

# PENERAPAN COOPRATIVE LERANING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM BAHAN BAKAR PADA KELAS XI DI SMK NEGERI 1 SUMBAR

Ridho Agustian<sup>1</sup>, Dr. Remon Lapis, ST, MT, M.Sc Tech<sup>2</sup>, Donny Fernandez, S.Pd, M.Sc<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Melalui Kooperatif Learning tipe TGT pembelajaran menjadi lebih baik, melibatkan siswa dalam kelompok dan belajar untuk satu sama lain serta dapat membantu siswa dalam memperbaiki asil belajar menjadi lebih baik lagi sesuai dengan ketentuan kriteria ketuntasan dari sekolah. Belajar mengandung perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungan dan peningkatan mutu pendidikan.

Penelitian ini berlangsung dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Sebelum melaksanakan siklus I, dan II terdapat tahap pra siklus yang berguna untuk mengetahui hasil dan metode belajar siswa. Subjek penelitian ialah siswa kelas XI TKR1 SMK Negeri 1 Sumbar. Instrumen penelitian yang digunakan ialah lembar penilaian hasil belajar siswa. Data kuantitatif yang didapatkan kemudian dianalisis dengan statistika deskriptif.

Hasil penelitian tindakan kelas siklus I menunjukkan: 1. Siswa yang aktif menjawab soal pada bahan ajar yaitu 59,5% (cukup), 2. Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan rata-rata yaitu 43,9% (cukup), 3. Siswa yang aktif menjawab pertanyaan rata-rata yaitu 64,3% (cukup), 4. Siswa yang aktif mengemukakan pendapat yaitu 34,5% (rendah), 5. Membuat kesimpulan rata-rata 51,1% (cukup). Adapun pada siklus II menunjukkan: 1. Siswa yang aktif menjawab soal bahan ajar rata-rata 83,3 % (sangat tinggi), 2. Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan rata-rata 61,8 % (tinggi), 3. Siswa yang aktif menjawab pertanyaan rata-rata 88 % (tinggi), 4. Siswa yang aktif mengemukakan pendapat 63 % (tinggi), 5. Membuat kesimpulan rata-rata 85,6 % (sangat tinggi).

Secara keseluruhan pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II. Selanjutnya peningkatan pada hasil belajar yaitu pada pra siklus rata-rata nilai siswa 63,39 siswa yang tuntas 28,57% pada siklus I meningkat dengan rata-rata nilai siswa 67,53 siswa yang tuntas meningkat menjadi 37,71%, selanjutnya pada siklus II juga mengalami peningkatan rata-rata nilai siswa 80,92% siswa yang tuntas menjadi 67,85%

Kata Kunci : Cara Belajar, Hasil Belajar

## ABSTRACT

Through the learning type TGT Kooperatif Learning better, engaging students in groups and learning to each other and to be able to assist students in improving acyl study became better again in accordance with the provisions of the ketuntasan criteria from the school. Study on behavior changes to contain the individual with the environment and improving the quality of education.

This research takes place in 2 cycles. Each cycle consists of 4 phases: planning, implementation measures, observation and reflection. Before carrying out the cycle I and II there is a pre phase cycles that are useful to know the results and methods of student learning. The subject is a student of Class XI TKR1 SMK Negeri 1 West. Research instrument used is the student learning outcomes assessment sheet. Quantitative data obtained are then analyzed with descriptive statistics.

Class action research cycle I pointed out: 1. active Students answer the question on the learning materials namely 59.5% (enough), 2. Students who are actively asking questions i.e. average 43.9% (enough), 3. Students who are actively answering questions on average i.e. 64.3% (enough), 4. Students who are actively 34.5% i.e. suggested (low), 5. Conclusion the average 51.1% (enough). As for cycle II indicates: 1. a Student active learning materials question answered an average of 83.3% (very high), 2. Students who are actively asking questions an average 61.8% (high), 3. Students who are actively answering questions on average 88% (high), 4. Students who are actively suggested 63% (high), 5. Make conclusions on average 85.6% (very high).

