

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI FINAL DRIVE MELALUI PENERAPAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS XI TEKNIK ALAT BERAT DI SMK NEGERI 2 BITUNG

Harold F. K. Tambajong, S.Pd¹

¹SMK Negeri 2 Bitung

Abstrak—Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Garnes-Tournarneni*) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Kompetensi Kejuruan siswa Kelas XI Teknik Alat Berat SMK Negeri 2 Bitung tahun ajaran 2016/2017. Kelas yang digunakan XI Teknik Alat Berat yang didasari oleh hasil observasi yaitu: partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran, dominasi siswa tertentu dalam proses pembelajaran, siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi (metode tidak bervariasi), sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk belajar. Data dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik dokumentasi, wawancara, observasi, angket, tes, dan catatan lapangan. Analisis data dan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu menguraikan secara deskriptif tentang perkembangan proses pembelajaran siswa dan siklus I sampai siklus III. Data yang diperoleh dan hasil observasi, angket, dan tes pada siklus I sampai III dianalisis secara kuantitatif dengan cara menghitung rata-rata di setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan (1) Rata-rata skor motivasi siklus I 124,73 (baik); siklus II 130,367 (baik); dan siklus III 141,2 (baik). (2) Rata-rata aspek kognitif untuk nilai awal adalah 50,1; siklus I 62,2 (20% siswa mencapai nilai > 70); siklus II 70 (50 % siswa mencapai nilai >70); dan siklus III 78,8 (90 % siswa mencapai nilai >70). (3) Sedangkan hasil belajar pada aspek afektif siklus I 29,23 (cukup berminat); siklus II 38 (berminat); dan siklus III 44,03 (sangat berminat). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Kompetensi Kejuruan siswa Kelas XI Teknik Alat Berat SMK Negeri 2 Bitung tahun ajaran 2016/2017.

Kata kunci: Motivasi dan hasil belajar Final Drive, model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams-Games- Tournament*)

I. PENDAHULUAN

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, mutu guru merupakan salah satu komponen yang mempunyai peran sangat penting (Basuki Wibawa., 2003). Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar atau pembelajaran. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang pembelajaran di sekolah telah muncul dan berkembang seiring pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru sebagai pendidik yang menduduki posisi strategis dalam pengembangan sumber daya manusia, dituntut untuk terus mengikuti perkembangan konsep-konsep baru dalam dunia pendidikan (B. Suryosubroto, 2002).

Tujuan pendidikan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh kegiatan pendidikan. Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Wiji Suwarno, 2006).

Fenomena di lapangan selama ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran masih banyak permasalahan di dalamnya. Dan hasil pengamatan di kelas serta diskusi dengan guru, dalam proses belajar Kompetensi Kejuruan di Kelas XI Teknik Alat Berat SMK Negeri 2 Bitung tahun ajaran 2016/2017 terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan berdasarkan hasil diagnosa, maka ditemukan beberapa kelemahan diantaranya: 1) partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran.

Mempertimbangkan keadaan siswa dan kemampuan siswa di Kelas XI Teknik Alat Berat SMK Negeri 2 Bitung yang heterogen dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, rendah dan latar belakang siswa yang berbeda. Sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan saling mengkomunikasikan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran serta seluruh siswa yaitu model pembelajaran kooperatif Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif dengan cara menempatkan para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari mata pelajaran, Dengan pembelajaran kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling berdiskusi dan berargumentasi untuk mengasah khasanah ilmu pengetahuan yang mereka kuasai dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. *Team.-Games-Tournameni* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu game/turnamen. Dalam TGT, siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berebeda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya

RUMUSAN MASALAH

Apakah aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) dapat meningkatkan prestasi belajar Final Drive siswa Kelas XI Teknik Alat Berat SK Negeri 2 Bitung Tahun Pelajaran 2016/2017?

