

**Implementasi Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Game Tournaments*
(TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar (Studi pada Mata Pelajaran
Kelistrikan Bodi Otomotif Kelas XI SMKN 2 Maros).**

JUMARDI

Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif, Universitas Negeri Makassar,
Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90222
E-mail: jumardipto@gmail.com

ABSTRAK

Jumardi, 1423041003. **Implementasi Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Game Tournaments* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar (Studi pada Mata Pelajaran Kelistrikan Bodi Otomotif Kelas XI SMKN 2 Maros).** Skripsi, Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar, 2019. Dibimbing oleh Faizal Amir dan Muh. Iskandar Musa.

Penelitian tindakan kelas ini (*Classroom Action Research*) bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar Kelistrikan Bodi Otomotif melalui pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas XI TKR B SMKN 2 Maros Kabupaten Maros. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI TKR B SMKN 2 Maros berjumlah 24 orang. Penelitian dilaksanakan selama 2 siklus dimana setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Nilai rata-rata pada siklus I ke siklus II menunjukkan peningkatan dari 72,60 menjadi 80,83. Hasil belajar siswa meningkat menjadi 8,23 dengan ketuntasan klasikal 83,33% di siklus II. Berdasarkan hasil observasi dari siklus I dan II dimana siswa yang bertanya pada saat pembelajaran berlangsung meningkat dari 26,91% menjadi 50,70%, Aktif memberi respon meningkat dari 32,84% menjadi 65,82%, Aktif dalam *game* meningkat dari 56,51% menjadi 67,75%, yang dapat merangkai papan kelistrikan meningkat dari 68,18% menjadi 83,33%, Aktif dalam *tournament* meningkat dari 69,56% menjadi 87,50%, serta siswa yang melakukan kegiatan lain (main-main, ribut dan lain-lain) dalam proses pembelajaran menurun dari 26,77% menjadi 11,35%. Disimpulkan bahwa dengan pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Game Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kelistrikan Bodi Otomotif kelas XI TKR B SMKN 2 Maros Kabupaten Maros.

Kata Kunci: *Kelistrikan Bodi, Pembelajaran Kooperatif, TGT, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia khususnya SMK ditempatkan sebagai pendidikan nasional untuk menyiapkan lulusan siap kerja, melanjutkan ke jenjang lebih tinggi dan berwirausaha. SMK merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian, sehingga lulusannya dapat mengembangkan kinerja apabila terjun dalam dunia kerja. Pendidikan SMK itu sendiri bertujuan meningkatkan kemampuan siswa untuk dapat mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Untuk mengembangkan potensi siswa maka guru harus dapat melaksanakan tugas pokok dan fungsi pembelajaran. Untuk itu perlu memiliki prinsip-prinsip mengajar yang mengacu pada peningkatan kemampuan internal siswa dalam merancang strategi pembelajaran. Guru juga yang menentukan berhasil atau tidaknya siswa dilihat dari hasil belajarnya, hal ini sesuai dengan salah satu kode etik guru yang berbunyi "guru menciptakan suasana sekolah sebaik-baiknya yang menunjang berhasilnya proses belajar mengajar" Proses untuk meningkatkan potensi internal tersebut dengan menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa mampu mencapai kompetensi secara utuh dan kontekstual. Dalam proses pembelajaran siswa ditempatkan sebagai subjek sehingga siswa lebih aktif sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, kemudian dibentuk suasana pembelajaran di kelas maupun di laboratorium yang menyenangkan sehingga terjadi interaksi siswa dengan siswa lain akibatnya suasana kelas akan lebih hidup.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu diupayakan untuk memudahkan proses terbentuknya pengetahuan pada siswa, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran adalah dengan digunakannya model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif ini mengharuskan siswa bekerja sama untuk mencapai sasaran dalam pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model *Team Game Tournament* (TGT) yaitu suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan

mengembangkan kerja sama antar personal, dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan yang pada akhirnya memperoleh apresiasi oleh guru terhadap siswanya. Pada dasarnya perilaku individu akan berubah ketika mereka bekerja dalam kelompok-kelompok. Olehnya itu dalam proses pembelajaran menggunakan model *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Melalui model pembelajaran tipe *Teams Game Tournament* (TGT), siswa tidak dijadikan sebagai objek pembelajaran melainkan menjadi subjek pembelajaran yaitu siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari beberapa siswa yang di dalamnya ditempatkan siswa yang memiliki kemampuan di bawah standar dan di atas rata-rata. Siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata tersebut diajak untuk menjadi tutor atau sumber belajar dan sebagai tempat bertanya bagi teman di kelompoknya dan semua anggota kelompok nantinya diharuskan untuk paham semua tentang apa yang diajarkan oleh guru karena pada akhirnya nanti akan dibuatkan *game* untuk menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Terkait dengan ini peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan menerapkan metode diskusi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) proses belajar mengajar pada mata pelajaran Kelistrikan Bodi Otomotif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

BELAJAR

Menurut pendapat dari Winkel dkk (1991: 2) mengemukakan belajar pada manusia merupakan suatu proses psikologis yang berlangsung dalam interaksi aktif subjek dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, terampilan dan sikap yang bersifat konstan/menetap. Perubahan-perubahan itu dapat berupa sesuatu yang baru yang segerah nampak dari perilaku nyata. Belajar ialah sebagai suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau merubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya Sahabuddin (1997: 2).

Slameto (2003: 2) mengemukakan lebih lanjut tentang belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengamatannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Muhibbin Syah (2004: 94) mengemukakan Belajar merupakan proses kognitif yang mendapat dukungan dari fungsi ranah psikomotor, dimana fungsi psikomotor meliputi: mendengar, melihat, dan mengucapkan.

PEMBELAJARAN

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2017 : 36) Pembelajaran merupakan jalanya kegiatan belajar siswa dan mengajar guru. Sedangkan pembelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah pembelajaran dimana hasil belajar atau kompetensi yang diharapkan dicapai oleh siswa, sistem penyampaian, dan indikator pencapaian hasil belajar dirumuskan secara tertulis sejak perencanaan dimulai (Kunandar, 2008 : 19).

Menurut Degeng dan Miarso (1993: 14) pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan secara sistematis di mana setiap komponen saling berpengaruh. Dalam proses secara *implisit* terdapat kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil belajar yang di inginkan. Wanataputra (2001: 14) Pembelajaran adalah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Sukartini (2007) Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

HASIL BELAJAR

Hasil belajar dapat dijadikan guru sebagai bentuk evaluasi untuk mengetahui siswa mana saja yang dapat memahami materi pelajaran yang telah disampaikan dan dapat mengetahui apakah penggunaan model pembelajaran

tertentu telah sesuai. Sedangkan hasil belajar bagi siswa sendiri dapat menjadikan dirinya untuk lebih termotivasi dalam belajar. Aunurrahman (2013: 37) menyatakan bahwa “hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku”.

Menurut Hamalik (2008) menyatakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku di sini memiliki dua unsur yaitu unsur subjektif dan unsur *motoris*. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur *motoris* adalah unsur jasmaniah.

MODEL PEMBELAJARAN

Menurut Sanjana (2008), pemilihan model pembelajaran sangat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat memotifasi peserta didik dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan, sebaliknya penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat akan menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam proses belajar bahkan dapat menciptakan kejenuhan atau rasa bosan pada kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Perlu diketahui bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Trianto, 2007).

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMEN)

Teams Game Tournaments (TGT) merupakan salah satu bagian dari sekian banyak model pembelajaran kooperatif yang ada. Menurut Saco (Saputra, 2010), dalam *Teams Game Tournaments* (TGT) siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

Menurut Slavin dalam Rusman (2011) pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan dengan Slavin (2002), maka model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT) memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil
- b. *Games* dan *tournament*
- c. Penghargaan kelompok

Rachmat (Saputra, 2010) menyatakan bahwa ada lima komponen utama atau disebut juga sebagai sintaks pembelajaran dalam *Teams Game Tournaments* (TGT) yaitu :

- a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung, ceramah atau diskusi yang didampingi guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok

- b. Kelompok (*team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya *heterogen*. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game* dan turnamen

- c. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Siswa memilih kartu bernomor atau guru menyebutkannya dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu.

d. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan peresentase kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja atau setelah melakukan praktik.

e. Penghargaan Kelompok

Guru mengumumkan kelompok terbaik atau kelompok pemenang.

