

UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PDO MATERI ALAT UKUR ELEKTRONIK MELALUI METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS X TKRO SMK NEGERI 8 MANADO

Debora I. E. Rondonuwu
Guru SMK Negeri 8 Manado

ABSTRAK

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, setelah dievaluasi dan dianalisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif metode team game tournament (TGT) pada pembelajaran PDO secara optimal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PDO siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 8 Manado. Hal ini terlihat dari tingkat keberhasilan setiap aspek kualitas proses dan hasil pembelajaran yang mengalami peningkatan pada siklus II dan telah memenuhi bahkan melebihi masing-masing target yang diharapkan. Peningkatan kualitas hasil belajar ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang semula pada tes kemampuan awal hanya diperoleh nilai rata-rata sebesar 57,78 pada siklus I meningkat menjadi 68,61 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 79,72. Pada tes kemampuan awal siswa yang dapat mencapai batas tuntas hanya 33,36%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 55,56 % dan pada siklus II mencapai 86,11 % yang berarti sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal sekolah sebesar 85%.

Kata Kunci: *Metode Team Game Tournament, Kualitas Belajar, Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif.*

PENDAHULUAN

Hasil pengamatan yang dilakukan penulis sebagai guru mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif kelas X TKRO SMK Negeri 8 Manado, menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan prestasi belajar PDO siswa tergolong rendah. Hasil ujian akhir semester ganjil menunjukkan bahwa siswa Kelas X TKRO memperoleh nilai rata-rata kelas yang berada di bawah batas tuntas yaitu 70. Sedangkan nilai batas tuntas klasikal mata pelajaran PDO di SMK Negeri 8 Manado untuk siswa kelas X TKRO adalah 70. Penyebab lain rendahnya prestasi belajar siswa adalah sarana dan prasarana yang

kurang memadai seperti tidak semua siswa mempunyai buku paket atau Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga siswa kesulitan mencari sumber belajar untuk mempelajari dan memahami pelajaran PDO.

Penggunaan metode yang kurang tepat juga masih terjadi dan menjadi salah satu faktor utama penyebab rendahnya prestasi siswa, dimana guru masih sering menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik, siswa mudah bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran karena kurang diberi kesempatan untuk mengapresiasi pengetahuannya. Siswa hanya mengikuti apa yang diperintahkan guru, diam,

mendengarkan dan mencatat apa yang diajarkan guru. Guru menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Hal ini mengakibatkan siswa tidak bisa berkembang sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Melalui metode pembelajaran kooperatif model TGT ini diharapkan siswa akan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran PDTO. Siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan bermain sambil belajar. Penggunaan model pembelajaran TGT dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa termotivasi untuk terlibat secara aktif dan tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kualitas adalah tingkat baik buruknya atau taraf atau derajat sesuatu. Sedangkan menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia (1999: 532), “Kualitas: 1) tingkat baik buruknya sesuatu; kadar; 2) derajat atau taraf (kepandaian, kecakapan, dan sebagainya); mutu”.

Menurut Sardiman A.M. (2007: 20), “Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan sebagainya”. Sedangkan dalam Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia (1999: 14) menyebutkan bahwa “belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian”.

Pendapat lain menyatakan, “Learning, as we have seen, is a general term that is used to describe changes in behavior potentiality resulting from experience”. (BR Hergen Hahn, 1997: 6). Dalam hal ini belajar diartikan sebagai suatu

istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan suatu perubahan dalam tingkah laku seseorang yang dihasilkan dari pengalaman.

Guna menilai tingkat kualitas pembelajaran dapat dilihat dari indikator-indikator kualitas pembelajaran. Secara umum kualitas pembelajaran dibagi ke dalam 10 kategori sebagai berikut: 1) lingkungan fisik mampu menumbuhkan semangat siswa untuk belajar; 2) iklim kelas kondusif untuk belajar; 3) guru menyampaikan pelajaran dengan jelas dan semua siswa mempunyai harapan untuk berhasil; 4) guru menyampaikan pelajaran secara koheren dan terfokus; 5) wacana yang penuh pemikiran; 6) pembelajaran bersifat riil (otentik dengan permasalahan yang dihadapi masyarakat dan siswa); 7) ada penilaian diagnostik yang dilakukan secara periodik; 8) membaca dan menulis sebagai kegiatan yang esensial dalam pembelajaran; 9) menggunakan penalaran dalam memecahkan masalah; 10) menggunakan teknologi pembelajaran secara efektif.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Robert E. Slavin, (2008: 166-169) mengemukakan bahwa metode team game tournament (TGT) terdapat lima (5) komponen yaitu: “presentasi kelas, tim, game/permainan, turnamen/pertandingan dan penghargaan”. Adapun untuk lebih jelasnya, dapat diuraikan sebagai berikut.

