kejuruan. Aspek *minds-on* berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai konsep dan kemampuan siswa dalam berpikir. Sedangkan aspek *hearts-on* berkaitan dengan pembentukan karakter yang dimiliki oleh siswa seperti sikap aktif dan disiplin.

Keaktifan belajar siswa adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berupa aktivitas fisik maupun mental guna mencapai tujuan pembelajaran. Jenis-jenis aktivitas belajar yang digolongkan oleh Paul B. Diedrich (Dalam Sardiman, 2011 : 101) yaitu kegiatan visual, lisan, mendengarkan, menulis, menggambar, motorik, mental, dan emosional. Peningkatan keaktifan belajar siswa merupakan suatu perubahan positif dalam suatu proses

pembelajaran. Indikator keaktifan belajar siswa yang bisa diamati pada proses pembelajaran yaitu: (1) memperhatikan penjelasan guru, (2) memperhatikan penjelasan teman, (3) bertanya kepada guru, (4) bertanya kepada teman, (5) memberikan penjelasan kepada teman, (6) berdiskusi, (7) mengemukakan pendapat, (8) mencatat, (9) antusias mengikuti pelajaran, dan (10) berani menjawab soal.

Disiplin belajar adalah sikap dan perilaku kepatuhan siswa terhadap ketentuan atau peraturan yang terbentuk melalui proses dari serangkaian perilaku yang menunjukkan ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, dan ketertiban yang berlaku di lingkungan sekolah. Menurut Djamarah (2002:64) dalam belajar sangat diperlukan disiplin karena disiplin melahirkan semangat menghargai waktu, bukan menyia-nyaiakan waktu berlalu dalam kehampaan. Kedisiplinan belajar siswa pada proses pembelajaran dapat dilihat dari sikap siswa berupa: (1) mengumpulkan tugas tepat waktu, (2) membawa buku tulis, (3) tertib dalam mengikuti pelajaran, dan (4) mematuhi peraturan kelas yang berlaku.

Sardiman (2008: 75) mendefinisikan motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Dapat diambil pengertian bahwa motivasi belajar akan menggerakkan siswa untuk aktif dan disiplin pada proses

pembelajaran. Menurut Rita pada masa SMK siswa membutuhkan dorongan dari lingkungan untuk mengembangkan rasa keingintahuannya dengan kata lain siswa membutuhkan motivasi dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan tempat belajar (2008:151).

Untuk meningkatkan keaktifan dan kedisiplinan belajar siswa guru harus kreatif dalam proses pembelajaran di kelas, pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu cara yang bisa dilakukan guru. Model pembelajaran bermacam-macam, salah satunya model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran Kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademis, jenis kelamin, ras suku yang berbeda (Sanjaya, 2011:299). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan, jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan memiliki ketergantungan positif. Beberapa tipe dari pembelajaran kooperatif yaitu *Students Team-Achievement Division (STAD)*, *Teams-Games-Tournament (TGT)*, *Jigsaw II*, *Team Accelerated Instruction (TAI)*, *Cooperatif Integrated Reading and Composition (CIRC)*, dan masih banyak tipe pembelajaran kooperatif lainnya.

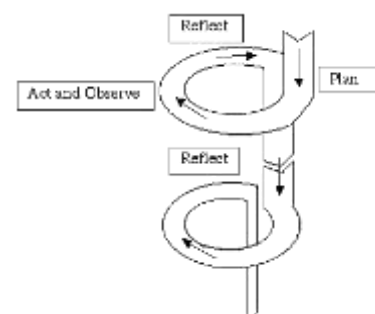
Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournaments*) menurut Slavin (2005:13) merupakan model pembelajaran

berupa pertandingan antar kelompok, setiap kelompok terdiri dari beberapa siswa dengan kemampuan heterogen. Setiap siswa akan menjadi wakil dari kelompoknya untuk berada di meja turnamen. Akan ada beberapa kartu soal yang harus dijawab oleh siswa. Setiap siswa harus berusaha mengumpulkan poin sebanyak mungkin agar kelompoknya menang. Dalam TGT, siswa yang memiliki pemahaman lebih tinggi maupun lebih rendah sama-sama memperoleh manfaat. Tugas-tugas yang dibebankan setiap siswa akan lebih meningkatkan minat siswa untuk menyelesaikannya dan penghargaan yang diberikan guru juga dapat merangsang minat belajar siswa (Sanjaya, 2011:261). Peningkatan minat siswa untuk belajar akan meningkatkan kemauan siswa untuk aktif dan disiplin.