KELISTRIKAN BODI OTOMOTIF

Kelistrikan bodi otomotif harus dikuasai setiap siswa SMK yang mengambil jurusan Teknik Kendaraan Ringan (TKR) yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan mengenai kelistrikan bodi. Mata pelajaran kelistrikan bodi otomotif merupakan mata pelajaran teori dengan menggunakan alat peraga yang diajarkan pada siswa di SMKN 2 Maros XI Teknik Kendaraan Ringan.

Dalam hal ini mata pelajaran kelistrikan bodi merupakan pelajaran dasar keahlian yang wajib dipelajari di kelas XI SMKN 2 Maros. Penelitian ini hanya akan mengambil kompetensi dasar yang diajarkan di semester 1 (ganjil). Materi pokok tersebut harus dikuasai oleh siswa dan pembelajaran dikatakan tuntas apabila siswa dapat memenuhi KKM minimal 75,00. Materi Kelistrikan Bodi Otomotif Kendaraan ringan tidak sekedar mata pelajaran hafalan namun konsep harus dapat melekat pada siswa, karena dalam mata pelajaran Kelistrikan Bodi Otomotif ini berisi tentang teori dan bagaimana cara merangkai dari apa-apa saja yang termasuk dalam cakupan materi kelistrikan bodi pada kendaraan ringan.

JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Tampubolon (2013: 15) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata berupa siklus melalui proses kemampuan mendeteksi dan memecahkan masalah. Jenis penelitian tindakan kelas ini dipilih karena penelitian

tindakan kelas merupakan salah satu teknik agar pembelajaran yang dikelola peneliti selalu mengalami peningkatan melalui perbaikan secara terus menerus. Pada penelitian tindakan kelas terdapat proses refleksi yaitu upaya menganalisis untuk menemukan kelemahan-kelemahan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan. Tindakan yang diberikan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Penelitian ini akan dilakukan secara kalaboratif dengan guru mata pelajaran Kelistrikan Bodi Otomotif.

LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMKN 2 Maros. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran Kelistrikan Bodi Otomotif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI TKR B, SMKN 2 Maros Semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 24 siswa.

JENIS TINDAKAN

Penelitian tindakan kelas ini di rencanakan dalam dua siklus kegiatan yaitu siklus I dilaksanakan selama 3 kali pertemuan, dengan rincian kegiatan; pertemuan pertama dan kedua merupakan penyampaian materi pelajaran dan *game* kemudian pertemuan ketiga merupakan pelaksanaan turnamen dan pelaksanaan evaluasi. Begitupun pada siklus II akan dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Jika dalam siklus tersebut belum dapat menunjukkan letak keberhasilan yang diinginkan maka dapat dilanjutkan kesiklus berikutnya. Prosedur kegiatannya meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Tes hasil Belajar

Tes hasil belajar dilakukan dengan cara memberikan siswa tes secara tertulis untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Oleh karena itu tes dibagi menjadi dua yaitu tes awal dan tes akhir.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai keaktifan siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Dalam mengisi lembar observasi tersebut pada saat proses pembelajaran berlangsung maka dapat menunjukkan ada tidaknya perubahan aktivitas siswa pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournaments* (TGT).

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari observasi. Untuk memberikan gambaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung maka digunakan dokumentasi berupa foto mengenai aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu terdapat dokumentasi berupa hasil jawaban tes siswa. Dokumentasi ini dapat dijadikan petunjuk dan bahan pertimbangan pelaksanaan selanjutnya dan penarikan kesimpulan.