Presentasi Kelas

Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun dapat juga audiovisual.

Tim

Tim terdiri dari 4 sampai 6 orang siswa anggota kelas dengan kemampuan yang berbeda.

Game/Permainan

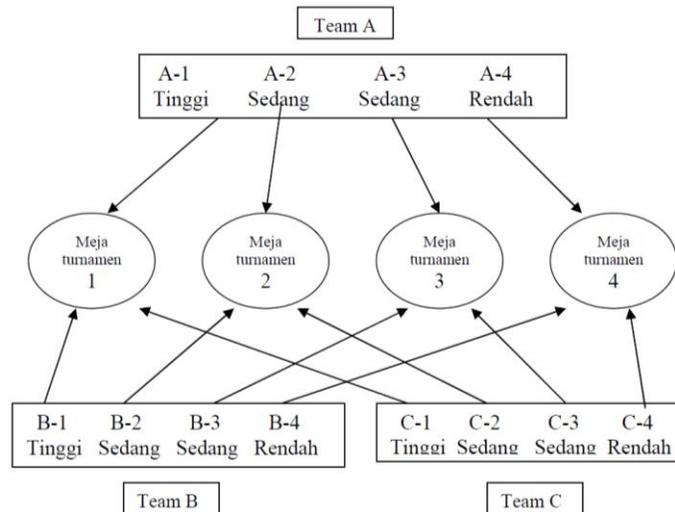
Permainan di desain untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan biasanya disusun dalam pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas dan latihan lain.

Turnamen/Pertandingan

Turnamen adalah saat dimana permainan berlangsung. Biasanya turnamen dilaksanakan pada akhir setiap minggu atau unit setelah guru memberikan presentasi kelas dan setiap tim telah berhasil dengan lembar kegiatan siswa.

Penghargaan Tim

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang. Kelompok yang berhasil mendapatkan nilai rata-rata melebihi kriteria tertentu diberi penghargaan berupa sertifikat atau penghargaan lain.



Gambar 1. Penempatan pada Meja Turnamen (Robert E. Slavin, 2008: 168)

Kelebihan Metode TGT

Seluruh siswa menjadi lebih siap dan menumbuhkan motivasi siswa untuk saling membantu dalam menguasai pelajaran.

Melatih kerjasama dengan baik, sehingga setiap anggota kelompok tidak bisa menggantungkan pada anggota lain.

Kekurangan Metode TGT

Anggota kelompok semua mengalami kesulitan.

Mengalami kesulitan dalam membedakan siswa.

Persiapan Pembelajaran

Persiapan pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi: persiapan materi, penetapan siswa dalam tim dan penetapan siswa dalam meja turnamen.

