

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERAKITAN KOMPUTER

I G. P. N. Harry Priyatna Putra¹, K. Udy Ariawan², I P. Suka Arsa³

^{1,3}Prodi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

²Prodi Teknik Elektronika, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

e-mail: harrypriyatna2412@gmail.com, udyariawan@gmail.com, arsaganesha@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Perakitan Komputer di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 3 Negara tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 32 orang siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*class action research*) dengan 2 siklus yakni siklus I dan siklus II yang terdiri dari 3 kali pertemuan di setiap siklusnya. Objek dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Data yang diolah diperoleh dengan menggunakan metode tes pilihan ganda dengan jumlah soal 40 butir. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis data statistik deskriptif. Berdasarkan data yang diperoleh dari sekolah yang diberikan oleh guru mata pelajaran perakitan komputer ketuntasan klasikal pada kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Negara belum tercapai dan masih belum mencapai target KKM yang diinginkan. Maka dari itu akan diadakan penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Hasil belajar pada mata pelajaran Perakitan Komputer pada siklus I didapatkan persentase rata-rata ketuntasan siswa secara klasikal 65,625% dari 32 orang siswa. Pada siklus II persentase hasil ketuntasan belajar secara klasikal 84,375% dari 32 orang siswa. Hasil tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal 18,75% dari siklus I ke siklus II.

Kata kunci: Model Kooperatif, TGT, Hasil Belajar

Abstract

This research aims to improve student learning outcomes in Computer Assembling subjects in class X TKJ 1 SMK Negeri 3 State school year 2015/2016 which amounted to 32 students through cooperative learning model TGT (Teams Games Tournament). Type of research is action research class (class action research) with two cycles of the first cycle and the second cycle consisting of three sessions in each cycle. The object of this study is the student learning outcomes with the implementation of cooperative learning model TGT (Teams Games Tournament). The processed data is obtained by using the method of multiple-choice test with a number of about 40 grains. Data were analyzed using descriptive statistical data analysis. Based on data obtained from the school by subject teachers classical completeness computer assembly in the Class X TKJ SMK 1 1 State has not been achieved and is still achieving the desired targets KKM. So it will take action research with two cycles. Learning outcomes in Computer Assembling subjects in the first cycle obtained an average percentage of students in classical completeness 65.625% of 32 students. In the second cycle percentage yield in classical learning completeness 84.375% of 32 students. The results showed an increase in student learning outcomes in classical 18.75% from the first cycle to the second cycle.

Keywords: Cooperative Model, TGT, Learning Outcomes

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah wahana untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Peningkatan mutu pendidikan dilakukan dalam upaya meningkatkan SDM. SDM yang berkualitas akan mampu menjaga sumber daya alam dengan baik. Pemerintah saat ini sedang gencar – gencarnya dalam meningkatkan sumber daya manusia melalui mutu pendidikan. Peningkatan pendidikan sejalan dengan peningkatan pelaku dalam pendidikan.

Adapun upaya tersebut diantaranya penggunaan bahan ajar yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik. daftar isian sikap (pengamatan pribadi) dari diri sendiri, dan daftar isian sikap yang disesuaikan dengan kompetensi inti.

Dalam kurikulum 2013 kinerja seorang guru harus ditingkatkan salah satunya melalui pembaharuan dibidang pendidikan. Pembaharuan kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 merupakan kurikulum operasional yang dilaksanakan di setiap sekolah yang memiliki karakteristik dan potensi dengan mengacu pada panduan penyusunan Kurikulum 2013. Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan harus direncanakan dengan situasi dan kondisi siswa. Model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di SMK Negeri 3 Negara saat ini menurut saya adalah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling berkolaborasi dan berpikir kritis atas suatu masalah yang nantinya akan menghasilkan suatu interaksi sesama siswa yang baik di kelas, maka dari itu, segala sumber belajar siswa tidak hanya bersumber dari guru melainkan juga peran aktif siswa. Sehingga secara tidak langsung akan menjadi nilai lebih di dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan, proses pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 3 Negara adalah pembelajaran yang berpusat pada guru. Siswa masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran karena selama pembelajaran guru banyak memberikan ceramah tentang materi. Sehingga aktivitas yang dilakukan siswa biasanya hanya mendengar dan mencatat. Siswa jarang bertanya atau mengemukakan pendapat. Diskusi antar kelompok jarang dilakukan sehingga interaksi dan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun dengan guru masih belum terjalin selama proses pembelajaran. Menurut keterangan guru jaringan komputer kelas X SMK Negeri 3 Negara, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan perakitan komputer. Sementara itu proses belajar mengajar pada materi perakitan komputer, guru lebih sering menjelaskan materi melalui ceramah, siswa cenderung pasif, dan aktivitas siswa yang sering dilakukan hanya mencatat dan menyalin. Siswa masih malu bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan dalam memahami atau menyelesaikan soal yang diberikan, Akibatnya hasil belajar siswa pada materi perakitan komputer belum maksimal. Berdasarkan masalah tersebut peneliti berpendapat perlunya dilakukan perbaikan proses pembelajaran pada siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 3 Negara. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat ikut berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa saling bertukar pendapat dalam memahami konsep perakitan komputer serta mampu berdiskusi dalam kelompok. Maka diperlukan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang lebih mendorong keaktifan, kemandirian dan tanggung jawab dalam diri siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada materi perakitan komputer di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 3 Negara.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Jadi, pembelajaran kooperatif berlandaskan kepercayaan bahwa pembelajaran paling efektif yaitu saat siswa aktif terlibat dalam mengutarakan ide dan bekerja secara kerja sama untuk mengerjakan tugas akademik. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Menurut Anita Lie (2008:32-35), unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