TEKNIK ANALISI DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil observasi. Adapun analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dan frekuensi rata-rata dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$\text{Mean } \bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \text{ dan frekuensi rata-rata } \bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata hitung

$\sum x_i$ = Jumlah data

n = Banyak

f_i = Frekuensi data kelas ke-i

x_i = Nilai tengah kelas ke-i

(Sudjana, 2005: 67)

Untuk analisis secara kuantitatif digunakan kategorisasi skala empat untuk menentukan keberhasilan dalam penelitian mengacu pada teknik kategori nilai hasil belajar yang ditetapkan oleh departemen pendidikan dan kebudayaan yang digunakan seperti pada tabel bawah ini ;

Skala Kategorisasi Standar Hasil Belajar Siswa

PREDIKAT	NILAI KOMPETENSI		
	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN	SIKAP
A	90-100	90-100	SB
B	80-89	80-89	B
C	70-79	70-79	C
D	<69	<69	K

Keterangan :

SB: Sangat Baik

B: Baik

C: Cukup

K: Kurang

HASIL ANALISIS DATA

a. Data Hasil Tes Awal (*pretest*)

Sebelum melaksanakan tindakan siklus I, terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*). Tes awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal atau sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang diberikan yang dimiliki siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), hasil tes awal kemudian dijadikan tolak ukur dalam

pelaksanaan tindakan (pembelajaran) selanjutnya. Sebelum memberikan *pretest* peneliti menyampaikan materi dengan metode ceramah secara singkat. Berikut adalah hasil belajar siswa pada tes awal (*pretest*).

Tabel Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Siswa Pada *Pretest*

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	6	27,27
Tidak Tuntas	16	72,73
Jumlah	22	100%

Dari Tabel di atas dapat diketahui bahwa 22 siswa kelas XI TKR B yang mengikuti *pretest*, hanya 6 siswa atau dengan persentase sebesar 27,27% yang mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal. Nilai KKM yang telah ditetapkan adalah 75. Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 16 siswa atau 72,73%. Rendah dan sedikitnya siswa yang mampu mencapai nilai KKM menandakan bahwa perlu adanya perbaikan untuk peningkatan hasil belajar siswa.

b. Hasil Penelitian Siklus I

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Kelistrikan Bodi Otomotif sesuai dengan desain penelitian maka penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, tahap tindakan/pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Dari tiga tahap ini diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Pada Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	10	43,47
Tidak Tuntas	13	56,53
Jumlah	23	100%

Hasil belajar pada siklus I di atas menunjukkan bahwa dari 23 siswa kelas XI TKR B yang mengikuti *posttest* siklus I, siswa yang mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 10 siswa atau sebesar 43,47%. Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 13 siswa atau 56,53%. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada siklus I masih rendah, karena belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 75% dari keseluruhan siswa kelas XI TKR B.

Adapun hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah sebagai berikut:

Hasil Observasi/Pengamatan Keaktifan Siswa

No	Komponen Yang Diamati	Pertemuan						Rata-Rata (%)
		1		2		3		
		F	%	F	%	f	%	
1	Siswa yang bertanya pada saat pembelajaran berlangsung	4	17,39	6	28,57	8	34,78	26,91
2	Siswa yang aktif memberi respon	5	21,73	7	33,33	10	43,47	32,84
3	Siswanyang ktif dalam <i>game</i>	10	43,47	16	69,56	-	-	56,51
4	Siswa yang dapat merangkai papan kelistrikan	-	-	15	68,18	-	-	68,18
5	Siswa yang aktif dalam <i>tournament</i>	-	-	-	-	16	69,56	69,56
6	Siswa yang melakukan kegiatan lain dalam proses pembelajaran (main-main, ribut dan lain-lain)	9	39,13	5	23,80	4	17,39	26,77