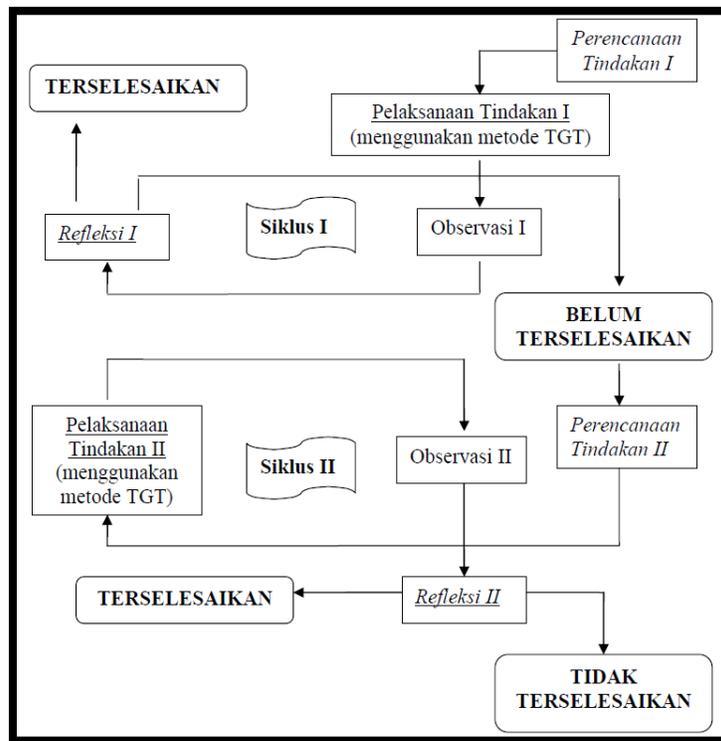
Langkah dan Aktivitas Pembelajaran

Langkah-langkah dalam metode TGT mengikuti siklus berikut: pemberian materi pelajaran, belajar kelompok, turnamen akademik, penghargaan tim dan pemindahan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 8 Manado yang berlangsung pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 dengan waktu sekitar 4 bulan yaitu bulan Januari 2019 sampai April 2019. Sedangkan subjek penelitian adalah siswa kelas X TKRO. yang berjumlah 36 orang yang terdiri dari 34 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan.

Pengumpulan data berupa observasi, tes, angket, wawancara, analisis dokumentasi. Tahap pelaksanaan penelitian meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan siklus I (tahap perencanaan tindakan I, tahap pelaksanaan tindakan I dan observasi I), tahap refleksi tindakan I, tahap pelaksanaan siklus II (tahap perencanaan siklus II, tahap pelaksanaan tindakan II dan tahap observasi II), tahap refleksi tindakan II.



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar PDTO, diperoleh gambaran tentang motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa yang aktif mengemukakan pendapatnya serta bertanya baik dalam

pembelajaran materi maupun saat diskusi berjumlah 23 orang (63,89 %).

2. Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran termasuk menyelesaikan tugas mandiri ataupun tugas kelompok, masih ada 11 orang yang tidak bertanggung jawab terhadap bagian

tugasnya masing-masing (hanya 69,44% yang bertanggung jawab).

3. Keseriusan siswa dalam turnamen terlihat dari hasil perolehan nilai turnamen masing-masing kelompok dimana hanya 3 dari 6 kelompok memperoleh nilai yang tinggi dan yang lainnya masih mendapat nilai yang sangat rendah (30,56 % belum serius).
4. Siswa yang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebesar 55,56 % (20 dari 36 siswa) sedangkan 44,44 % lainnya kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan metode TGT yang diterapkan oleh guru.
5. Siswa yang aktif dan berperan dalam kelompoknya saat mengerjakan tugas dari guru sebesar 61,11 % (22 dari 36 siswa), sedangkan yang lainnya hanya menunggu dan melihat teman yang lainnya selesai mengerjakan.
6. Dalam hubungannya dengan siswa lain selama pembelajaran maupun kerja kelompok, masih ada 9 orang yang tidak ikut berdiskusi bersama teman sekelompoknya. Mereka hanya berdiam

diri saja. Jadi 75 % siswa menjalin hubungan yang baik dengan siswa lain.

7. Siswa mampu menjawab 7 pertanyaan dari 11 pertanyaan yang diberikan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Jadi tingkat ketercapaian interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran adalah 33,33 %.
8. Tanggungjawab siswa di dalam tugas kelompok mencapai 69,44 % yang dibuktikan dengan hanya 11 orang saja yang belum menyelesaikan tugas dengan baik.