a. Saling ketergantungan positif. Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada

usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan,

- b. Tanggung Jawab Perseorangan. Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur pembelajaran kooperatif, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik.
- c. Tatap Muka. Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Hasil pemikiran beberapa kepala akan lebih kaya daripada hasil pemikiran dari satu kepala saja.
- d. Komunikasi Antar Anggota. Keberhasilan suatu kelompok bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat.
- e. Evaluasi Proses Kelompok. Pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja dengan lebih efektif.

Metode pembelajaran kooperatif (Slavin, 2015: 26-28) memiliki berbagai macam perbedaan, tetapi dapat dikategorisasikan menurut enam karakteristik prinsipal berikut ini:

- 1) Tujuan Kelompok. Kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan beberapa bentuk tujuan kelompok. Dalam metode pembelajaran tim siswa, ini bisa berupa sertifikat atau rekognisi lainnya yang diberikan kepada tim yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.
- 2) Tanggung jawab individual. Ini dilaksanakan dalam dua cara. Yang pertama adalah dengan menjumlah skor kelompok atau nilai rata-rata kuis individual atau penilaian lainnya., seperti dalam model pembelajaran siswa. Yang kedua adalah spesialisasi tugas, dimana tiap siswa diberikan tanggung jawab khusus untuk sebagian tugas kelompok.
- 3) Kesempatan sukses yang sama. Karakteristik unik dari metode pembelajaran tim siswa adalah penggunaan metode skor yang memastikan semua siswa mendapat kesempatan yang sama untuk berkontribusi dalam timnya.
- 4) Kompetisi tim. Studi tahap awal dari *STAD* dan *TGT* menggunakan kompetisi antar Tim sebagai sarana untuk memotivasi siswa untuk bekerjasama dengan anggota timnya.
- 5) Spesialisasi Tugas. Unsur utamanya adalah tugas untuk melaksanakan sub-tugas terhadap masing-masing anggota kelompok.
- 6) Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok. Kebanyakan metode pembelajaran kooperatif menggunakan pengajaran yang mempercepat langkah kelompok.

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Pembelajaran kooperatif dapat membantu membuat perbedaan menjadi bahan pembelajaran dan bukannya menjadi masalah. (Slavin, 2015: 4-5).

Terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif.

Langkah-langkah itu menurut Ibrahim, dkk. (dalam Trianto, 2013:66-67) terbagi menjadi fase-fase sebagai berikut:

1. Fase-1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam belajar Perakitan Komputer.
2. Fase-2. Menyajikan informasi, siswa mendapatkan informasi dari demonstrasi atau

melalui bahan bacaan yang disajikan guru.

3. Fase-3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar, guru menjelaskan kepada siswa mengenai pembentukan kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4. Fase-4. Membimbing kelompok, guru membimbing kelompok- kelompok belajar pada saat pengerjaan tugas kelompok.
5. Fase-5. Evaluasi, guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6. Fase-6. Memberikan penghargaan, guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Secara umum model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) hampir sama dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD). Jadi, *Team Game Tournament* (TGT) adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis – kuis, dan kemajuan sistem skor individu, dimana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain. (Slavin : 2015:163). Menurut Saco dalam buku (Rusman 2014:224) permainan dalam *Team Game Tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan – pertanyaan yang ditulis pada kartu – kartu yang diberi angka. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 - 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin dalam (Rusman 2014:225) pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*game*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Menurut Slavin (2015, 143-147) metode TGT terdiri dari lima komponen utama yaitu:

a. Presentasi kelas

Materi TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit *Team Game Tournament* (TGT). Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa siswa harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu siswa mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis siswa menentukan skor tim.

b. Tim atau kelompok

Tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam *Team Game Tournament* (TGT). Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

c. Game (Permainan)

Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan

kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir.

e. **Rekognisi Tim**

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat siswa.