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa persentase rata-rata hasil observasi/pengamatan keaktifan siswa dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua pada siklus I yaitu: (1) siswa yang bertanya pada saat pembelajaran berlangsung memiliki persentase rata-rata **26,91%**, (2) siswa yang aktif memberikan respon memiliki peresentase rata-rata **32,84%**, (3) siswa yang aktif pada saat *game* berlangsung memiliki persentase rata-rata **56,51%**, (4) siswa yang dapat merangkai papan kelistrikan memiliki persentase rata-rata **69,56%**, (5) siswa yang aktif dalam *tournament* memiliki persentase rata-rata **69,56%** dan (6) siswa yang melakukan kegiatan lain dalam proses pembelajaran (ribut, main-main dan lain-lain) memiliki persentase rata-rata **26,77%**.

c. Hasil Penelitian Siklus II

Kegiatan siklus II merupakan tindak lanjut dari siklus I yang didasarkan dari hasil refleksi peneliti dan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*). Pada siklus I hasil belajar siswa belum mencapai kriteria

keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu apabila 75% dari jumlah siswa kelas XI TKR B mendapatkan nilai tuntas. Oleh karena itu, dilanjutkan ke siklus II untuk dapat mencapai kriteria keberhasilan tersebut. Adapun hasil penelitian siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel Distribusi Frekuensi Ketuntasan Belajar Pada Siklus II

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Tuntas	20	83,33
Tidak Tuntas	4	16,67
Jumlah	24	100%

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa dari 24 siswa kelas XI TKR A yang mengikuti *Posttest* siklus II, siswa yang mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 20 siswa atau sebesar 83,33% dari keseluruhan siswa kelas XI TKR B. Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 4 siswa atau 16,67%. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada siklus II meningkat dari siklus I. Peningkatan hasil belajar siklus I ke siklus II sebesar 39,86%.

Adapun hasil pengamatan secara keseluruhan proses pembelajaran dan aktivitas belajar siswa pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Observasi/Pengamatan Keaktifan Siswa

No	Komponen Yang Diamati	Pertemuan						Rata-Rata (%)
		1		2		3		
		F	%	f	%	f	%	
1	Siswa yang bertanya pada saat pembelajaran berlangsung	6	26,08	11	46,83	19	79,19	50,70
2	Siswa yang aktif memberi respon	9	39,13	17	70,83	21	87,50	65,82
3	Siswanyang ktif dalam <i>game</i>	12	52,17	20	83,33	-	-	67,75
4	Siswa yang dapat merangkai papan kelistrikan	-	-	20	83,33	-	-	83,33
5	Siswa yang aktif dalam <i>tournament</i>	-	-	-	-	21	87,50	87,50
6	Siswa yang melakukan	4	17,39	2	8,33	2	8,33	11,35

kegiatan lain dalam proses pembelajaran (main-main, ribut dan lain-lain)								
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa persentase rata-rata hasil observasi/pengamatan keaktifan siswa dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua pada siklus I yaitu: (1) siswa yang bertanya pada saat pembelajaran berlangsung memiliki persentase rata-rata **50,70%**, (2) siswa yang aktif memberikan respon memiliki persentase rata-rata **65,82%**, (3) siswa yang aktif pada saat *game* berlangsung memiliki persentase rata-rata **67,75%**, (4) siswa yang dapat merangkai papan kelistrikan memiliki persentase rata-rata **83,33%**, (5) siswa yang aktif dalam *tournament* memiliki persentase rata-rata **69,56%** dan (6) siswa yang melakukan kegiatan lain dalam proses pembelajaran (ribut, main-main dan lain-lain) memiliki persentase rata-rata **26,77%**.

DESKRIPSI HASIL BELAJAR

Penilaian hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah menggunakan tes. Tes dilakukan sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) diterapkan. Pada siklus I dan siklus II tes dilakukan pada pertemuan ketiga. Hal tersebut dikarenakan waktu yang dibutuhkan tidak tercukupi. Tes tersebut merupakan soal *essay*, tes pada penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali yaitu tes awal (*pretest*), tes siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa yang didapatkan pada tiap tahap atau siklus adalah sebagai berikut:

Hasil Belajar Siswa Pada Tes Awal, Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Keterangan	Jumlah	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Kriteria Keberhasilan
Tes Awal (<i>Pretest</i>)	Siswa Tuntas Belajar	6	27,27	22	
	Siswa Tidak Tuntas Belajar	16	72,73		