Berdasarkan hasil pekerjaan siswa yang terlampir dapat diidentifikasi bahwa siswa yang sudah mampu mengerjakan soal pilihan ganda materi prosedur dan teknik pemilihan alat ukur elektronik serta fungsinya serta mendapatkan nilai 70 ke atas sebesar 55,56 % (20 dari 36 siswa), sedangkan 44,44 % siswa lainnya belum sempurna dalam menyelesaikan soal yang diberikan, hal ini disebabkan mereka masih kesulitan memahami teori prosedur dan teknik pemilihan alat ukur elektronik serta fungsinya. Hasil ini ditunjukkan tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil tes siklus I

Keterangan	Nilai
Nilai terendah	55
Nilai tertinggi	90
Nilai rata-rata	68,61
Jumlah siswa tuntas	20
Prosentase ketuntasan	55,56 %

(Sumber : Data Primer dari Hasil Tes Siklus I)

Untuk lebih jelasnya ketuntasan klasikal pada siklus 1 dapat dilihat dalam

gambar di bawah ini :



Gambar 3. Diagram Ketuntasan Belajar Siklus I

Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa nilai tertingginya 90, nilai terendahnya 55 dan nilai rata-rata kelas yaitu 63,85. Siswa yang sudah mencapai standar nilai 70 ke atas sebanyak 20 siswa (55,56 % dari 36 siswa) dan siswa tersebut dapat dinyatakan sudah mencapai ketuntasan hasil belajar. Siswa yang sudah tuntas belajar pada siklus I ini sudah mengalami peningkatan sebesar 22,2 % dimana pada tes kemampuan awal baru mencapai 33,36% dan pada siklus I menjadi 55,56%.

Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelasnya yaitu 63,85. Siswa yang sudah mencapai standar nilai 70 ke atas sebanyak 20 siswa (55,56 % dari 38 siswa) dan siswa tersebut dapat dinyatakan sudah mencapai ketuntasan hasil belajar. Siswa yang sudah tuntas belajar pada siklus

I ini sudah mengalami peningkatan sebesar 22,2 % dimana pada tes kemampuan awal baru mencapai 33,36 % dan pada siklus I menjadi 55,56 %. Namun angka tersebut belum menunjukkan adanya ketercapaian target 85 %.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I belum sepenuhnya berhasil karena masih ada kelemahan-kelemahan baik dari pihak guru maupun siswa sehingga perlu dilaksanakan tindakan siklus II yang lebih difokuskan pada kendala - kendala yang muncul pada siklus I yaitu dengan memperbaiki cara mengajar guru dalam menerapkan metode TGT dan lebih memperhatikan kondisi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Hasil angket tanggapan balikan siswa pada siklus I

No	Pernyataan	Respon Siswa		Persentase
		SS dan S	TS dan STS	
1.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO lebih menarik dan tidak membosankan.	28		77,78%
2.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.	30		83,33%
3.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO mendorong saya untuk lebih giat belajar PDTO dan meningkatkan prestasi.	33		91,67%
4.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO mendorong saya untuk menjawab soal yang diberikan guru.	31		86,11%
5.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i>		32	88,89%

	(TGT) pada mata pelajaran PDTO membuat saya malas bekerjasama bersama teman dalam menyelesaikan tugas kelompok.			
6.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO mendorong saya menanyakan hal-hal yang masih kurang jelas kepada guru.	27		75,00%
7.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO mendorong saya untuk memahami materi pelajaran PDTO.		32	88,89%
8.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO membuat saya mengantuk di kelas.		30	83,33%
9.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) padamata pelajaran PDTO mendorong saya untuk mendapatkan hasil yang maksimal	32		88,89%
10	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO membuat saya lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.	34		94,44%
11	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO sangat baik dan cocok digunakan pada mata pelajaran PDTO.	31		86,11%
12	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) membuat saya malas mengikuti pelajaran PDTO		30	83,33%
Rata-Rata				85,65%

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar PDTO, diperoleh gambaran tentang motivasi dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa yang aktif mengemukakan pendapatnya serta bertanya baik dalam pembelajaran materi maupun saat diskusi berjumlah 27 orang (75%).
- 2) Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran termasuk menyelesaikan tugas mandiri ataupun tugas kelompok, masih ada 6 orang yang tidak bertanggung jawab terhadap bagian tugasnya masing-masing (83,33% bertanggung jawab).
- 3) Keseriusan siswa dalam turnamen terlihat dari hasil perolehan nilai turnamen masing-masing kelompok dimana 5 dari 6 kelompok memperoleh nilai yang tinggi dan hanya sedikit sekali selisihnya.
- 4) Siswa yang aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sebesar 75% (77 dari 36 siswa) sedangkan 25 % lainnya kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini disebabkan karena siswa sudah terbiasa dengan metode TGT yang diterapkan oleh guru.
- 5) Siswa yang aktif dan berperan dalam kelompoknya saat mengerjakan tugas dari guru sebesar 88,89 % (32 dari 36