Berdasarkan nilai perkembangan yang diperoleh tim terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan untuk prestasi tim:

- 1) Super Team (Tim istimewa). Diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata lebih besar dari kelompok lainnya.
- 2) Great Team (Tim hebat). Diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata terbaik kedua.
- 3) Good Team (Tim baik). Diberikan kepada kelompok dengan skor rata-rata terbaik ketiga.

Menurut Trianto (2013:84), langkah-langkah pembelajaran model *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut.

- 1) Presentasi Guru
- 2) Kelompok belajar
- 3) Turnamen
- 4) Pengendalian kelompok

Adapun langkah – langkahnya sebagai berikut : seperti pada model STAD, pada TGT, siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Dalam satu permainan terdiri dari : kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas : (1) Ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan; (2) Baca pertanyaan keras - keras; dan (3) Beri jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas : menyetujui pembaca dan memberikan jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang yang kedua : (1) menyetujui pembaca atau memberikan pertanyaan yang berbeda; dan (2) cek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergilir (*game ruler*).

2. Metode Penelitian

Menurut Arikunto (2010 :20), model penelitian tindakan kelas secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Sebelum tahapan-tahapan tersebut dilaksanakan, terlebih dahulu diawali oleh suatu tahapan Pra PTK.

Tahapan *Pra PTK* merupakan suatu refleksi terhadap masalah yang ada di kelas. Permasalahan yang terdapat di kelas diidentifikasi, dianalisis, dan kemudian dirumuskan. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah masih rendahnya aktivitas belajar dan kemampuan kognitif siswa. Tahap perencanaan adalah kegiatan merancang suatu tindakan yang dapat menyelesaikan permasalahan kelas.

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari semua perencanaan yang telah dipersiapkan sebelumnya yaitu berupa penerapan model *kooperatif* tipe *Team Game Tournament* (TGT). Pelaksanaan dari tindakan adalah peneliti dan proses jalannya tindakan diamati oleh guru dan observer dengan mengacu pada lembar observasi yang telah dibuat. Tahap selanjutnya adalah tahap pengamatan. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan berisi tentang pelaksanaan tindakan dari rencana yang telah dibuat serta dampaknya terhadap proses pembelajaran.

Pengamatan difokuskan pada aktivitas belajar dan kemampuan kognitif yang dicapai siswa. Tahap refleksi adalah kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan dan memproses data yang diperoleh dari pengamatan. Refleksi dilakukan guru dan peneliti untuk menganalisis proses, hambatan, kelebihan dan kekurangan dari

tindakan yang dilaksanakan sehingga dapat menjadi pertimbangan untuk penarikan kesimpulan dan pengambilan keputusan untuk langkah selanjutnya. Tahapan-tahapan di atas dalam penelitian tindakan kelas ini adalah unsure yang membentuk sebuah siklus. Siklus ini dapat diikuti oleh siklus- siklus lain secara berkesinambungan. Dengan demikian peneliti memiliki kebebasan untuk mengulang kegiatan yang sudah dilakukan untuk mendapatkan kemantapan atau memperbaiki hal-hal yang kurang berhasil untuk lebih disesuaikan dengan kenyataan yang ada.

Rancangan kegiatan yang ditawarkan adalah tindakan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*). Dalam penerapannya digunakan tindakan siklus pada setiap pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* (TGT). siklus pertama hampir sama dengan yang diterapkan pada pembelajaran siklus kedua, tergantung pada fakta dan interpretasi data yang ada pada siklus pertama, artinya dalam siklus kedua dilakukan perbaikan untuk bagian-bagian yang kurang dari pembelajaran di siklus pertama, begitupun selanjutnya. Dalam penelitian dimungkinkan terdapat lebih dari 2 siklus karena dalam mencapai tujuan penelitian terdapat beberapa kendala menurut situasi dan kondisi.