Overall in the cycle I and cycle II an increase in the activity of students in cycle II. Further improvement on the results of the study in pre-cycle average value students complete student 63.39 28.57% in cycle I was increased by an average of 67.53 students students who value your satisfaction increased to 37.71%, next on cycle II also experienced the increase in the average value of 80.92% students students who completely become 67.85%

Keywords: How To Study, The Results Of The Study

---

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknik Otomotif FT UNP

Jln. Prof. Dr. Hamka Air Tawar Padang 25131 INDONESIA

---

## PENDAHULUAN

Pada saat sekarang ini pendidikan sudah mengalami perubahan yang sangat pesat. Berbagai model telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran saat ini banyak masih menggunakan metode ceramah, yang membuat pembelajaran menjadi kurang efektif karena yang aktif dalam proses pembelajaran adalah guru. supaya terwujud pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka tugas guru adalah memastikan suasana kelas berlangsung secara menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan belajar akan efektif apabila dilakukan dalam keadaan yang menyenangkan.

Berdasarkan Undang-Undang No.20 tahun 2003 bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berdasarkan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Berdasarkan observasi dan pengalaman peneliti saat berada pada SMK Negeri 1 Sumbar, terdapat beberapa kelebihan sekolah tersebut yaitu pada penerimaan siswa, yang mana siswa di SMK ini pada umumnya banyak yang dari luar daerah, dalam artian sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang sudah banyak dikenal oleh masyarakat luas.

Dalam hal ini peneliti juga melihat bahwasanya semangat belajar dari siswa – siswa tersebut sangat tinggi, dikarena mereka datang ke padang dengat niat belajar karena hal itu yang menjadikan mereka lebih semangat, dan selanjutnya dalam hal keakraban guru dengan siswa yang cukup dekat juga adalah kelebihan dari SMK tersebut.

Selanjutnya dari faktor eksternal juga menjadi kelebihan di SMK tersebut yang mana ekstra kurikuler (ekskul) di sekolah ini juga di berikan bimbingan dan di dukung oleh pihak sekolah, beberapa ekskul di SMK ini adalah PMI, Pramuka, Bola dan olahraga lainnya.

Namun peneliti juga melihat bahwasanya ada beberapa hal yang mana belum maksimalnya kinierja atau proses pembelajaran di SMK tersebut, salah satunya adalah pada saat peneliti berada di SMK peniliti melihat bahwa pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode diskusi, dalam hal ini peneliti melihat langsung kalau dalam proses belajar siswa tidak menikmati pembelajarannya, banyak yang tidak mendengarkan guru, banyak yang berbicara di saat guru menjelaskan materi. maka dari itu pada pra tes di dapatkan hasil seperti tabel di bawah.

**Tabel 1. Gambaran Hasil Belajar Ulangan harian Semester Ganjil Siswa Kelas XI TKR1 SMK Negeri 1 Sumbar Tahun Ajaran 2017/2018**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Ulangan Harian				Rata-rata Kelas
			Tuntas		Belum Tuntas		
			Hasil Belajar $\geq 80$	Persen tase	Hasil Belajar $<80$	Persen tase	
1.	XI TKR1	28	8 Siswa	28,6 %	20 Siswa	71,4 %	63,39 %

Sumber : Tata Usaha SMK Negeri 1 Sumbar

Dari Tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 28 orang siswa hanya 8 orang siswa mendapatkan nilai  $\geq 80$  dengan persentase 28,6 % dan 20 orang siswa mendapatkan nilai  $< 80$  dengan persentase 71,4 % mencapai KKM. Adanya hasil belajar siswa yang masih belum mencapai batas KKM disebabkan oleh model pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mencari solusi tentang bagaimana model pembelajaran yang cocok.