- siswa), sedangkan yang lainnya hanya menunggu dan melihat teman yang lainnya selesai mengerjakan.
- 6) Dalam hubungannya dengan siswa lain selama pembelajaran maupun kerja kelompok, hanya 9 orang yang tidak ikut berdiskusi bersama teman sekelompoknya. Mereka hanya berdiam diri saja. Jadi 75 % siswa menjalin hubungan yang baik dengan siswa lain.
 - 7) Siswa mampu menjawab 11 pertanyaan dari 13 pertanyaan yang diberikan guru pada saat pembelajaran berlangsung. Jadi tingkat ketercapaian interaksi guru dengan siswa dalam

pembelajaran adalah 80,56 %.

- 8) Tanggungjawab siswa di dalam tugas kelompok mencapai 83,33 % yang dibuktikan dengan hanya 6 orang saja yang belum menyelesaikan tugas dengan baik.

Berdasarkan hasil pekerjaan siswa yang mendapatkan nilai 70 ke atas sebesar 86,11% (31 dari 36 siswa), sedangkan 10,19 % siswa lainnya belum sempurna dalam menyelesaikan soal yang diberikan, hal ini disebabkan mereka masih kesulitan memahami teori prosedur pengecekan penggunaan alat ukur elektronik serta fungsinya. Hasil ini ditunjukkan tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil tes siklus II

Keterangan	Nilai
Nilai terendah	60
Nilai tertinggi	100
Nilai rata-rata	79,72
Jumlah siswa tuntas	31
Prosentase ketuntasan	86,11 %

(Sumber : Data Primer dari Hasil Tes siklus II)

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diperjelas melalui diagram di bawah ini:



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus II

Hasil pekerjaan siswa pada siklus II diperoleh rata-rata kelas sebesar 79,72 dengan nilai terendahnya 61 dan nilai tertingginya adalah 100. Siswa yang sudah mencapai batas tuntas 70 ataupun lebih sebanyak 31 orang (86,11 % dari 36 siswa). Hasil tes siklus II ini menunjukkan adanya

peningkatan yang sangat baik dengan rata-rata kelas dari 68,61 menjadi 77,72 dan ketercapaian ketuntasan kelas dari 55,56 % menjadi 86,11 %. Maka dalam siklus II ini sudah mencapai target yang diharapkan.

Sesuai dengan angket tanggapan balikan terhadap metode TGT yang diisi

oleh siswa setelah pelaksanaan siklus II, menunjukkan bahwa rata-rata siswa yang memberikan tanggapan positif terhadap metode TGT yang diterapkan pada pembelajaran PDTO sebesar 89,81% dari jumlah keseluruhan siswa. Siswa merasa bahwa metode TGT mampu membangun

motivasi mereka untuk belajar PDTO. Adapun hasil angket tanggapan balikan yang telah diisi oleh siswa atas metode TGT yang diterapkan guru. Berikut ini data hasil angket tanggapan balikan siswa terhadap metode TGT.

Tabel 4. Hasil angket tanggapan balikan siswa pada siklus II

No	Pernyataan	Respon Siswa		Persentase
		SS dan S	TS dan STS	
1.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO lebih menarik dan tidak membosankan.	31		86,11%
2.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.	35		97,22%
3.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO mendorong saya untuk lebih giat belajar PDTO dan meningkatkan prestasi.	33		91,67%
4.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO mendorong saya untuk menjawab soal yang diberikan guru.	31		86,11%
5.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO membuat saya malas bekerjasama bersama teman dalam menyelesaikan tugas kelompok.		32	88,89%
6.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO mendorong saya menanyakan hal-hal yang masih kurang jelas kepada guru.	32		88,89%
7.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO mendorong saya untuk memahami materi pelajaran PDTO.		32	88,89%
8.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO membuat saya mengantuk di kelas.		32	88,89%
9.	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO mendorong saya untuk mendapatkan hasil yang maksimal	32		88,89%
10	Belajar dengan metode <i>Team Game Tournament</i> (TGT) pada mata pelajaran PDTO membuat saya lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.	36		100,00%
11	Belajar dengan metode <i>Team Game</i>	30		83,33%