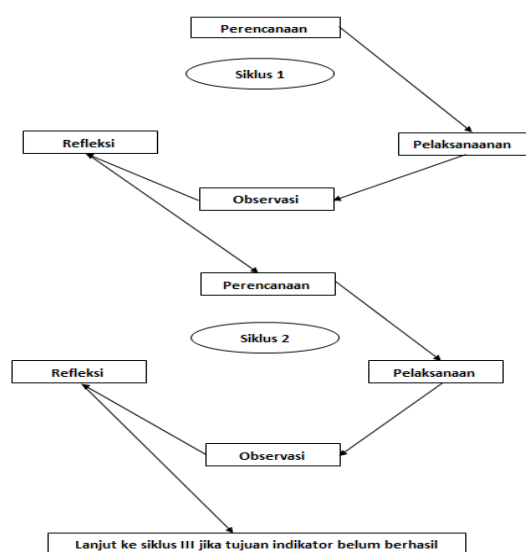
TUJUAN PENELITIAN

Mengetahui aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams-Games-Tournament) dapat meningkatkan kemampuan mengidentifikasi Final Drive siswa kelas XI Teknik Alat Berat SMK Negeri 2 Bitung Tahun Pelajaran 2016/2017

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif analitik, sedangkan jenis penelitian adalah penelitian tindakan (*action research*). Metode deskriptif kualitatif ini adalah metode penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek peneliti, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan secara holistik pada suatu konteks khususnya yang alamiah (Moleong 2005 : 6).

Berikut ini adalah tahapan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu :



Gambar 1. Langkah-langkah PTK (Arikunto 2009:16)

PROSEDUR PENELITIAN

Penelitian tindakan ini dilakukan dalam empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto 2009:16).

1. Tahap Perencanaan

Tahap pertama dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa dan bagaimana tindakan itu dilaksanakan (Arikunto 2009:17). Tahap ini meliputi:

- Mengkaji silabus pembelajaran kelas X kemudian memilih standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran menulis paragraf persuasi;
- Menelaah materi pembelajaran menulis paragraf persuasi serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi;

- Menyusun RPP sesuai indikator dan skenario pembelajaran menulis paragraf persuasi dengan menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write*;
- Menyiapkan media pembelajaran berupa LCD, laptop dan video pembelajaran;
- Menyiapkan alat evaluasi untuk penilaian;
- Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa;
- Menyiapkan catatan lapangan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Guru harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat (Arikunto 2009:18).

Peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write* dalam pembelajaran keterampilan menulis paragraf persuasi. Adapun pelaksanaan tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan.

3. Tahap Pengamatan (Observing)

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2009:19). Peneliti menggunakan lembar penilaian keterampilan guru dan siswa, catatan lapangan, dokumen serta lembar soal dalam pengumpulan data-data di lapangan. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati keterampilan guru, aktivitas siswa dan keterampilan siswa menulis paragraf persuasi menggunakan model pembelajaran *Think Talk Write*.

4. Tahap Refleksi

Menurut Asrori (2009:105), kegiatan pada langkah ini adalah mencermati, mengkaji dan menganalisis secara mendalam dan menyeluruh tindakan yang telah dilaksanakan yang didasarkan data yang terkumpul pada langkah observasi. Penulis bersama tim kolaborasi menganalisis tindakan yang sudah dilakukan serta ketercapaian indikator yang telah ditetapkan, kemudian mengevaluasi proses serta hasil dari tindakan pada siklus pertama, mengidentifikasi dan mendaftarkan permasalahan yang terjadi pada siklus pertama serta merancang perbaikan untuk siklus kedua.

DATA DAN SUMBER DATA

Aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Kompetensi Kejuruan siswa di Kelas XI Teknik Alat Berat SMK Negeri 2 Bitung tahun ajaran 2016/2017.

Data penelitian ini secara umum dibagi menjadi data proses dan data hasil. Data proses berupa data pelaksanaan pembelajaran. Data proses yaitu berhubungan dengan aktivitas siswa selama KBM berlangsung. Data hasil siswa, yaitu data yang berkaitan dengan hasil pekerjaan siswa serta data hasil penilaian pada setiap akhir siklus. Kemudian dibandingkan capaiannya dari setiap siklus.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, analisis dokumen dan tes. Observasi dilakukan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Garnes-Tournarneni*) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Kompetensi Kejuruan siswa Kelas XI Teknik Alat Berat SMK Negeri 2 Bitung tahun ajaran 2016/2017. Selama observasi peneliti berpedoman pada format observasi untuk mengamati apa yang terjadi selama pembelajaran. Analisis dilakukan untuk memeriksa dokumen pembelajaran guru terutama RPP yang digunakan.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggabungkan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data secara kualitatif digunakan untuk menganalisis data proses aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Garnes-Tournarneni*) dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Kompetensi Kejuruan siswa Kelas XI Teknik Alat Berat SMK Negeri 2 Bitung tahun ajaran 2016/2017. Melalui analisis data kualitatif dideskripsikan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur kemampuan siswa.