Analisis Data Hasil Belajar

1. Untuk mencari rata-rata hasil belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{N.K + N.A + N.P}{3}$$

Keterangan :

N.K : Nilai Kognitif

N.A : Nilai Afektif

N.P : Nilai Psikomotor

2. Untuk mencari persentase hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata persentase hasil belajar} = \frac{\text{rata-rata (M)}}{\text{Skor Maksimal Ideal (SMI)}} \times 100 \%$$

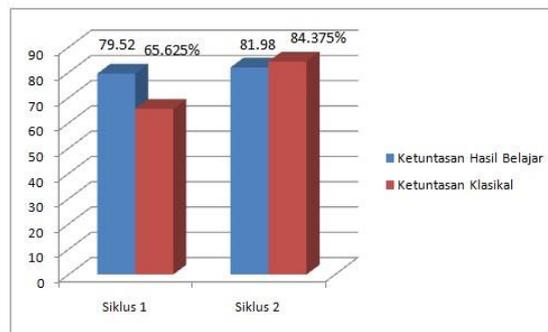
3. Ketuntasan klasikal dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\text{banyak siswa tuntas (sesuai KKM)}}{\text{banyak siswa yang mengikuti tes}} \times 100$$

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, 2 kali pertemuan untuk pemaparan materi pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk pelaksanaan tes hasil belajar siswa. Penelitian ini telah dilaksanakan dari tanggal 27 Juli sampai 11 September 2015 di kelas TKJ 1 SMK Negeri 3 Negara dengan jumlah siswa 32 orang. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, 2 kali pertemuan untuk pemaparan materi pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk pelaksanaan tes hasil belajar siswa. Penelitian ini telah dilaksanakan dari tanggal 16 Maret sampai 11 Mei 2015 di kelas TKJ 2 SMK Negeri 3 Negara dengan jumlah siswa 34 orang.



Gambar 1. Grafik *Pretest*, Siklus I, dan Siklus II

Dari gambar 1 Presentase rata-rata hasil belajar siswa dan ketuntasan siswa secara klasikal terhadap materi input dan output komputer dan tata letak komponen komputer pada siklus I dan siklus II. Penelitian ini telah mampu memecahkan permasalahan rendahnya hasil belajar perakitan komputer siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 3 Negara tahun pelajaran 2015/2016. Dimana peningkatan presentase ketuntasan klasikal materi letak komponen komputer dan prosedur perakitan komputer mengalami peningkatan sebesar 18.75% dari siklus I dan II.

Tabel 1. Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus I dan Siklus II

Variabel	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Hasil Belajar Perakitan Komputer	65,625%	84,375%	18,75%
	<i>Cukup</i>	<i>Baik</i>	

Presentase ketuntasan siswa secara klasikal terhadap mata pelajaran perakitan komputer dengan materi input dan output komputer pada siklus I sebesar 65,625% termasuk kategori cukup dan presentase ketuntasan siswa secara klasikal terhadap mata pelajaran perakitan komputer dengan materi tata letak komputer pada siklus II sebesar 84.375% termasuk kategori Baik, jadi dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan siswa secara klasikal terhadap materi memahami input dan output komputer dan tata letak komponen komputer mengalami peningkatan sebesar 18,75% dari siklus I dan II.

Dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I, tingkat ketuntasan siswa secara klasikal terhadap materi memahami *input* dan *output* komputer dalam mata pelajaran perakitan komputer sebesar 65,625%, hasil ini tentu saja belum memenuhi target penelitian. Hal ini di sebabkan beberapa kendala yaitu: (1) adaptasi siswa terhadap pembelajaran kooperatif masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa baru mengenal pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga masih perlu adaptasi. (2) Pada saat pembagian kelompok Siswa yang cerdas cenderung ingin bersama temannya yang juga sudah mahir dalam perakitan komputer. Akibatnya pengelompokan siswa tidak merata dan cenderung berat sebelah dan kurangnya aliran informasi antara siswa mahir dan kurang mahir dalam satu kelompok karena dalam satu kelompok sama-sama kurang dalam pemahaman materi. Maka dari itu pengelompokkan siswa ditentukan oleh pengajar sesuai dengan kemampuan masing – masing siswa. (3) Siswa belum mampu beradaptasi dengan teman anggota kelompok yang telah di tentukan oleh pengajar. Pembelajaran TGT sendiri menitik beratkan proses bertukar pengetahuan antar siswa dalam satu kelompok. Dengan keadaan ini proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar karena siswa yang kurang mahir bisa bertukar fikiran dengan siswa yang mahir dalam satu kelompok. (4) Siswa belum mampu mengkoordinir kelompoknya dengan baik, kebanyakan siswa lebih mengandalkan teman yang dianggap pintar dalam kelompoknya dan ada siswa lain malah

bermain-main saat proses pembelajaran. Hal ini mengganggu siswa yang lain dan juga menyebabkan proses pembelajaran menjadi terhambat. (5) Siswa juga belum terbiasa melaksanakan pembelajaran menggunakan metode TGT sehingga siswa cenderung lebih banyak bermain dengan sesama teman.