Siklus I	Siswa Tuntas Belajar	10	43,47	23	75%
	Siswa Tidak Tuntas Belajar	13	56,53		
Siklus II	Siswa Tuntas Belajar	20	83,33	24	
	Siswa Tidak Tuntas Belajar	4	16,67		

Pada Tabel di atas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I siswa yang tuntas meningkat 16,20% dari tes awal dan siklus II meningkat 39,86% dari siklus I. Untuk siswa yang tidak tuntas menurun 16,20% dari tes awal ke siklus I dan 39,86% menurun dari siklus I ke siklus II. Dari data tersebut diperoleh nilai di siklus II hasil belajar siswa dapat melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti. Persentase siswa yang mencapai nilai ketuntasan minimal adalah sebesar 83,33%, sedangkan standar yang ditetapkan peneliti adalah sebesar 75%.

PEMBAHASAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) ini terdiri dari lima tahap kegiatan yaitu penyajian kelas, kelompok, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok. Di dalam lima tahap ini siswa memiliki enam aktivitas yaitu membaca, berbicara, mendengarkan, menulis, bekerja sama dalam memecahkan masalah, serta melaksanakan praktik merangkai. Melalui enam kegiatan tersebut siswa dapat belajar memahami materi secara mandiri, siswa mampu menjelaskan materi yang telah dipahami kepada temannya, siswa mampu melatih temannya terkait dengan kompetensi dasar yang diajarkan, siswa mampu menjawab pertanyaan baik dalam *game* dan turnamen, dan siswa mampu berbicara, berdiskusi dan berpendapat di dalam setiap kelompoknya serta siswa mampu merangkai papan kelistrikan bodi sesuai dengan materi yang diajarkan.

Penerapan model pembelajaran ini pula dapat meningkatkan minat ataupun motivasi belajar siswa, hal ini sesuai data dari hasil observasi yang diterapkan yang tadinya kurang semangat dalam hal ingin mengetahui apa yang

dipelajari menjadi lebih semangat baik dalam pelaksanaan *game* maupun turnamen.

Berhasilnya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terlaksana pada siklus II. Pada siklus II siswa lebih memperhatikan pelajaran dan mencatat penjelasan guru dari pada siklus sebelumnya dan pada saat dilaksanakannya praktik di LAB, siswa lebih banyak memperhatikan sehingga banyak siswa yang dapat merangkai papan kelistrikan bodi tersebut. Alhasil persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMKN 2 Maros pada siswa kelas XI TKR B maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Kelistrikan Bodi Otomotif, dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMKN 2 Maros pada kelas XI TKR B,
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI TKR B pada mata pelajaran Kelistrikan Bodi Otomotif. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata 72,60 meningkat menjadi 80,83 pada siklus II, meningkat sebesar 8,23.
3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Kelistrikan Bodi Otomotif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di lihatdari data hasil observasi.

Daftar Pustaka

- Aunurrahman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik. O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Degeng, I.N.S. dan Miarso, Y. 1993. *Desain Pembelajaran: Teori Ke Terapan*. Malang: FPS IKIP Malang.
- Muhibbin Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Sanjana. 2008. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, A. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA YLPI Pekanbaru Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi. Pekanbaru: fakultas Ilmu Keguruan Dan Pendidikan Universitas Islam Riau.
- Sahabuddin. 1997. *Mengajar dan Belajar: Dua Aspek dari suatu proses yang Disebut Pendidikan .Ujung Pandang* : FIP IKIP Ujung Pandang.
- Slameto . 2003 *.Belajar dan Faktor faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukartini, Sri Patmah (Tim pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI). 2007. *Teori Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Imtima.
- Sunal. Hans dan Slavin. (Model Pembelajaran Kooperatif). 2002. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Tampubolon, Saur. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. 2007. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Udin S. Winataputra. 2001. *Model-model Pembelajaran inovatif*. Jakarta: PAU-PPAI Universitas Terbuka.
- Winkel, W.S. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.