Model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran adalah dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik. Peserta didik senang dalam bentuk permainan dan pertandingan, sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mempunyai unsur permainan dan pertandingan. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu metode belajar dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda, kelompok kecil ini setiap anggotanya dituntut untuk saling bekerjasama antar

anggota kelompok yang satu dengan yang lain.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang selanjutnya disingkat dengan TGT, merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan pendidik, karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakter peserta didik yang senang dengan permainan dan pertandingan. Model pembelajaran TGT juga memiliki dinamika motivasi yang tinggi sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Strategi pembelajaran dengan kooperatif learning dipakai karena untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang arti pentingnya kerjasama kelompok namun tetap memperhatikan terhadap usaha individual. Hal ini sesuai dengan sifat dan kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Selain itu bila dikaitkan dengan profesi dalam bidang teknologi informasi yang sering bekerja secara kelompok atau tim.

Melalui *Cooperatif Learning* tipe TGT pembelajaran melibatkan siswa dalam kelompok dan belajar untuk satu sama lain serta dapat membantu siswa dalam memperbaiki proses belajar, belajar mengandung perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungan dan peningkatan mutu pendidikan.

## **KAJIAN TEORI**

### **Belajar dan Pembelajaran**

#### **Belajar**

Menurut Sadiman, dkk (2007: 2) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nantinya. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.[1]

Menurut Hamalik (2001: 27-29) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.[2]

Pada pengertian ini dapat dilihat bahwa poin penting pada kegiatan belajar adalah interaksi. Interaksi inilah yang akan menimbulkan suatu perubahan pada diri individu. Tidak semua perubahan yang terjadi pada individu dikatakan sebagai

belajar, tetapi perubahan yang diakibatkan oleh belajar dapat dirasakan dan berlangsung secara terus menerus.

Slameto (2010: 2) juga menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.[3] Perubahan akan timbul sebagai akibat dari proses belajar baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

### **Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang menjadi penentu utama dalam keberhasilan pendidikan, menurut Gagne dan Briggs (2012:144) pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.[4]

Peranan guru adalah membelajarkan siswa agar tujuan pada pendidikan tercapai sedangkan peranan siswa adalah ikut secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik. Dalam hal ini diharapkan terjadinya terjadinya interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik.

### **Belajar dan Pembelajaran**

#### **Model Pembelajaran Langsung**

Menurut Arends (2008:293) Model pembelajaran langsung adalah sebuah model yang berpusat pada guru yang memiliki lima langkah yakni *establishing set*, penjelasan dan demonstrasi, *guided practice*, umpan balik, dan *extended practice*.[5] Model pembelajaran langsung mudah dan dapat dikuasai dalam waktu relatif pendek dan merupakan suatu keharusan semua guru. Pengajaran langsung dapat dideskripsikan dalam kaitannya dengan tiga fitur:

- a. Tipe hasil belajar yang dihasilkannya.
- b. Sintaksis atau aliran kegiatan instruksionalnya secara keseluruhan
- c. Lingkungan belajarnya.

Model pembelajaran langsung atau yang dikenal dengan *direct instruction* ini adalah sebuah model pembelajaran yang menitik beratkan pada penguasaan konsep dan juga perubahan perilaku dengan melakukan pendekatan secara deduktif. Di sini peran dari guru memang sangat penting sebagai penyampai informasi, sehingga sudah seharusnya seorang guru memanfaatkan berbagai fasilitas yang ada seperti film, peragaan, gambar dan sebagainya. Pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru, yang mempunyai 5 langkah dalam pelaksanaannya, yaitu menyiapkan siswa menerima pelajaran, demonstrasi, pelatihan terbimbing, umpan balik, dan pelatihan lanjut (mandiri) (Nur, 2000:7).[6]

### **Pembelajaran Cooperative Learning**

Model *Cooperative Learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai suatu tim. Ida (2012:12) bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang megutamakan adanya tim-tim serta di dalamnya menekankan kerja sama dalam tugas-tugas yang terstruktur.[7]

Slavin (2010:12) mendefinisikan belajar *cooperative* bahwa dalam *cooperative learning* siswa belajar bersama, saling menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun tim.[8]

Menurut Arends (2008:3) Model *Cooperative Learning* menuntut kerja sama, dan kemandirian siswa dalam struktur tujuan dan struktur reward-nya. Model pembelajaran dengan *Cooperative Learning* ditandai oleh fitur - fitur berikut, Siswa bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar, tim - tim itu terdiri atas siswa-siswa yang berprestasi rendah, sedang, dan tinggi, tim - tim itu terdiri atas campuran ras, budaya dan gender, Sistem rewardnya

berorientasi kelompok maupun individu.[9]

### **Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT ( Teams Games Tournament )**

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).[10]

Slavin (2010:167) mengatakan TGT dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif / positif.[11] Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang mereka hadapi setiap saat, tetapi TGT memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen.