	Tournament (TGT) pada mata pelajaran PDTO sangat baik dan cocok digunakan pada mata pelajaran PDTO.			
12	Belajar dengan metode Team Game Tournament (TGT) membuat saya malas mengikuti pelajaran PDTO.		32	88,89%
Rata-Rata				89,81%

Dalam pembelajaran siklus II, siswa sudah mulai terbiasa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode TGT. Hal nyata yang dapat dilihat sebagai hasil pelaksanaan tindakan siklus II adalah terjadinya peningkatan semua indikator keberhasilan. Bahkan pencapaian dari setiap indikator telah melebihi target atau batas yang ditentukan. Siswa sudah bersemangat dan menunjukkan keaktifannya selama

proses pembelajaran PDTO berlangsung. Nilai siswa pun meningkat, nilai rata-rata kelas yang awalnya hanya memperoleh 57,78 pada siklus I naik menjadi 68,61 dan pada siklus II meningkat lagi melebihi target 70 menjadi 79,72.

Adapun perbandingan ketercapaian indikator keberhasilan siklus I dan II dapat di lihat dari gambar di bawah ini.

Tabel 5. Perbandingan keberhasilan tindakan untuk kualitas proses pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Target	Pencapaian Target	
			Siklus I	Siklus II
1.	Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	70 %	63,89%	75,00%
2.	Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (meyelesaikan tugas mandiri atau tugas kelompok)	70%	69,44%	83,33%
3.	Keseriusan siswa dalam mengikuti turnamen	70 %	69,44%	80,56%
4.	Partisipasi siswa dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok, selalu mengikuti petunjuk guru).	70%	55,56%	75,00%
5.	Interaksi siswa dalam mengikuti diskusi kelompok	70 %	61,11%	88,89%
6.	Hubungan siswa dengan siswa lain selama pembelajaran (Dalam kerja kelompok)	70%	33,33%	75,00%
7.	Interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran	65%	75,00%	80,56%
8.	Tanggungjawab siswa di dalam tugas kelompok	70%	69,4%	83,33%

(Sumber : Data Primer dari Lembar Observasi Siklus I dan Siklus II)

Tabel 6. Perbandingan keberhasilan tindakan untuk kualitas hasil belajar

No	Aspek yang dinilai	Target	Pencapaian Target	
			Siklus I	Siklus II
1	Nilai batas ketuntasan	70	68,67	79,72
2	Ketuntasan kelas	85 %	55,56 %	86,11 %

(Sumber : Data Primer dari Lembar Observasi Siklus I dan Siklus II)

Berikut ini penjelasan ketercapaian target pada setiap aspek kualitas pembelajaran.

1. Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat sudah melampaui target 70 %, yaitu pada siklus

- I baru mencapai 63,89 %, sedangkan pada siklus II telah mencapai 75%.
2. Tingginya motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri atau tugas kelompok) pada siklus I hanya mencapai 69,44 %, sedangkan pada siklus II telah jauh melampaui target 70 %, yaitu mencapai 83,33 %.
 3. Keseriusan siswa dalam mengikuti turnamen pada siklus I baru mencapai 69,44 %, namun pada siklus II sudah melebihi target 70 %, yaitu mencapai 80,56 %.
 4. Partisipasi siswa dalam pembelajaran (memperhatikan, ikut melakukan kegiatan kelompok dan selalu mengikuti petunjuk guru) pada siklus I hanya mencapai 55,56 %, sedangkan pada siklus II dapat mencapai 75%, dan melebihi target yang hendak dicapai yaitu 70 %.
 5. Interaksi siswa dalam mengikuti diskusi kelompok pada siklus I hanya mencapai 61,11 %, namun pada siklus II sudah cukup tinggi karena sudah mencapai 88,89 % dengan target 70 %.
 6. Hubungan siswa dengan siswa lain selama pembelajaran pada siklus I telah mencapai 60,5 % dan pada siklus II juga sudah mencapai 76,3 % dengan target yang sama juga, yaitu 70 %.
 7. Interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa pada siklus I telah mencapai 33,33 % dan pada siklus II sudah melebihi target dengan ketercapaian tertinggi diantara aspek yang lain, yaitu sudah mencapai 75 % sedangkan targetnya adalah 65 %.
 8. Tanggungjawab siswa dalam kelompok pada siklus I sudah melebihi target 70 %, yaitu mencapai 69,84 % sedangkan pada siklus II juga mengalami peningkatan lagi, yaitu mencapai 83,33 %.