IV. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan data yang diperoleh dan hasil penelitian dapat diketahui bahwa aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Fakta tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari yaitu Mengidentifikasi Final Drive. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya perubahan tingkat belajar siswa di kelas. Adanya tindakan yang telah diberikan didukung dengan metode pembelajaran yang menarik telah memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar. Siswa lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan soal post-test yang dibenkan peneliti.

Penelitian dengan menggunakan metode TGT menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar baik dan aspek kognitif maupun dan aspek afektif karena pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan hasil kolaborasi antara peneliti dengan guru bidang studi Kompetensi Kejuruan. Tindakan kelas dilaksanakan dengan tahapan melakukan survei dan observasi terlebih dahulu. kemudian membuat rencana tindakan dan melaksanakan tindakan yang berpedoman pada silabus dan rencana pembelajaran. Saat pelaksanaan tindakan. kolaborasi antara guru dengan peneliti sangat diperlukan. Dalam hal ini, peneliti sekaligus sebagai guru, dan rekan guru sebagai observer yang mengamati kesibukan siswa selama pembelajaran dan aspek afektif Setanjutnya hasil belajar yang telah ditakukan dapat direfleksikan dan dianalisis untuk mengetahui kebaikan dan kekurangannya, sehingga pada pembelajaran selanjutnya. diharapkan lebih baik dan lebih berkualitas. Dalam

pembelajaran, siswa terlibat aktif melalui kegiatan membaca. berdiskusi mengemukakan ide dan gagasan yang dilakukan secara berkelompok. Siswa membaca dengan tekun tentang pokok materi yang sedang dipelajari, mendiskusikan materi dengan timnya sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan ide maupun gagasannya. Kemudian saat game/turunan berlangsung. siswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan. berlomba-lomba untuk meraih skor tertinggi sehingga mendapat penghargaan sebagai tim terbaik. Pada akhir tindakan diadakan pengisian angket motivasi dan post-test untuk mengetahui peningkatan motivasi dan kemampuan yang dicapai siswa pada aspek kognitif setelah pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dikarenakan dalam pembelajaran TGT, siswa tidak hanya menerima apa yang dibenkan oleh guru. tetapi semua siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan diskusi dan permainan. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran Kompetensi Kejuruan. Siswa juga tidak merasa jenuh dan bosan karena dalam menyampaikan pembelajaran. guru tidak monoton, tetapi ada variasi. Selama melaksanakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 3 siklus, terjadi peningkatan kualitas dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dan meningkatnya motivasi, hasil belajar siswa serta keaktifan siswa. Peningkatan kualitas pembelajaran terjadi secara bertahap pada setiap siklus yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Pada siklus I di awal pertemuan masih banyak siswa yang ramai berbicara dengan temannya, dan perhatian siswa masih kurang terhadap pembelajaran. Sikap menghargai teman pada saat diskusi masih kurang, pelaksanaan game/tumamen belum efisien, persiapan guru belum cukup matang dalam membimbing siswa, dan saat mengerjakan post-test banyak siswa yang rasa percaya dirinya kurang. Hasil belajar pada aspek kognitif adalah 20% siswa mencapai nilai > 70. Sikap atektit yang paling tinggi adalah kedisiplinan dan keaktifan membaca materi, sedangkan yang rendah adalah ketekunan berdiskusi dan menjawab pertanyaan. hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa menggunakan metode TGT. Untuk pembelajaran kelas siklus II berjalan lebih baik dibandingkan dengan tindakan kelas siklus I. Siswa mulai mengerti dan paham dengan maksud dan tujuan pembelajaran dengan mengaplikasikan metode TGT. Dengan metode TGT, keaktifan siswa dalam pembelajaran semakin meningkat yang dapat dilihat pada saat membaca, berdiskusi, menjawab pertanyaan saat *game* tumamen berlangsung. dan rasa percaya diri pada saat mengerjakan post-test lebih baik. Setelah mengikuti pembelajaran. motivasi dan hasil belajar siswa meningkat karena dalam diri siswa mulai tumbuh rasa percaya diri untuk mengerjakan post-test. Hasil belajar pada aspek kognitif adalah 50% siswa mencapai nilai ≥ 70 . Dengan rasa percaya diri yang tinggi serta perhatian terhadap petajaran maka hasil yang dicapai menjadi baik. pembelajara tindakan kelas siklus III jauh lebih baik dbandingkan dengan tindakan kelas siklus I dan II. Peneliti sudah bertindak sebagai fasilitator dan memberikan