Berdasarkan kendala - kendala tersebut maka diadakan penyempurnaan pada siklus berikutnya yaitu (1) Perbaiki proses pembelajaran di titik beratkan pada tiap-tiap fase pada model pembelajaran TGT, agar siswa lebih mampu beradaptasi dengan baik dan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan efisien; (2) pada tahap pembentukan kelompok, peneliti mengarahkan siswa yang cerdas agar berkelompok dengan siswa yang kemampuannya kurang agar siswa yang sudah menguasai materi dapat membantu temannya; (3) peneliti mengarahkan siswa agar siswa mampu bertukar pikiran secara aktif dengan teman kelompoknya, memberikan motivasi, dan memberikan arahan-arahan kepada siswa sehingga tujuan dari model pembelajaran *kooperatif tipe TGT* bisa tercapai dengan maksimal; (4) peneliti memberikan tayangan slide show pembelajaran yang baru agar tidak terkesan monotone dan mampu menarik perhatian siswa agar mampu menyerap materi pembelajaran dengan maksimal. Setelah tindakan-tindakan penyempurnaan pada siklus II, maka diperoleh peningkatan hasil belajar perakitan komputer dari persentase rata-rata kelas pada siklus I 65,625% menjadi 84,375% pada siklus II. Tindakan pada siklus II memberikan peningkatan sesuai dengan harapan dan memenuhi kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan karena hanya ada 5 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yang ditetapkan yakni 80.

Peningkatan dari hasil belajar perakitan komputer siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 3 Negara Tahun Pelajaran 2015/2016 dikarenakan siswa sudah mampu beradaptasi dengan proses pembelajaran kooperatif, siswa juga mampu berdiskusi baik dalam kelompok. Secara umum, pada pelaksanaan tindakan siklus II tidak lagi muncul kendala-kendala seperti pada siklus I, hampir semua siswa berperan aktif dalam kelompoknya, mampu bertukar informasi dengan baik, dan siswa terlihat menikmati proses pembelajaran kooperatif. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini secara umum telah mampu menjawab rumusan masalah. Ini berarti penelitian yang dilakukan telah mampu memecahkan permasalahan rendahnya hasil belajar perakitan komputer siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 3 Negara tahun pelajaran 2015/2016. Pada akhir penelitian semua kriteria keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Dengan kata lain, penelitian yang dilakukan telah berhasil.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran perakitan komputer dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) mengalami peningkatan yang baik, hal ini bisa dilihat dari data awal yang diperoleh dari hasil observasi data guru yaitu sebesar 70% dimana ketuntasan klasikal belum tercapai sehingga dilakukan tindakan penelitian pada siklus I, persentase siswa yang mencapai KKM pada tahap siklus I hasil dari ketuntasan klasikal yang dicapai sebesar 65,625% dengan kategori kurang dengan target kriteria target yang diinginkan. Pada tahap siklus II ketuntasan klasikal pada kelas X TKJ 1 SMK Negeri 3 Negara mengalami peningkatan sebesar 18,75 % dari 65,625% menjadi 84,375% pada siklus ke II dengan kategori baik. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan khususnya pada pembelajaran perakitan komputer dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*).

Adapun saran yang dapat diambil dari hasil penelitian menggunakan model pembelajaran TGT ini, yaitu :

1. Kepada guru mata pelajaran perakitan komputer, akan lebih baik mulai menerapkan model yang dapat meningkatkan aktifitas, kerjasama, dan kerjasama team salah satunya penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* untuk

meningkatkan hasil belajar siswa .

2. Agar siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar, guru diharapkan selalu membangun suasana kelas yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak jenuh atau bosan saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Kepada peneliti lanjutan agar hasil dan perangkat penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) pada materi perakitan komputer yang dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Abdul, Haris dkk. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Agung. 2014. Buku Ajar Metodologi Penelitian (edisi 2). Singaraja: Aditya Media Publising.

Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta. Percetakan PT Gramedia.

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Asep, Jihad dkk. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Aunurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.

Ibrahim, M., Rachmadiarti, F., Nur, M., dan Ismono. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya. University Press.

Saco. 2006. *Cooperative Learning*. Availableat:<http://fromlearningftoteaching.blogspot.com>. diakses 17 Oktober 2010.

Sanjaya, Wina. 2006. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.

Slavin E. Robert. 2007. *Cooperative Learning: Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.

Slavin E. Robert. 2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

Wedanta Eka, Putu. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Gambar Teknik Pada Siswa Kelas X TKR1 SMKN 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Undiksha Singaraja.

Wijaya, K & Dedi, D. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks Permata.