Ketercapaian nilai rata-rata kelas pada siklus I telah mengalami peningkatan, yaitu yang pada tes awal baru mencapai 57,78 pada siklus I menjadi 68,61 dengan ketuntasan belajar 55,56 %. Hasil siklus I ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 79,72 dengan ketuntasan belajar 86,11% (31 dari 36 siswa), sedangkan 13,89% siswa lainnya belum sempurna dalam menyelesaikan soal yang diberikan guru. Namun pada siklus II ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal sekolah sebesar 85%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penggunaan model pembelajaran kooperatif metode *team game tournament* (TGT) pada pembelajaran PDTO secara optimal dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PDTO siswa Kelas X TKROSMK Negeri 8 Manado. Hal ini terlihat dari tingkat keberhasilan setiap

aspek kualitas proses dan hasil pembelajaran yang mengalami peningkatan pada siklus II dan telah memenuhi bahkan melebihi masing-masing target yang diharapkan.

Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat pada siklus I baru mencapai 63,89 %, sedangkan pada siklus II telah mencapai 75%.Tingginya

motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelesaikan tugas mandiri atau tugas kelompok) pada siklus I hanya mencapai 69,44 %, sedangkan pada siklus II telah mencapai 83,33 %.Keseriusan siswa dalam mengikuti turnamen pada siklus I baru mencapai 69,44 %, namun pada siklus II sudah mencapai 80,56 %.Partisipasi siswa dalam pembelajaran pada siklus I hanya mencapai 55,56 %, sedangkan pada siklus II dapat mencapai 75%.Interaksi siswa dalam mengikuti diskusi kelompok pada siklus I hanya mencapai 61,11 %, namun pada siklus II sudah cukup tinggi karena sudah mencapai 88,89 %.Hubungan siswa dengan siswa lain selama pembelajaran pada siklus I telah mencapai 60,5 % dan pada siklus II juga sudah mencapai 76,3 %.Interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa pada siklus I telah mencapai 33,33 % dan pada siklus II sudah mencapai 75 %.Tanggungjawab siswa dalam kelompok pada siklus I mencapai 69,84 % sedangkan pada siklus II juga mengalami peningkatan lagi, yaitu mencapai 83,33 %.

Peningkatan kualitas hasil belajar ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang semula pada tes kemampuan awal hanya diperoleh nilai rata-rata sebesar 57,78 pada siklus I meningkat menjadi 68,61 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 79,72. Pada tes kemampuan awal siswa yang dapat mencapai batas tuntas hanya 33,36%, sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 55,56 % dan pada siklus II mencapai 86,11 % yang berarti sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal sekolah sebesar 85%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

Guru

- a. Diharapkan kepada Guru untuk selalu meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan dan menyampaikan materi serta mengelola kelas sehingga kualitas pembelajaran dapat terus meningkat.
- b. Diharapkan kepada guru disamping menerapkan metode TGT juga menerapkan metode lain yang serupa seperti metode *Student Teams Achievement Devition* (STAD) dalam pembelajaran guna memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.
- c. Kerjasama guru dan siswa selama proses pembelajaran harus diperhatikan sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Siswa

- a. Hendaknya siswa dapat memberikan respon yang baik terhadap guru dalam penerapan model pembelajaran TGT supaya motivasi belajar siswa meningkat sehingga mampu mempengaruhi kualitas pembelajaran siswa.
- b. Hendaknya siswa berperan aktif selama proses pembelajaran.
Diharapkan untuk dapat mengikuti perkembangan lingkungan dan bersikap terbuka terhadap perubahan yang ada disekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- B.R. Hergenhahn and Matthew H. Olson. 1997. *An Introduction To Theories Of Learning*. United States Of America. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sardiman A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.