## METODE PENELITIAN

### Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Penelitian ini menggunakan model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart. Langkah-langkah penelitian ini yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi;



Gambar 1 Model Siklus Spirral Kemmis dan Mc Taggart

Sumber: Wiriaatmadja, 2005: 66

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September-Oktober 2015. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Multimedia 3 SMK Negeri 2 Sewon.

### Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Multimedia 3 SMK Negeri 2 Sewon Tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 24 siswa.

### Intrumens dan Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh menggunakan beberapa teknik observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keaktifan belajar siswa dan lembar observasi kedisiplinan belajar siswa.

### Teknik Analisis Data

Analisis data observasi menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh berdasarkan data hasil observasi, nilai keaktifan dan kedisiplinan masing-masing siswa pada tiap-tiap indikator dijumlahkan untuk mengetahui nilai total perolehan keaktifan dan kedisiplinan tiap indikator. Kemudian menghitung persentase keaktifan dan kedisiplinan belajar tiap indikator dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah skor tiap indikator}}{\text{Jumlah skor tiap indikator maksimal}} \times 100\%$$

Untuk persentase keaktifan dan kedisiplinan belajar tiap siswa dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah skor tiap siswa}}{\text{Jumlah skor tiap siswa maksimal}} \times 100\%$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

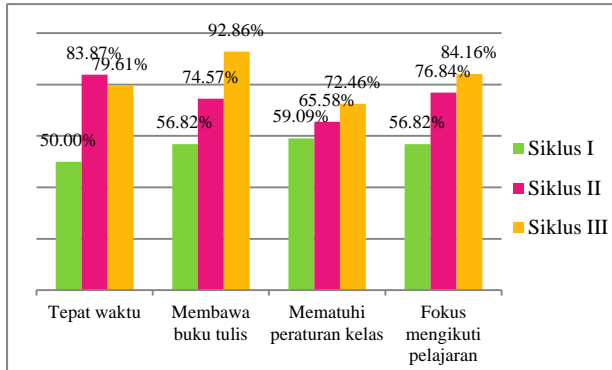
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan rata-rata persentase pada tiap indikator yang diamati dari siklus I ke siklus III. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Rekapitulasi Rata-rata Persentase Keaktifan Belajar Siswa

Indikator yang diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Memperhatikan penjelasan guru	56,82%	76,84%	84,16%
Memperhatikan penjelasan teman	77,28%	74,46%	84,16%
Bertanya kepada guru	43,18%	51,19%	38,82%
Bertanya kepada teman	50,00%	63,10%	79,61%
Memberikan penjelasan kepada teman	61,36%	65,26%	90,89%
Berdiskusi	72,73%	72,19%	88,72%
Berpendapat	63,64%	74,57%	67,49%
Mencatat	56,82%	74,57%	97,62%
Antusias	75,00%	79,44%	97,62%
Berani menjawab	63,64%	74,57%	88,51%
Rata-rata	62,05%	70,62%	81,76%

Dari hasil pengamatan pada siklus I, keaktifan belajar siswa meningkat dari 58,64% pada pertemuan pertama menjadi 65,45% pada pertemuan kedua. Pada siklus II, keaktifan siswa meningkat dari 64,09% pada pertemuan pertama menjadi 77,14% pada pertemuan kedua. Pada siklus III, keaktifan siswa meningkat dari 80,48% pada pertemuan pertama menjadi 83,04% pada pertemuan kedua. Peningkatan rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus I dan siklus II sebesar 8,12%, pada siklus II dan siklus III sebesar 11,14%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada indikator kedisiplinan belajar siswa, juga mengalami peningkatan rata-rata persentase tiap indikator. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2 Diagram Rata-rata Persentase Kedisiplinan Belajar Siswa