Menurut Slavin (2001:166-167), langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima tahap, yaitu: tahap presentasi di kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

#### 1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh 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 dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

## 2. Kelompok (*team*)

Kelompok terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan lebih baik dan optimal pada saat game. Contohnya : juara 1 pada kelompok 1, juara 2 pada kelompok 2 dan seterusnya.

## 3. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Setiap kelompok diwakili oleh 1 siswa dan untuk pertanyaan selanjutnya di tujukan kepada siswa yang lain, yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapat skor, skor maksimal adalah 10. Skor dari setiap siswa ini dikumpulkan untuk mengetahui skor tim mereka.

## 4. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Siswa yang prestasinya sama sama tinggi dibedakan dalam satu meja, siswa yang prestasinya rendah juga di bedakan dalam satu meja dan seterusnya.

## 5. *Team Recognize* (penghargaan kelompok)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Team mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great*

*Team*" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 30-40. Penilaian skor ini adalah hasil dari nilai siswa secara individual menjawab pertanyaan dan dimasukkan kedalam kelompok.[12]

**Tabel 2. Sintak Model Pembelajaran TGT**

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran secara umum yang ingin di capai dan memotivasi siswa belajar	Mendengarkan penjelasan yang di sampaikan guru dan mencatat tujuan
Tahap 2 Menyajikan materi pembelajaran	Guru menyajikan materi pelajaran secara umum kepada siswa dengan cara demonstrasi lewat bahan bacaan / LKS	Memperhatikan demonstrasi yang di lakukan guru dan mempelajari LKS
Tahap 3 Pembentukan kelompok heterogen	Guru membagi siswa menjadi kelompok secara heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang	Bergabung dengan kelompok yang telah di bagikan oleh guru
Tahap 4 Turnamen	Guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen	Masing-masing kelompok masuk ke meja turnamen
Tahap 5 Evaluasi	Guru membagi soal-soal tournament kepada masing-masing kelompok turnamen	Masing-masing kelompok mengerjakan soal turnamen dan dalam mengerjakan soal boleh saling membantu
Tahap 6 Penghargaan kelompok	Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang memiliki poin tinggi	Mendengarkan nama-nama kelompok yang berhak mendapatkan penghargaan.

Menurut Astuti. F (2012) kelebihan penerapan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT :

- Siswa tidak terlalu bergantung pada guru dan akan menambah rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri.
- Menumbuhkan sikap respek terhadap orang lain dengan menyadari keterbatasan dan bersedia menerima segala perbedaan.
- Membantu setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam pembelajaran.
- Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan

dan membandingkan dengan ide-ide tersebut dengan orang lain.[13]

Menurut Sumiati, dkk (2009) hasil belajar adalah perubahan perilaku. Artinya seseorang telah dikatakan belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.[14] Jadi hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang belajar dan ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya.

Menurut Purwanto (2011:46) hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar.[15] Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sejalan dengan pendapat tersebut Sudjana (2003:3) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar.[16]

Menurut Hamalik (2003:155) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.[17] Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah peningkatan atau perubahan perilaku pada diri seseorang akibat tindak belajar yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Sukardi (2011: 210), penelitian tindakan merupakan salah satu model penelitian yang muncul di tempat kerja, yaitu tempat dimana peneliti melakukan pekerjaan sehari-hari, misalnya kelas merupakan

tempat peneliti bagi para guru.[18] Beberapa keunggulan penelitian menggunakan metode tindakan diantaranya:

1. Peneliti tidak harus meninggalkan tempat kerjanya
2. Peneliti dapat merasakan hasil dari tindakan yang telah direncanakan.
3. Bila treatment (perlakuan) dilakukan pada responden, maka responden dapat merasakan hasil treatment (perlakuan) dari penelitian tindakan tersebut.