bimbingan kepada siswa secara menyeluruh. Hasil belajar pada aspek kognitif adalah 90 % siswa mencapai nilai 70. Secara keseluruhan guru menyambut baik terhadap aplikasi pembelajaran dengan metode TGT karena dapat meningkatkan motivasi, keaktifan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa tingginya nilai rata-rata pada metode pembelajaran TGT disebabkan karena pada proses pembelajaran siswa tidak lagi dijadikan sebagai objek melainkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dari proses pembelajaran tersebut siswa mendapatkan pengalaman belajar sesuai dengan kajian ilmu pengetahuan yang dipelajarinya secara optimal. Pada pembelajaran TGT, siswa dilatih, dituntut agar dapat bekerja sama, tidak malu untuk berbicara tentang materi yang belum dipahami dan dikuasai, saling meningkatkan keterampilan dalam berkomunikasi sehingga tidak terjadi kesalahpahaman dan meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Melvin L. Silberman (2007), yaitu ketika pembelajaran itu aktif apabila siswa melakukan aktivitas, mereka menggunakan potensi otak untuk mengkaji ide-ide, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Moh. Uzer Usman (2005), menyatakan bahwa dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru harus: 1) melibatkan siswa secara aktif; 2) menarik minat dan perhatian siswa, 3) membangkitkan motivasi siswa dan 4) memperhatikan perbedaan individu siswa. Berdasarkan hasil yang telah dicapai selama pelaksanaan pembelajaran dengan mengaplikasikan metode TGT, siswa mengalami peningkatan baik dan segi motivasi, aspek kognitif maupun afektif pada setiap siklus terjadi peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hasil yang diperoleh maka uraian teori yang terdapat dalam bab II mendukung terhadap hasil tindakan kelas yang telah dilaksanakan yaitu aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Townamern*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar akuntansi siswa Kelas XI Teknik Alat Berat SMK Negeri 2 Bitung tahun ajaran 2016/2017.

V. KESIMPULAN

1. Aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Kompetensi Kejuruan siswa Kelas XI Teknik Alat Berat SMK Negeri 2 Bitung tahun ajaran 2016/2017.
2. Rata-rata skor motivasi siklus I 124,73 (baik); siklus II 130,367 (baik); dan siklus III 141,2 (i).
3. Rata-rata aspek kognitif untuk nilai awal adalah 50,1; siklus I 62,2 (20% siswa mencapai nilai > 70); siklus II 70 (50 % siswa mencapai nilai > 70); dan siklus III 78,8 (90 % siswa mencapai nilai > 70).
4. Hasil belajar pada aspek afektif siklus I 29,23 (cukup berminat); siklus II 38 (berminat); dan siklus III 44,03 (sangat berminat).

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- B. Suryosubroto 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basuki Wibawa. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta Depdiknas,
- Brian Clegg. 2001. *Instant Motivation: 79 Cara Insian Menumbuhkan Motivasi*. Jakarta: Erlangga.
- Cece Wijaya. 2000. *Kemampuan Dasar Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, Sekar Ayu Aryani. 2004. *Sroiegi Pembelajaran Aktif* yogyakarta: CTSD.
- Melvin L. Silbermafl. 2007. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. yogyakarta: Pustaka Insan Madani.