Dari hasil pengamatan pada siklus I, kedisiplinan belajar siswa meningkat dari 51,14% pada pertemuan pertama menjadi 60,23% pada pertemuan kedua. Pada siklus II, kedisiplinan belajar siswa meningkat dari 65,91% pada pertemuan pertama menjadi 84,52% pada pertemuan kedua. Pada siklus III, kedisiplinan belajar siswa meningkat dari 79,76% pada pertemuan pertama menjadi 84,78% pada pertemuan kedua. Peningkatan rata-rata kedisiplinan belajar siswa pada siklus I dan siklus II sebesar 19,53%, pada siklus II dan siklus III sebesar 7,06%.

Persentase hasil pengamatan pada keaktifan belajar dan kedisiplinan belajar siswa pada tiap siklus telah memenuhi kriteria keberhasilan tiap indikator yang telah direncanakan peneliti. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan kedisiplinan siswa

kelas XI Multimedia 3 pada mata pelajaran KKPI.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Aktivitas belajar pada mata pelajaran KKPI siswa kelas XI Multimedia 3 SMK Negeri 2 Sewon menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) meningkat. Rata-rata indikator keaktifan belajar siswa secara umum mengalami peningkatan dari 62,05% pada siklus I menjadi 70,62% pada siklus II dan 81,76% pada siklus III. Peningkatan rata-rata keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 8,12%, dan dari siklus II ke siklus III sebesar 11,14%.; (2) Kedisiplinan belajar pada mata pelajaran KKPI siswa kelas XI Multimedia 3 SMK Negeri 2 Sewon menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT meningkat. Indikator kedisiplinan belajar siswa mengalami peningkatan persentase rata-rata dari 55,68% pada siklus I menjadi 75,22% pada siklus II dan 82,27% pada siklus III. Peningkatan rata-rata kedisiplinan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 19,53%, dan dari siklus II ke siklus III sebesar 7,06%.

### Saran

Peneliti memberikan saran guna penelitian selanjutnya, yaitu: (1) Pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif

tipe TGT, guru hendaknya dapat mengarahkan dan menjelaskan dengan baik mengenai pelaksanaan teknis pembelajaran menggunakan TGT kepada siswa. Terutama apabila siswa belum familiar dengan model pembelajaran kooperatif sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif, efisien, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran; (2) Pada saat kegiatan diskusi maupun penyajian materi, siswa hendaknya selalu didorong dan dimotivasi untuk aktif berinteraksi dengan guru dan teman-temannya. Hal tersebut akan meminimalisir kemungkinan siswa yang masih pasif dan tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, terutama kegiatan dalam kelompok masing-masing; (3) Penelitian lebih lanjut dapat membandingkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan model pembelajaran lainnya pada pembelajaran mata pelajaran KKPI. Penelitian tersebut dapat dilakukan untuk mengetahui model pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran KKPI.

## DAFTAR PUSTAKA

- Djamarah B.S. dan Zain A. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kuswana, W.S. (2013). *Filsafat Pendidikan Teknologi, Vokasi dan Kejuruan*. Bandung: Alfabeta.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sanjaya, W. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kecana Prenada Media Group.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice* (N. Yusron. Terjemahan). London: Allyn and Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005.
- Sudira, P. (2012). *Filosofi dan Teori Pendidikan Vokasi dan Kejuruan* Yogyakarta: UNY Press.
- Sudira, P. (2014). *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Spirit TRI HITA KARANA: Artikel Buku Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Spirit THK*, UNY.
- Wiriadmadja, R. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Bumi Aksara.

Yogyakarta, Maret 2016

Mengetahui,

Penguji Utama,



Djoko Santoso, M.Pd.  
NIP. 19580422 198403 1 002

Pembimbing,



Dr. Putu Sudira  
NIP. 19641231 198702 1 063