Desain penelitian yang digunakan adalah model spiral. Satu putaran spiral (satu siklus) terdiri dari langkah-langkah: perencanaan tindakan (*action*) pemantauan (*observation*) dan refleksi. Pada penelitian ini direncanakan terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari tiga kali pertemuan.



Gambar 1. Siklus Pelaksanaan PTK Model John Elliot

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pengaruh TGT Terhadap Proses Pembelajaran

Data yang diperoleh dari kegiatan siswa dalam lembaran observasi pertemuan 1, 2 dan 3 siklus I dan II setelah dilakukan tindakan adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Data Kegiatan Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Kegiatan Siswa yang Diamati	Jumlah Siswa Tiap Pertemuan													
		Siklus I						Siklus II							
		1	%	2	%	3	%	Rata-rata	1	%	2	%	3	%	Rata-rata
A	AKTIF DALAM DISKUSI														
1.	Aktif menjawab soal bahan ajar	15	59,6	17	60,7	18	64,3	59,5	20	71,4	24	85,7	26	92,3	83,3
2.	Aktif mengajukan pertanyaan	12	42,8	10	35,7	15	53,5	43,9	15	43,5	19	67,8	20	71,4	61,8
3.	Aktif menjawab pertanyaan	15	53,6	18	64,3	21	75	64,3	24	85,7	24	85,6	26	92,3	88
4.	Aktif mengemukakan pendapat	6	21,4	9	32,1	14	50	34,5	16	57,1	18	64,2	19	67,8	63
5.	Membuat kesimpulan	10	35,7	15	53,5	18	64,2	51,1	20	71,4	26	92,3	26	92,3	85,6
JUMLAH RATA-RATA SISWA AKTIF (%)			41,4		49,2		61,4	50,6		65,8		79,2		83,3	76,3

Berdasarkan analisis data hasil kegiatan siswa ternyata telah mulai menampakkan peningkatan aktivitas siswa seperti aspek-aspek yang diteliti, yaitu:

1. Jumlah siswa yang aktif menjawab soal-soal diskusi siswa.
2. Jumlah siswa yang aktif mengajukan pertanyaan.
3. Jumlah siswa yang aktif menjawab pertanyaan.
4. Jumlah siswa yang aktif mengemukakan pendapat.
5. Jumlah siswa yang membuat kesimpulan.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari pelaksanaan observasi terhadap aktivitas belajar siswa dengan menerapkan Pembelajaran Aktif Tipe Teams Games Turnament (TGT) dapat diketahui tingkat aktivitas siswa. Apakah aktivitas siswa rendah, cukup, tinggi atau sangat tinggi, sehingga dapat diketahui peningkatan aktivitas yang diharapkan. Aktivitas siswa pada tabel dapat diketahui peningkatan aktivitas yang diharapkan. Aktivitas siswa pada tabel dapat diukur secara kualitatif dan kuantitatif. Untuk menentukan kriteria tersebut dipakai kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (1972: 71), yaitu:[19]

- a. 80 – 100 : Aktivitas siswa sangat tinggi
- b. 60 – 80 : Aktivitas siswa tinggi

- c. 40 - 60 : Aktivitas siswa cukup
- d. 20 - 40 : Aktivitas siswa rendah
- e. 0 - 20 : Aktifitas siswa sangat rendah

Berdasarkan data pada tabel dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pada siklus I siswa telah menampakkan peningkatan aktivitas bila dibandingkan dengan refleksi awal. Hal ini dapat terlihat dari persentase rata-rata siswa yang aktif dalam diskusi pada siklus I dengan hasil sebagai berikut:

- a) Siswa yang aktif menjawab soal pada bahan ajar 59,5 % (cukup)
- b) Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan rata-rata 43,9 % (cukup)
- c) Siswa yang aktif menjawab pertanyaan rata-rata 64,3 % (cukup)
- d) Siswa yang aktif mengemukakan pendapat 34,5 % (rendah)
- e) Membuat kesimpulan rata-rata 51,1 % (cukup)

Oleh sebab itu perlu dipikirkan arah tindakan pada siklus berikutnya. Walaupun kriteria siswa yang aktif pada siklus I sudah mulai menampakkan keaktifan dalam diskusi, namun peneliti belum merasa pada batas yang diharapkan, karena pada siklus I masih sedikit siswa yang aktif dalam berdiskusi. Maka penulis merasa perlu melanjutkan ke siklus II dengan hasil sebagai berikut:

- a) Siswa yang aktif menjawab soal bahan ajar rata-rata 83,3 % (sangat tinggi)
- b) Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan rata-rata 61,8 % (tinggi)
- c) Siswa yang aktif menjawab pertanyaan rata-rata 88 % (tinggi)
- d) Siswa yang aktif mengemukakan pendapat 63 % (tinggi)
- e) Membuat kesimpulan rata-rata 85,6 % (sangat tinggi)

Secara keseluruhan pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II. Hal ini disebabkan pada siklus II dibentuk kelompok baru dengan pemberian nomor panggil, setiap siswa diberikan lembar diskusi siswa, dan dilakukan pengumpulan hasil diskusi untuk setiap siswa setelah diskusi berakhir. Rata-rata kenaikan persentase

rata-rata siklus I dengan siklus II dengan rata-rata naik 25,7 %.

### Evaluasi Tingkat Kesukaran Soal

Indeks kesukaran soal, ditentukan berdasarkan interpretasi nilai r, soal yang tergolong sukar tidak ada, soal yang tergolong sedang ada 11 dan soal yang tergolong mudah ada 19. Analisis indeks kesukaran soal dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut,

**Tabel 5. Analisis Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal**

Indeks Kesukaran	Jumlah Soal
Sukar	-
Sedang	11
Mudah	19

### Daya Bada Soal

Daya pembeda, ditentukan dengan klasifikasi indeks kesukaran soal, soal yang tergolong cukup ada 19 soal, yang tergolong baik ada 7 soal dan yang tergolong jelek ada 4 soal. Analisis yang dilakukan, maka didapatkan Tabel 6 daya beda soal sebagai berikut:

**Tabel 6. Analisis Klasifikasi Indeks Daya Bada**

Indeks Daya Bada	Jumlah Soal
Jelek	4
Cukup	19
Baik	7
Baik Sekali	-
Tidak Baik	-

Hasil analisis 30 butir soal yang telah diuji cobakan, terdapat 26 soal dapat digunakan, dan 4 soal tidak digunakan, Rangkuman hasil analisis butiran dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Hasil analisis 30 butir soal yang telah diuji cobakan, terdapat 26 soal dapat digunakan, dan 4 soal tidak digunakan, Rangkuman hasil analisis butiran dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

**Tabel 7. Analisis Butir Soal**

Analisis Butir Soal	Jumlah Soal
Digunakan	26
Tidak digunakan	4

Analisis butir soal ini dilakukan karena memiliki beberapa fungsi, fungsi

melakukan analisis butir soal adalah dapat memperbaiki proses pembelajaran, untuk mengevaluasi pendidikan secara menyeluruh, bisa handal dalam membuat soal.

**Tabel 8. Klasifikasi Indeks Daya Bada Soal**

No	Indeks daya Bada	Klasifikasi	No Soal
1	0,00-0,20	Jelek	1,11,16,25
2	0,20-0,40	Cukup	2,3,4,5,7,10,12,13,15,17,18,19,21,22,23,24,26,27,29
3	0,40-0,70	Baik	6,8,9,14,20,28,30
4	0,70-1,00	Baik Sekali	
5	Negatif	Tidak Baik	

Klarifikasi indeks daya beda soal dapat digunakan untuk merevisi soal yang tidak relevan dengan materi yang diajarkan ditandai dengan banyak siswa yang tidak dapat menjawab soal, selain itu klasifikasi indeks daya beda juga dapat menjadi acuan bagi guru untuk memperbaiki soal- soal mana yang di guankan dan mana yang tidak digunakan

### Pengaruh Pelaksanaan TGT Terhadap Nilai Siswa

Selama melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran TGT, dilakukan pengamatan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pengamatan dilakukan dengan mengamati peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II, dan dapat dilihat pada Tabel 9.

**Tabel 9. Nilai Pada Penerapan Cooperative Learning Type Team Games Tournament**

No	Penerapan	Rata - rata Nilai siswa	Persentase siswa yang tuntas
1	Pra Siklus	63,39	28,57
2	Siklus 1	67,53	35,71
3	Siklus 2	80,92	67,85



Dari tabel diatas maka dapat kita lihat bahwa peningkatan rata – rata nilai siswa yaitu dari 63,39 menjadi 80,92, selanjutnya peningkatan persentase siswa juga mengalami peningkatan yang awalnya hanya 28,57% meningkat menjadi 67,85%. Dengan demikian maka peneliti cukup melakukan penelitian hanya dengan 2 siklus karena pada penelitian ini peneliti telah memperoleh hasil yang cukup baik dalam penerapan cooperative learning type team games tournament terhadap hasil belajar sistem bahan bakar bensin pada kelas XI TKR 1 di SMK Negeri 1 Sumbar.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

1. Penerapan cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam mata pelajaran Sistem bahan bakar bensin. Hal ini terlihat pada hasil penelitian yang menunjukkan pada siklus I jumlah rata-rata siswa yang aktif 50,6 % dengan kriteria cukup, sedangkan pada siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata 76,3 % (kriteria tinggi).
2. Penerapan cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) juga meningkatkan hasil belajar siswa, dapat dilihat dari peningkatan siswa yang lulus yang awalnya hanya 8 orang atau 28,07 % menjadi 19 orang atau 67,85%. selanjutnya peningkatan nilai rata – rata yang awalnya 70.89 menjadi 80,21.

### **Saran**

1. Guru-guru Sistem bahan bakar bensin yang akan mencobakan Pembelajaran Aktif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan menambahkan variasi dan jangan menjadikan pencapaian materi ajar dan waktu sebagai patokan utama tetapi jadikan pemahaman siswa sebagai tujuan utama dari keberhasilan diskusi kelompok.
2. Peneliti lain dapat meneliti lebih lanjut dengan pembahasan lebih mendalam misalnya pada bidang studi lain atau jenjang pendidikan yang lain.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- [ 1.] Sadiman dkk. (2007). *Dasar-Dasar Proses dalam Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [ 2.] Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [ 3.] Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- [ 4.] Gagne, Briggs. (2012). *Pengertian Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara
- [ 5.] Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach Belajar untuk mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [ 6.] Asma, Nur. 2000. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- [ 7.] Ida, N. (2012). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Kelas IVA Min Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi: Tersedia di Google Scholar.
- [ 8.] Slavin, E Robert. 2010. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung : Nusa Media
- [ 9.] Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach Belajar untuk mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [ 10.] Slavin, E Robert. 2010. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung : Nusa Media
- [ 11.] Slavin, E Robert. 2010. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung : Nusa Media
- [ 12.] Slavin, E Robert. 2010. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung : Nusa Media
- [ 13.] Astuti, Puji. 2011. *Eksperimen Pembelajaran Matematika Dengan Metode Problem Solving dan Mind Mapping Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa*. Skripsi. Surakarta: UMS (Tidak Dipublikasikan).
- [ 14.] Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- [ 15.] Purwanto. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- [16.] Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- [17.] Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [18.] Sukardi. (2015). *Metode penelitian pendidikan tindakan kelas implementasi dan pengembangannya*. Edisi Pertama. Cet. Ke-3. Jakarta: Bumi Aksara.
- [19.] Suharsimi Arikunto. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.